



Em Busca do Território Virtual: dos Lugares Concretos para os Lugares Virtuais¹

Rebeca Recuero REBS²
Universidade do Vale do Rio dos Sinos

RESUMO

O trabalho visa compreender as possíveis motivações que levam às pessoas a criarem e/ou buscarem territórios no universo virtual que funcionam como representações (ou extensões) de seus territórios de procedência (nascimento). Para isso, realiza-se uma observação participante dos lugares virtuais do *Orkut* (comunidades) que representam cidades concretas e entrevistas semi-estruturadas com os criadores e sujeitos integrantes destes territórios. A pesquisa apóia-se em autores como Haesbaert, Fragoso, Santos e Albagli, abordando os conceitos de território, lugar, espaço e a compreensão da carga identitária que estes valores simbólicos alcançam para além da concretude. Os resultados apontam para uma possível apropriação do espaço virtual como forma de estabelecimento de vínculo territorial e manifestação identitária.

PALAVRAS-CHAVE: Lugar, Espaço; Território Virtual; Identidade Cultural, *Orkut*.

1. Introdução

O espaço transforma e é transformado pela ação da sociedade que promove mudanças importantes tanto na sua estrutura, como na sua dinâmica e organização histórico temporal. Significa que o espaço, ao longo do tempo sofre modificações pelos seres que o ocupam e, da mesma forma, justifica tais modificações pela sua constituição (SANTOS, 1988). Tal ligação entre sociedade e espaço pode ser explicada quando se pensa que “a sociedade seria o ser, e o espaço seria a existência” (SANTOS, 1988, p. 10), o que faz com que ambos estejam sempre correlacionados e atuando um sobre o outro. Compreende-se, no entanto, que a concepção do espaço não se limita apenas a questões geográficas (no sentido material, físico e concreto), mas vai além delas, adquirindo outro caráter, sugerindo um repensar na existência de espaços além (ou ausentes) da materialidade (FRAGOSO, 2000).

Esta ampliação da noção espacial homogeneiza cada vez mais os limites do mundo virtual e do mundo material, apresentando lugares de interações que não são apenas como “o território geográfico, nem o das instituições ou dos Estados, mas um

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia do XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 17 a 19 de maio de 2010.

² Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS. Bolsista CAPES. rebecarecuero@gmail.com



espaço invisível dos conhecimentos, dos saberes, das forças de pensamento no seio da qual se manifestam e se alteram as qualidades do ser, os modos de fazer sociedade” (LÉVY, 1997, p.17). Este processo é visível no espaço virtual (FRAGOSO, 2000 e LEMOS, 2005), onde usuários³ podem interagir em lugares virtuais com outros sujeitos localizados nos mais distantes locais do mundo físico. Estes lugares são os sites de redes sociais, os *massive multiplayer online games* (MMOGs), os *multi-user virtual environments* (MUVes), as salas de chats e/ou as páginas pessoais (blogs ou microblogs) que potencializam a comunicação entre um grande número de internautas ao mesmo tempo. Eles ainda permitem com que as interações sociais superem certos entraves do mundo físico, atuando como facilitadores de agregações por afinidades. No entanto, nestes lugares virtuais existem apropriações sociais (dos usuários no próprio sistema em que interagem), permitindo manifestações identitárias em espaços não concretos, porém fortemente atrelados à materialidade pela sua apresentação visual (FRAGOSO, 2009).

Com estas apropriações sociais diretamente ligadas à liberdade de uso (pelo mecanismo de alguns sistemas multiusuários *online* permitirem a criação de “novos” lugares e identidades não comumente visualizadas no mundo concreto), observa-se um movimento de reproduções de lugares existentes no universo material em sites de redes sociais que são desenvolvidos (e/ou criados) justamente pelos seus próprios usuários. Há a construção de locais virtuais indicativos de territórios como cidades, países ou comunidades geográficas (através do nome do local, ou até mesmo de reproduções visuais, remetendo a símbolos presentes em tais localidades geográficas), caracterizando reproduções identitárias de lugares concretos no ciberespaço.

Estes lugares virtuais parecem funcionar como extensões territoriais, territórios *online* que buscam manter a ligação com o espaço delimitado e concreto em que “se espelham”, apropriando-se assim, do nome destes locais, de fotos que os identificam ou, ainda, de representações gráficas destes lugares físicos. Este movimento parece sugerir a existência de uma necessidade do ser humano em ligar-se ao seu território de procedência, carregando um sentido identitário e cultural que é (re)afirmado tanto para a sua rede social como para si mesmo (REBS, 2010). Esta questão que liga a identidade individual (e coletiva, ao mesmo tempo) ao sentimento de “pertencer” ou de “ser” de um determinado território é o que se foca no presente trabalho. Internautas, ao

³ Refere-se a usuários como sendo os sujeitos que utilizam a comunicação mediada pelo computador para explorar sites ou para interagirem com outros sujeitos conectados à Internet. O sinônimo também aqui utilizado é “internauta”.



vincularem-se em sites de redes sociais, parecem associar-se de comunidades virtuais que fazem referência direta aos seus territórios de procedência, ou seja, que se vinculam a sua identidade cultural. No entanto, o motivo deste movimento não é claro, o que remete a uma necessidade de pensar as tecnologias com possíveis transformadoras do sentido da territorialidade, especialmente no processo de atrelamento de atores sociais em sites de relacionamentos na Internet.

Antes de partir-se para as questões aqui focadas, pensa-se ser pertinente o breve esclarecimento de alguns conceitos-chaves (os quais se utiliza de forma constante no presente artigo) a fim de não gerar confusões provenientes de tais termos. Estes são o “espaço”, o “lugar” e o “território”.

2. Do concreto ao virtual: conceitos de espaço, lugar e território

O espaço é caracterizado por ser amplo, vago e dotado de um nível de abstração elevado, não possuindo limites determinados em sua totalidade pelos atores sociais (ALBAGLI, 2004, p. 26). O espaço segundo Milton Santos é tratado como um:

... sistemas de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como um quadro único na qual a história se dá. No começo era a natureza selvagem, formada por objetos naturais, que ao longo da história vão sendo substituídos por objetos fabricados, objetos técnicos, mecanizados e, depois cibernéticos fazendo com que a natureza artificial tenda a funcionar como uma máquina (SANTOS, 1988, p. 4).

Observa-se que a noção do espaço vai além do concreto, além da geografia física, chegando a percepções que penetram no virtual. A partir do espaço, as pessoas se situam, estabelecendo vínculos, exercendo poderes e interagindo em locais que despertam uma historicidade diretamente atrelada ao tempo (SANTOS, 1988). Com isso, o espaço sofre modificações, é limitado, instituindo a necessidade de novas interpretações de seus sentidos e simbolismos. Estes simbolismos do espaço, entretanto, são determinados pelos seres humanos que o ocupam e que dividem o espaço em porções menores denominadas de lugares (FOUCAULT, 1986, *online*).

O lugar agrega as noções e as realidades de espaço e tempo constituindo uma dimensão manifestada através "de um cotidiano compartilhado entre as mais diversas pessoas, firmas, instituições-cooperação e conflito são à base da vida em comum" (SANTOS, 1997). Desse modo o lugar é um espaço limitado, com identidade,



interações sociais e historicidade características (AUGÉ, 2007). Entretanto, quando este lugar é apropriado pelo sujeito (ou por um grupo social) despertando sentimentos de posse ou de pertencimento, o lugar passa a ser um território (HAESBAERT, 2007 e ALBAGLI, 2004, p. 26). Este processo de apropriação do lugar ao ponto de torná-lo um território é visualizado na “aculturação” dos sujeitos ao nascerem em uma cidade ou no sentimento que é despertado pela troca de residência ou emprego, por exemplo.

As noções de espaço, lugar e território ligadas unicamente ao mundo concreto são ultrapassadas, conforme apontam as reflexões abordadas por pesquisadores como Fragoso (2000), Lemos (2005) e Santos (1988) que vão atribuir às tecnologias da informação e da comunicação como sendo suportes para novas formas de visualização da mobilidade social, da apropriação do espaço urbano e da territorialidade virtual, modificando as formas de pensar e de perceber o espaço e seus derivados.

Verifica-se a construção de território e a existência de sentimentos de territorialidade nas comunidades virtuais em sites de redes sociais (no caso do presente artigo, no observável *Orkut*), onde existem as posições hierárquicas e o sentimento de posse despertado pelos integrantes destes grupos no ciberespaço.

A territorialidade, compreendida como algo inerente à condição humana (HAESBAERT, 2007, p. 78), tem sua concepção ligada às relações do ser humano, da sua sociedade, com a dimensão espacial que age e ocupa (ALBAGLI, 2004, p.28) e ela parece ter seu sentido ampliado para o espaço virtual (conforme será apresentado).

Apesar de não possuir materialidade no seu espaço, observa-se que os lugares virtuais parecem ser “inspirados” em lugares concretos que servem de “modelo” para dar sentido e organização a determinadas lugares no ciberespaço, fazendo com que o universo virtual funcione como um amplificador identitário do universo concreto.

Stuart Hall (2000, p. 47), ao abordar as identidades com relação ao espaço que ocupam, trata de questões nacionais como o “sentir-se parte de uma nação”, como forma de identidade de cada cidadão. Esta identidade tem ligação direta com um lugar específico, ou seja, com o território de procedência do sujeito. No entanto, ele afirma serem estas identidades nacionais “comunidades imaginadas”, pois o sentir-se brasileiro (por exemplo) não é nada mais, nada menos, do que instituições culturais de símbolos e representações. Para o autor uma cultura nacional é um discurso que vai produzir sentidos sobre a “nação” e vai construir identidades que conectam o presente com o passado dos sujeitos (HALL, 2000, p. 50-51).



Nesta percepção encontramos a necessidade de um vínculo da identidade caracterizadora de sociedades e de práticas sociais, com um lugar social onde se dão as interações sociais. Seriam como se fossem construções sociais desenvolvidas de forma coletiva e que teriam um sentido nítido de pertencimento a um local, caracterizando práticas sociais também coletivas em territórios específicos. Esta noção identitária ligada a um território (mesmo que virtual) é observada por Fragoso (2009) nas comunidades do *Orkut* a partir da análise feita nos perfis de usuários que se vinculam a comunidades que fazem referência aos territórios concretos.

3. Estudos anteriores e proposta de pesquisa

A comunicação parece ser um dos focos que caracteriza a busca dos ambientes virtuais para a sociabilidade, agregando um sentido social ainda não claro para tal fenômeno. Desta forma, as pessoas que frequentam e usam tais ambientes para práticas sociais, parecem possuir motivações específicas que as levarão à busca e à vinculação nestas reproduções de territórios concretos. Entretanto, ainda não se tem a clareza do motivo de tal ação direcionada aos ambientes virtuais. É o que Fragoso (2009) observa ao realizar um estudo em comunidades e perfis do *Orkut* problematizando a questão de associação dos usuários a comunidades virtuais que buscam atuar como ampliações identitárias de territórios concretos. A pesquisadora analisou descrições detalhadas das comunidades, das suas formas de interações e o perfil dos membros destas comunidades a fim de compreender a ligação identitária e a intensa permeabilidade entre os espaços *online* e *offline*.

Além das comunidades virtuais funcionarem como pontos de agregação e sociabilidade, elas parecem funcionar como “etiquetas identitárias” (TOMASINI, 2007) em uma primeira observação, apresentando-se como declarações de pertencimento geográfico (como o território de origem) dos usuários no *Orkut* (FRAGOSO, 2009, *online*). Elas também parecem ser utilizadas como um espaço de manutenção de vínculos, ampliando as chances de contato com outras pessoas que partilhem dos mesmos interesses e que estão em um lugar geográfico próximo, potencializando o possível encontro físico entre os atores sociais (REBS, 2009, *online*).

Em trabalho anterior (REBS, 2009, *online*) verificou-se que as relações sociais que se dão no ciberespaço estão fortemente ligadas ao território concreto, o que, de certa



forma, exigiria a existência de “terceiros lugares⁴” (OLDENBURG, 1989) no universo físico a fim de suportar laços sociais que são aprofundados nas interações mediadas pela Internet. Mostra-se que, mesmo com a criação de terceiros lugares virtuais, as relações sociais físicas são insubstituíveis pelas relações virtuais, desmistificando a ilusão de que os terceiros lugares concretos estariam ameaçados e seriam substituídos pelos lugares virtuais com o avanço das tecnologias (VIDIGAL, 2002, *online*).

Do mesmo modo, existe uma reprodução da identidade dos territórios de procedência dos indivíduos, que parecem funcionar como possíveis locais para se encontrar pessoas que habitem o seu mesmo espaço social e material, facilitando o contato físico necessário para o fortalecimento dos laços na Rede (REBS, 2009, *online*). Assim, verifica-se, inicialmente, uma relação entre o sujeito e o seu lugar de origem representado no virtual, tanto como função identitária, como função de agregação, sociabilidade e etiquetagem identitária (FRAGOSO, 2009). Entretanto, o estudo desta relação com (e entre) os sujeitos e o lugar de procedência representado no ciberespaço, não foi aplicado diretamente aos atores responsáveis pelo movimento de criação e busca dos lugares virtuais que representam lugares concretos específicos, mas sim, até então, partiu de um estudo de observação de um fenômeno. Desse modo, realizou-se entrevistas com os sujeitos que usufruem destes mundos virtuais, a fim de chegar a resultados mais próximos de tal afirmação, ampliando a percepção da ligação identitária com os espaços físicos e compreendendo os motivos da busca do usuário pelo “seu” território no ciberespaço. A partir disso, realizou-se uma observação participante por cerca de dois meses (de 1º de maio a 1º de julho de 2009) em comunidades do site de redes sociais *Orkut* que fazem referência a cidades e Estados brasileiros.

As comunidades selecionadas arbitrariamente foram: Rio Grande do Sul⁵; Maceió⁶; Mossoró⁷, Porto Alegre⁸, Rio Grande do Norte⁹ e Mato Grosso¹⁰. Após a análise das discussões dos tópicos criados pelos pertencentes a estas comunidades, selecionou-se integrantes¹¹ das comunidades (totalizando seis indivíduos) para a

⁴ São caracterizados por serem os lugares desenvolvidos para a sociabilidade (ambientes de descontração). Oldenburg fala do primeiro lugar, caracterizado por ser o ambiente familiar (refúgio, o lar), o segundo lugar que seria o ambiente de trabalho (competição, pressões e produtividade) e, por fim, os terceiros lugares.

⁵ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=4968>

⁶ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=44169>

⁷ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=34412>

⁸ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=5610>

⁹ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=7444286>

¹⁰ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=58445>

¹¹ As entrevistas foram desenvolvidas no período de um mês (julho de 2009).



realização de entrevistas semi-estruturadas¹² com a finalidade de se compreender o motivo de busca por estes lugares virtuais que parecem, por vezes, se tornarem “ampliações” de seus territórios. Os sujeitos se caracterizaram por serem: dois criadores das comunidades, dois moderadores¹³ e dois integrantes das comunidades pesquisadas.

4. Observações e entrevistas: dados adquiridos

As comunidades selecionadas fazem referência direta aos lugares que buscam representar, tanto pelo seu nome e descrição, como pelas imagens (fotografias de cidades) e símbolos (bandeiras) previamente selecionados para representá-las no *Orkut*. Já se observa, assim, que parece existir uma necessidade de vinculação do lugar virtual com o lugar concreto de modo que os sujeitos compreendam seus simbolismos a fim de associar a comunidade virtual ao território de uma determinada cidade e/ou Estado.

Durante o período de observação das comunidades focou-se, em um primeiro processo, os assuntos desenvolvidos em cada tópico. Os contextos discutidos nos tópicos analisados por dois meses mesclavam assuntos voltados para a política, futebol, jogos de sorte, brincadeiras, informações jornalísticas, opiniões e temas relacionados à cidade e/ou Estado que a comunidade representa no *Orkut*. Nas comunidades analisadas, os tópicos com temas referentes ao lugar concreto estavam em torno de 27% a 50% (dependendo da comunidade em análise), o que aponta determinado enfoque voltado para questões ligadas ao território concreto ao qual a comunidade tentava representar no *Orkut* (cidade ou Estado). Entre os tópicos de discussões, podemos citar como exemplo: “roteiros de Maceió”, “como é viver em Maceió”; “enchentes”; “Estacionamento no centro de Mossoró”; “assalto no centro”; “Fogaça Governador em 2010, quem é a favor?”; “Fortaleza terá maior aquário da América Latina”; “Buracos em Mossoró causa acidente...” entre outros. Obviamente, os assuntos relacionados à cidade (ou Estado), dividiam espaços como: “Windows XP”; “Me siga que eu te sigo”; “Dá-lhe Inter”; “compro lego” e “pena de morte: contra ou a favor?”.

Os donos e moderadores pareciam ser os membros mais atuantes nos tópicos das comunidades analisadas. Enquetes, eventos e novos assuntos eram constantemente propostos por estes usuários, tidos como os responsáveis pela comunidade. Entretanto,

¹² A identidade dos usuários foi mantida em sigilo, sendo os seus nomes de identificação alterados no presente trabalho.

¹³ São as pessoas responsáveis por manter a ordem nas comunidades. Eles estabelecem regras e cuidam para que a dinâmica proposta pela comunidade não seja desviada radicalmente.



existem membros que participam assiduamente das comunidades, promovendo, inclusive, os “Orkontros¹⁴”.

Sabe-se também que, apesar das comunidades analisadas apresentarem um grande número de membros (sendo a menor delas a comunidade Rio Grande do Norte com 2526 membros e a maior a comunidade Rio Grande do Sul com 392260 membros¹⁵), é um número reduzido de membros que participa ativamente da comunidade. Também observou-se certo “controle” dos assuntos discutidos nos tópicos por meio dos moderadores e donos das comunidades. Os assuntos relacionados com a cidade concreta representada no *Orkut* (como política, dicas, turismo e eventos) eram priorizados pelos responsáveis da comunidade, sendo solicitado, inclusive, o foco das conversas para estas questões relacionadas com e identidade da comunidade.

Todos aqui da moderação trabalham com muito carinho pra dar uma comunidade para vcs livre de propagandas fora do lugar, links com vírus, ofensas a gaúchos, fakes anti-gaúchos, ofensas entre membros, conteúdo ilegal...É óbvio que existirão algumas falhas e contamos com vocês para extingui-las. Mas como, acima dito, humildemente, contamos com o apoio de todos vocês. Nossas regras foram feitas para a comunidade ficar organizada e limpa, ou seja, para melhor desempenhar seu papel de comunidade mãe do rio grande no orkut - jamais com outra função (Dado coletado do tópico da comunidade Rio Grande do Sul em 09/05/2009)¹⁶.

Após a observação da dinâmica, estrutura, organização e interações das comunidades, partiu-se para a seleção dos entrevistados (independente de serem assíduos ou não) das comunidades escolhidas. Inicialmente, coletaram-se dados (como nome, local de nascimento e local de moradia) para só depois partir para as entrevistas.

Dos seis entrevistados, cinco moravam no local em que a comunidade fazia alusão e um deles morava em outra cidade, apesar de ter nascido na cidade ao qual a comunidade em que era associado, referenciava. Este dado aponta, mais uma vez, a certa necessidade de vinculação dos sujeitos aos seus territórios, mesmo que de forma simbólica (e virtual). Esta busca pelo seu território virtual parece ser atribuída a uma identificação pessoal e coletiva, conforme observamos no trecho de entrevista a seguir:

Uma das primeiras que procurei foi a de Porto Alegre mesmo [comunidade]. É que como sou daqui, é uma maneira das pessoas saberem da onde eu vim. Tipo,

¹⁴ São encontros que partem do *Orkut* para o universo concreto, onde as pessoas combinam a “reunião” social na Internet (no caso, através das comunidades do *Orkut*).

¹⁵ Dados adquiridos em quatro de maio de 2010.

¹⁶ Disponível em:

<http://www.orkut.com.br/Main#CommMsgs?cmm=4968&tid=5333867147021678235&kw=tema+comunidade+rio+grande+do+sul>. Acesso em: <10/02/2010>



na internet ninguém sabe quem você é e mostrando isso no seu perfil as pessoas ficam sabendo. Isso dá mais credibilidade até (trecho de entrevista com L.Gm32 – membro de comunidade. Entrevista em 24/06/2009).¹⁷

Do mesmo modo, observa-se a força da identidade cultural (o fato de ser de algum lugar), onde o usuário vai buscar uma comunidade virtual para mostrar da onde veio, ou seja: quem ele é e quais são suas origens para os outros internautas. O fato de vir de um determinado território parece agregar uma série de valores simbólicos que estão enraizados em instituições culturais e que são reconhecidos por aqueles que identificam o lugar. Para os entrevistados, o “pertencer” a um território específico é motivo de orgulho por ele ser a sua “origem” e desprender de discursos de identificação com os outros membros do território, conforme afirma o entrevistado R.F.m21: “Eu me orgulho da onde eu vim. Aqui é o meu lugar, minha terra. Sinto orgulho de ser alagoano” (membro de comunidade. Entrevista em 24/06/2009).

No entanto, mesmo vinculando-se à comunidade com o “orgulho” de ter a identidade de um determinado Estado ou cidade, e ainda considerando-se integrante do seu território virtual (ou seja, da comunidade ao qual pertence), dois entrevistados não participavam dos tópicos de forma ativa (ou nunca participaram), sendo o seu pertencimento uma “etiquetagem identitária” (TOMASINI, 2007), ou seja, uma mera forma de mostrar a sua identidade cultural.

Além do apresentar a sua identidade, verificou-se que outro objetivo do “território virtual” (para três entrevistados) era voltado para a criação de interações sociais com pessoas de mesma identidade cultural, promovendo assuntos relacionados à cidade e permitindo uma união de seus moradores a partir do contato virtual.

Nosso objetivo passou de ser apenas aglomeração de usuários. Hoje, como já comentei, superamos. Saímos para o mundo real, a partir do virtual. Se fosse tal meio, talvez não isto não fosse possível. Hoje não queremos só volume, queremos qualidade, discutir coisas importantes para a cidade e para todos (trecho de entrevista com C.B.N19m – moderador de comunidade. Entrevista em 22/06/2009).

Compreende-se que parece existir a noção de uma extensão do território geográfico concreto para além das barreiras físicas, ou seja, a comunidade virtual parece adquirir a capacidade de ser, também, “a cidade” (ou o Estado).

Do mesmo modo, quatro entrevistados alegaram buscar as comunidades virtuais com referência a seus territórios (seja cidade, bairro ou Estado) com objetivos voltados

¹⁷ Não se modificou ou corrigiu erros da língua nas falas e gírias utilizadas pelos indivíduos entrevistados a fim de manter, na íntegra, o sentido de suas respostas.



para a sociabilidade, ou seja, indo a lugares virtuais que agregam pessoas com identidade cultural comum, tem-se maior chance de encontrar pessoas para relacionamentos que se situam, fisicamente, “mais próximas”.

...sinceramente eu acho que ela me aceitou e me respondeu pq viu que eu podia morar perto dela e isso é bom pq é mais fácil de se ver ou se encontrar depois....Até pq eu acho que não é só eu, mas todo mundo, não quer namorar uma pessoa que mora longe (trecho de entrevista com F.Cm27– membro de comunidade. Entrevista em 24/06/2009).

A seguir, apresentam-se vários trechos de entrevista com as interpretações da autora do trabalho em paralelo (coluna à direita), apresentando assim, um panorama das possíveis motivações de busca destes territórios virtuais e seus sentidos no ciberespaço.

Tabela 1: Trechos das entrevistas e interpretação da pesquisadora

| ENTREVISTAS (partes) | INTERPRETAÇÃO |
|---|--|
| “...a participação dos outros é importante pq mostra que eles gostam da cidade...e se preocupam com ela ateh no virtual...” | Ampliação do sentido do território concreto para além das fronteiras geográficas (ou seja, para o universo virtual). - IDENTIDADE |
| “Se alguém quer saber um pouco mais sobre ti, pode descobrir essa informação navegando na lista de comunidades que participas.” | Função de etiqueta identitária. - IDENTIDADE |
| “...ela me aceitou e me respondeu pq viu que eu podia morar perto dela.” | Importância da presença física para o estabelecimento de relacionamentos - SOCIABILIDADE |
| “me foi concedido os privilégios da moderação.Tudo q ocorre aki na cidade vai parar lá na comunidade” | Ser moderador ou dono da comunidade confere status social. - STATUS e AMPLIAÇÃO TERRITORIAL |
| “...fazemos encontros, isso pra tentarmos ampliar nosso ciclo de amizades, não viver apenas a amizade virtual.” | Apesar das pessoas buscarem o ciberespaço para estabelecerem laços sociais, existe uma busca pelo concreto, pelas interações físicas. - SOCIABILIDADE |
| “temos um número reduzido de participantes atuantes...” | Observa-se que é um pequeno grupo dos membros que atuar na comunidade virtual – IDENTIDADE |
| “Eu gosto muito da comunidade. Através delas fiz vários amigos, não só virtualmente como na vida real.” | Alguns dos entrevistados apresentaram um forte apego à comunidade, relacionando-a como forma de interagir com pessoas que gostam. - SOCIABILIDADE |
| “Eu acho que o objetivo inicial é o de reunir as pessoas de uma certa localidade..” | Verifica-se o objetivo da comunidade para a junção de pessoas com uma identidade cultural semelhante. SOCIABILIDADE e INTERESSE COMUM |
| “Criei a Comunidade do Rio Grande do Norte, como forma de agregar amigos, colegas e companheiros. Bem como promover novas amizades, realizando debates, emitindo opiniões e, até mesmo, para conhecer mais o próprio Estado e suas peculiaridades.” | Desenvolvimento da identidade cultural. As pessoas buscam a comunidade para encontrarem pessoas que partilham dos mesmos interesses culturais. – SOCIABILIDADE e AMPLIAÇÃO TERRITORIAL |
| “Reunir um grupo de pessoas que possuem afinidades geográficas: moram na mesma rua, cidade, estado, etc. Isso possibilita discussões mais direcionadas e contextualizadas.” | A afinidade cultural parece ser importante para o desenvolvimento de laços sociais. Buscar a sua comunidade de origem identitária cultural parece significar “encontrar pessoas semelhantes”. SOCIABILIDADE, IDENTIDADE e INTERESSE COMUM |
| “..Quando se mora longe, ali a gente fica mais perto de quem ama...” | Desenvolvimento do sentimento de pertença, do “estar junto”. As pessoas saem de suas cidades, mas querem sentir-se parte, querem manter a sua identidade e, por isso, vinculam-se às comunidades com referência a sua cidade de origem. IDENTIDADE – AMPLIAÇÃO TERRITORIAL |



Nestes trechos de entrevistas observa-se a forte ligação das comunidades virtuais com o território concreto que representam (funcionando como verdadeiras ampliações destes). Do mesmo modo, os usos da comunidade como lugar de sociabilidade e território de manifestação identitária é visualizado nas entrevistas.

A seguir, apresentamos uma tabela com mais dados coletados das seis entrevistas.

Tabela 2: Dados coletados com as respostas das entrevistas

| Entrevistado | Indivíduo1 | Indivíduo2 | Indivíduo3 | Indivíduo4 | Indivíduo5 | Indivíduo6 |
|---|---|---|------------------------------------|------------------------------------|--|---|
| Cargo | Dono | Moderador | Moderador | Dono | Membro | Membro |
| Motivo de uso/criação da comunidade | Status e identificação | Status/informações da cidade | Status e identificação | Juntar pessoas da mesma localidade | Mostrar a origem | forma de identificação |
| Interage com pessoas que NÃO conhece pela comunidade? | SIM | SIM | SIM | SIM | raramente | Poucas vezes |
| Convida pessoas na vida concreta para a comunidade? | NÃO | SIM | NÃO | SIM | NÃO | NÃO |
| Interage com pessoas que conhece fisicamente pela comunidade? | SIM | SIM | SIM | SIM | NÃO | NÃO |
| Já encontrou alguém da comunidade na vida concreta? | SIM (Orkontros) | SIM (Festas) | SIM (Festa) | SIM (Orkontros) | SIM | SIM |
| Já foi em algum evento concreto que surgiu na comunidade? | SIM (Festa) | SIM (Festa) | SIM (Jogo) | SIM (Caminhada) | NÃO | NÃO |
| Já conheceu algum lugar/evento através da comunidade? | SIM (Show) | SIM (Serviços gerais) | SIM | NÃO | NÃO | SIM (Bar) |
| Já colocou anúncios na comunidade do <i>Orkut</i> ? | SIM (Eventos culturais) | SIM (Vendas) | NÃO | NÃO | NÃO | NÃO |
| Relação pessoal com a comunidade | Muito apegado (interações com amigos) | Fonte de informação e interações | Forma de interação social | Ponto de encontro/interação social | Identidade /vitrine pessoal | Só identificação cultural |
| Considera a participação na comunidade importante? Motivo | SIM. Ajuda aos outros com relação à cidade | SIM. Fornece informações da cidade | SIM. Fornece informações do Estado | SIM. Manter a ordem | NÃO | SIM. Para esclarecer dúvidas da cidade |
| Considera o seu pertencimento na comunidade importante? Motivo. | SIM. Contribui com a cidade. | SIM. Controle e gerar informações da cidade | NÃO | NÃO | NÃO | NÃO |
| Como vê os demais usuários? | Parceiros | Usuário/amigos | Outros sem importância | Colegas | Outros que moram na sua cidade | Outras pessoas que buscam identificação |
| Participação na comunidade | ativa | ativa | ativa | ativa | Não ativa | Não ativa |
| Objetivo inicial da comunidade | Espaço virtual da capital (representação o virtual da cidade) | Reunir pessoas de certa localidade | Não sabe | Reunir amigos da mesma cidade | Para saber de onde viemos - identidade | Reunir um grupo de pessoas que possuem afinidades geográficas |

A maior parte dos entrevistados respondeu que ao criar a comunidade (ou ao se associar a ela), teve como objetivo principal o “mostrar” de onde vêm (identidade cultural). Do mesmo modo, eles parecem associar a participação na comunidade (colocando ou adquirindo informações) como algo importante para a cidade/Estado concreto ao qual ela representa no ciberespaço, o que aponta para um ligação do luar virtual com o concreto.



Apesar das comunidades terem o intuito inicial de promover interações sociais, trocas de capital social e formação de laços (RECUERO, 2006), os membros “comuns” que foram entrevistados não parecem utilizá-las para este fim, mas sim para mais uma forma de apresentar seu “eu” no ciberespaço. Moderadores e donos das comunidades já possuem uma visão diferenciada no que se refere às interações nas comunidades. Além de adquirirem *status* pela sua posição de dono ou responsável pelo controle e ordem do território virtual, eles consideram a sua participação importante por promoverem não apenas a própria comunidade virtual como as cidades que elas representam.

Todos os entrevistados já encontraram pessoas das comunidades na vida concreta. Boa parte deles possui a noção de que entrar em uma comunidade virtual referente à sua cidade concreta permite estabelecer laços sociais relacionais de forma mais fácil com pessoas que moram “perto”. Além disso, as comunidades parecem atuar como divulgadoras de eventos e informações relacionados com a cidade física, como festas e jogos de futebol que acontecem na localidade. Por existir estas relações, as comunidades são utilizadas, inclusive, para a divulgação de produtos para venda, troca e compra por parte de alguns usuários, parecendo facilitar as interações sociais que ocorrem entre os universos virtuais e concreto. Estes dados apontam para uma busca e criação de comunidades virtuais com ligação identitária à cidades e Estados, como forma de sociabilidade, onde pessoas com mesmos interesses, encontram-se em um ambiente comum com uma identidade comum para sociabilizarem-se.

5. Considerações Finais

Verificou-se, a partir de estudos anteriores e da observação participante realizada, que o território virtual das comunidades analisadas apresenta-se inserido em um contexto que carrega as características histórico-culturais de um território concreto, funcionando como uma verdadeira extensão (ou ampliação) da cidade (ou Estado) para além das fronteiras físicas. A comunidade torna-se representação, um lugar da identidade e também um ponto de referência cultural no ciberespaço.

As comunidades analisadas são lugares apropriados por grupos, que tem o seu sentido transformado, agregando-se valores, simbolismos que lhes conferem uma identidade nitidamente atrelada ao lugar concreto, de modo que a busca pela vinculação a estas comunidades esteja ligada ao vínculo territorial e manifestação identitária.



A partir da técnica de entrevistas, podem-se adquirir dados que vão vir a complementar informações coletadas em estudos anteriores que decorrem de observações de comunidades virtuais referentes a territórios concretos. Assim, constatou-se que as comunidades do *Orkut* que apontam para a representação de cidades/Estados são criadas para a sociabilidade, para a promoção destes territórios concretos, para a obtenção de informações e, também para a identificação pessoal e coletiva de uma cultura. As finalidades de suas criações indicam o oferecimento de mais um lugar para os sujeitos demonstrarem suas identidades, reafirmando suas origens e compartilhando informações indicativas ao seu território.

Na busca por estes lugares virtuais compreendeu-se certa necessidade do usuário em firmar laços sociais com pessoas geograficamente próximas, o que facilitaria o processo de sociabilização virtual a partir da identificação de interesses em comum (como a identidade cultural comum), potencializando possíveis encontros em terceiros lugares fora do ambiente mediado pela Internet.

Os resultados das entrevistas parecem ir de encontro com os dados da pesquisa desenvolvida por Fragoso (2009) onde estes territórios virtuais do *Orkut* referentes a regiões geográficas do mundo concreto funcionam como etiquetas identitárias e agregadores sociais.

Também se verificou que o fato de criar, ser moderador ou dono de uma comunidade fornece determinadas responsabilidades que podem diferenciar a forma de visão relacionada à importância do território virtual para o sujeito, diferente da significação que estas adquirem para os demais usuários (identificação pessoal no universo virtual).

A participação nas comunidades também aponta para um favorecimento da manutenção da ligação entre pessoas, de modo que as práticas sociais sejam desenvolvidas em um cenário “naturalizado” e ainda independente do deslocamento geográfico, mas que, está diretamente ligado a ele.

Os estudos não são conclusivos, pois foram desenvolvidos com uma amostragem pequena (seis usuários de seis comunidades do *Orkut*) por um curto período de três meses. Contudo, ele sugere uma maior atenção de pesquisas futuras para a percepção da trama da identidade cultural com o lugar virtual.

Compreende-se que a motivação para a criação de territórios concretos em território virtuais parece não apenas estar atrelada à percepção da identidade cultural em outros espaços como também diferencia-se de acordo com a função do ator social no



território virtual. Desse modo, os usuários ativos (como donos e moderadores) serão aqueles que utilizam as comunidades focando o desenvolvimento das práticas sociais, sendo estas consideradas verdadeiros “territórios virtuais”, como formas ampliadas da identidade de cidades e Estados do mundo concreto. Já os usuários não-ativos parecem simplesmente realizar o movimento de busca pelo território virtual de origem como mais uma forma de identificação no universo virtual, caracterizando não a ampliação das práticas sociais das cidades e Estado (como no primeiro caso), mas sim de suas identidades culturais para dentro do ciberespaço.

Referencial teórico

ALBAGLI, Sarita. Território e Territorialidades. In LAGES Vinícios; BRAGA, Christiano; MORELLI, Gustavo (Org.). **Territórios em movimento**: cultura e identidade como estratégia de inserção competitiva. Sachs Prefácio, Rio de Janeiro: Relume Dumará/Brasília DF: Sebrae, 2004. 350 p.

AUGÉ, Marc. **Não-ugares**: Introdução a uma antropologia da sobremodernidade. 1. ed. Campinas: Papirus, 2007. 112 p.

FOUCAULT, Michel. **Other spaces**: The principles of heterotopia. *Lotus International: Quarterly Architectural Review*, 1986. p. 9 - 17. Disponível em: <<http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html>>. Acesso em: 23 jul. 2008.

FRAGOSO, Suely. **Espaço, Ciberespaço, Hiperespaço**. Textos de Cultura e Comunicação, Salvador, BA, v. 42, n. 2000, 2000 p. 105-113. Disponível em: <<http://www.midiadigitais.org/wpcontent/uploads/2008/06/hiperespaco.pdf>>. Acesso em: 08 jun. 2009.

_____. Conectibilidade e geografia em sites de rede social: um olhar sobre as relações entre território e identidade e a permeabilidade on-line/off-line a partir do *Orkut*. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 16, p. 109-121, dez., 2008b. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/galaxia/article/viewFile/6667/6027>>. Acesso em: 15 fev. 2009.

HAESBAERT, Rogério. **O mito da desterritorialização**: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade. 3 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007. 395 p.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 7 ed. Rio de Janeiro: DP&A 2002. 102 p.

LE MOS, André. **Ciberespaço e tecnologias móveis**: Processos de Territorialização e Desterritorialização na Ciberultura. Artigo integrante da pesquisa do Grupo de Pesquisa em



Cibercidades (GPC/CNPq), do Centro Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura (Ciberpesquisa), da Facom/UFBA. 2005. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/territorio.pdf>>. Acesso em: 12 set. 2009.

_____. Ciberespaço e Tecnologias Móveis: processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura. In MÉDOLA, Ana Silvia; ARAÚJO, Denise; BRUNO, Fernanda (orgs). **Imagem, Visibilidade e Cultura Midiática**, Porto Alegre: Sulina, 2007.

LÈVY, Pierre . **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1997.

OLDENBURG, Ray. **The Great Good Place**. New York, NY, USA: Marlowe & Co., 1989.

REBS, Rebeca Recuero. Em Busca do Concreto: Dos Lugares Virtuais para os Lugares Físicos. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **Anais do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – Curitiba, PR. 2009. Disponível em <https://www.yousendit.com/transfer.php?action=batch_download&batch_id=MVNjbGtGeWFWRC9IRGc9PQ>. Acesso em 11 fev. 2010.

_____. **O lugar no espaço virtual**: um estudo etnográfico sobre as recriações de territórios do mundo concreto no Second Life. Dissertação de mestrado. 2010. 263 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2010.

RECUERO, Raquel. **Comunidades em redes sociais na Internet** : proposta de tipologia baseada no fotolog.com. Tese de doutorado. 2006. 334 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Programa de Pós Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

SANTOS, Milton. **Metamorfoses do espaço habitado**: fundamentos teóricos e metodológicos da geografia. 1. Ed. São Paulo: Hucitec, 1988. 124 p.

_____. **A Natureza do Espaço**: Técnica e Tempo, Razão e Emoção. 4. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006. 260 p.

TOMASINI, Ana Claudia V. **Globalização e Nacionalismo**: um estudo de caso da comunidade virtual 'Brasil' sobre a identidade brasileira no *Orkut*. Dissertação de mestrado. 2007. 163 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2007.

VIDIGAL, Luís. **A cidadania activa e as novas comunidades virtuais** – O papel das TIC no relacionamento entre o Estado e o Cidadão, 2002. Disponível em <http://foobox.org/files/uevora/SCE/10%20-%202.1.x/A_cidadania_activa_e_as_novas_comunidades_virtuais.doc> Acesso em 01/02/2009.