

# Ciberantropologia. O estudo das comunidades virtuais

Adelina Maria Pereira da Silva\*  
Universidade Aberta

## Índice

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Ciberespaço / Cibercultura</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Ciberantropologia</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Comunidades Virtuais – as salas de Chat</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>Conclusão</b>	<b>18</b>
<b>6</b>	<b>Bibliografia</b>	<b>20</b>

---

\*Mestre em Relações Interculturais pela Universidade Aberta.

## 1 Introdução

Cada vez mais se verifica a informatização da sociedade. Basta observar com atenção a publicidade exterior para constatar, que a maioria, apresenta um endereço relacionado com *sites*, na Internet. Esta informatização envolve transformações culturais, que, a pouco e pouco, se vão manifestando no comportamento dos indivíduos.

A cultura, normalmente, é tida como um padrão de desenvolvimento, que se reflecte nos sistemas sociais de conhecimento, ideologia, valores, leis e rituais quotidianos.

A Antropologia serve de base para o estudo da cultura de uma organização ou comunidade. O antropólogo deve ter um elevado grau de relativismo cultural, de modo a conseguir neutralizar eventuais distorções provocadas pelo seu contexto cultural de origem. A experiência da alteridade leva a perceber a própria cultura e a cultura do outro, através do reconhecimento de que ela nada tem de natural, é sim essencialmente formada de construções sociais.

A cultura pode ser entendida como um sistema simbólico, tal como a arte, o mito, a linguagem, na sua qualidade de instrumento de comunicação entre pessoas e grupos sociais, que permite a elaboração de um conhecimento consensual sobre o significado do mundo.

Segundo Levy (1998), o ciberespaço representa um estágio avançado de auto-organização social, ainda que em desenvolvimento - a inteligência colectiva - . O Ciberespaço aparece como um Espaço do Saber, em que o conhecimento é o factor determinante e a produção contínua de subjectividade é a principal actividade económica. O ciberespaço surge, assim, como o quarto espaço antropológico: o primeiro, a *terra*; o segundo, o *território*; o terceiro, o *mercado*; o ciberespaço, o último.

## 2 Ciberespaço / Cibercultura

Levy define ciberespaço e cibercultura da seguinte maneira: por ciberespaço entende que é um novo meio de comunicação que surgiu da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura mundial da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo "cibercultura", especifica o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. É precisamente neste ciberespaço que se criam comunidades virtuais, componentes da cibercultura. Formam-se a partir de interesses comuns entre pessoas e organizações e têm várias formas de expressão, dentre as quais se vulgarizaram as salas de *chat*.

As redes telemáticas, nas quais se inclui a Internet, mais do que um meio de comunicação, afiguram-se um espaço de sociabilidade, no interior do qual se desenvolvem práticas sociais, culturalmente determinadas e relativamente autónomas.

A virtualidade, via de regra, é associada a uma "não-realidade", concepção que não é das mais adequadas para se pensar o Ciberespaço. Vários pensadores argumentam que o virtual não se opõe ao real, mas sim que o complementa e transforma, ao subverter as limitações espaço-temporais que este apresenta. Desta forma, o virtual não é o oposto do real, mas sim uma esfera singular da própria realidade, onde as categorias de espaço e tempo estão submetidas a um regime diferenciado. Esta forma de conceber o virtual (o "real virtual") é fundamental para se tratar de uma das dicotomias problemáticas dentro do campo da Cibercultura - a oposição entre o *on-line* e o *off-line*.

A partir destas considerações, o termo "Ciberespaço" pode ser definido como o *locus* virtual criado pela conjunção das diferentes tecnologias de telecomunicação e telemática, em especial, mas não exclusivamente, as suportadas por computador. Contudo, a

Internet, não é a única instância de Comunicação Mediada por Computador (CMC), e por extensão, de suporte ao Ciberespaço.

O Ciberespaço, assim definido, configura-se como um *locus* de extrema complexidade e difícil compreensão. A sua heterogeneidade é notória quando se percebe o grande número de ambientes de sociabilidade existentes, no interior dos quais se estabelecem as mais diversas e variadas formas de interacção, tanto entre Homens, quanto entre Homens e máquinas e, inclusive, entre máquinas.

Assim, o conceito de Cibercultura abarca o conjunto de fenómenos sócio-culturais que ocorrem no interior deste espaço ou que estão a ele relacionados. Escobar (1994), percorrendo um caminho inverso chega ao Ciberespaço através da noção de Cibercultura. Segundo afirma, engloba uma série de manifestações contemporâneas, não apenas as relacionadas com as CMC's, mas também as referentes ao relacionamento do homem com a tecnologia e, em especial, a biotecnologia acrescentando a noção de tecno-socialidade.

Em qualquer caso, a compreensão do Ciberespaço pressupõe que este não seja observado como um objecto no sentido estrito do termo, mas sim como um espaço frequentado por *personas* que constituem localidades e territorialidades. MacKinnon (1995) utiliza o conceito de *persona*, para designar as identidades construídas pelas pessoas no interior do ciberespaço.

### 3 Cibercultura

Considerado um espaço frequentado por *personas*, a observação antropológica volta-se para a compreensão das peculiaridades dos grupos que se constituem no seu interior. A análise poderá ser conduzida a dois níveis: interno e externo.

O interno considera o Ciberespaço como um "nível" de realidade substancialmente específico e diverso dos restantes, dentro do qual se desenvolvem fenómenos peculiares, que devem ser

abordados com um referencial teórico adequadamente desenvolvido ou adaptado.

O externo considera-o como mais um aspecto da cultura contemporânea estando nela inserido e confrontando a reflexão antropológica com o mesmo tipo de problemas.

Assim, a abordagem externa efectua a Antropologia *do* Ciberespaço considerando-a como mais um aspecto de outras realidades, enquanto que a abordagem interna tenta estabelecer uma Antropologia *no* Ciberespaço, uma *Ciberantropologia*.

De qualquer modo, a pesquisa etnográfica em ambientes de sociabilidade virtual poderá contribuir para o enriquecimento da reflexão sobre as sociedades complexas, visto que o Ciberespaço pode ser compreendido como uma das esferas constituintes da mesma. O Ciberespaço oferece um cenário, se não equivalente, pelo menos bastante semelhante ao das sociedades complexas, de cuja reflexão, no campo da Antropologia, já resultou um referencial teórico bastante desenvolvido. Ao debruçar-se sobre as cidades e sobre o mundo ocidental, a Antropologia apercebeu-se de um impasse: como estranhar um "outro" que está aparentemente tão próximo?

Para Levy (1994), o espaço da rede suporta uma realidade social, constituída por um conjunto de actividades coordenadas e construída por diversos interlocutores dispersos pelo espaço físico. Ou seja, caracteriza-se pela multiplicidade dos sujeitos envolvidos, pela coordenação que existe entre eles e, sobretudo, pela convergência de actividades no sentido de alcançar um sentido comum.

Para que um sistema possa ser usado como ferramenta de comunicação, no ciberespaço, deve:

- ser de fácil acesso;
- ser fácil de utilizar;
- ser capaz de filtrar e seleccionar informação relevante;

- permitir o processamento de informação em tempo real (online).

Vive-se a Era Digital, marcada pela revolução tecnológica que está a mudar as formas de pensamento, os costumes e os hábitos. A evolução das redes e a utilização cada vez maior da Comunicação Mediada por Computador (CMC), no dia-a-dia, está a fazer com que a sociedade readeque os hábitos dos indivíduos tendo em conta, por um lado, a expansão quantitativa da informação, e por outro, a distribuição da mesma. Caminha-se para o que hoje se chama de *sociedade de informação* ou *auto-estradas da informação*. A está em vias de se tornar um fenómeno de massas, uma vez que toda a economia, cultura, saber, etc. passam por um processo de negociação, distorção, apropriação do ciberespaço - nova dimensão espaço-temporal – (Lemos, s/d).

Na perspectiva da Antropologia, a dimensão simbólica da cultura é concebida como capaz de integrar todos os aspectos da prática social. Os antropólogos tenderam sempre a conceber os padrões culturais não como um molde que produziria condutas estritamente idênticas, mas antes como regras de um jogo, isto é, uma estrutura que permite atribuir significado a certas acções e em função da qual se jogam infinitas partidas (Durhan, cit. in Fleury, 1987).

No estudo de um cultura, existem três perspectivas a ter um atenção:

- Cognitivista – a cultura é definida como um sistema de conhecimento e crenças compartilhados; é importante determinar quais as regras existentes numa determinada cultura e como os seus membros vêem o mundo;
- Estruturalista – a cultura constitui-se de signos e símbolos. É convencional, arbitrária e estruturada, constitutiva da acção social sendo, portanto, indissociável desta;
- Simbólica – define cultura como um sistema de símbolos e significados partilhados que necessita de ser decifrado e

interpretado; as pessoas procuram decifrar a organização, tendo em vista adequar o próprio comportamento.

Para além da perspectiva de análise, a cultura de uma comunidade pode ser apreendida a vários níveis:

- A nível dos artefactos visíveis - ambiente, arquitectura, padrões de comportamento visíveis, por exemplo -;
- A nível dos valores que ditam o comportamento das pessoas - valores que regem o comportamento das pessoas, por vezes, idealizações ou racionalizações -;
- A nível dos pressupostos inconscientes - aquilo que os membros do grupo percebem, pensam e sentem -.

Para criar e manter a cultura, a rede de concepções, normas e valores têm de ser afirmados e comunicados aos membros da comunidade de uma forma tangível, tal como são as formas culturais, ou seja, os ritos, rituais, mitos, histórias, gestos e artefactos.

O rito, em especial, configura-se como uma categoria analítica privilegiada para desvendar a cultura de uma comunidade. As pessoas expressam os símbolos rituais através de diversos fenómenos - gestos, linguagem, comportamentos ritualizados, que podem ser classificados em diversas taxonomias, por exemplo:

- Ritos de passagem;
- Ritos de degradação;
- Ritos de confirmação;
- Ritos de reprodução;
- Ritos para redução de conflitos;
- Ritos de integração.

Assim, os ritos são facilmente identificáveis, porém de difícil interpretação.

As comunidades virtuais são agregações sociais que emergem da Rede quando existe um número suficiente de pessoas, em discussões suficientemente longas, com suficientes emoções humanas, para formar teias de relações pessoais em ambientes virtuais, alterando de algum modo o EU dos que nele participam (Rheingold, 1994)

A existência de uma comunidade virtual depende de três factores: computador, linha telefónica (ou cabo) e software.

A tradicional comunicação em suporte papel e fala natural, há muito foi mediada pela electrónica: primeiro através do telex, telefone e fax; mais recentemente através do e-mail ou mesmo através do chat, que permitem a comunicação simultânea e dialogante on-line.

O termo *comunidade virtual* sugere aparentemente uma comunidade que só existe no ciberespaço. De qualquer modo, implica uma nova forma de ligação que passa a existir no meio de, ou entre, comunidades no espaço geossocial real, ligando-as e estendendo-as, trazendo mesmo comunidades reais para o seu contacto. Nesse sentido, a Net representa uma analogia do mundo, ou seja, é um lugar onde se constrói um espaço topográfico (*interface*), com lugares (*sites*) e os caminhos (*path*) que irão ser percorridos, até se chegar ao destino.

Ribeiro (s/d) defende que na internet os utilizadores quando interagem, criam um mundo paralelo, on-line, transportando-se para outros locais.

Real ou virtual, não há dúvida que os utilizadores interagem no ciberespaço. Mais do que informações e mensagens, circulam na Net actos de linguagem que colocam em jogo a interacção, a negociação entre actores sociais (Aranha, s/d).

Os discursos no ciberespaço sugerem que se pode caminhar para fora do EU numa extensão tal que pode mesmo recriar-se do EU, conferindo-lhe uma identidade virtual, em que o ciberespaço constitui a metáfora da pessoa – o utilizador é levado a reinscrever



a sua identidade, que pouco tem a ver com a sua voz, aparência física ou mesmo personalidade.

É a essa construção de identidade do EU que antes se deu o nome de *persona*. A *persona* que aparece no ciberespaço é, potencialmente, muito mais do que um mero reflexo do EU real.

O conceito de sociabilidade ampliou-se ao permitir que os mais tímidos, que mal ousam sair de casa, se relacionem com desconhecidos, quantas vezes através de personalidades fictícias criadas para o efeito, através de uma ciberexistência. Ao constituir-se como espaço de sociabilidade, o ciberespaço gera novas formas de relações sociais, com códigos por vezes conhecidos, mas adaptados ao espaço e tempo virtuais e às possibilidades de construção de novas identidades. Cabe à Antropologia o estudo desses códigos, no sentido de identificar as representações sociais que transmitem.

Para além disso, há também a questão da oralidade. Verifica-se um retorno à oralidade, uma vez que o modo como a comunicação se processa na Internet (ex. nas salas de Chat), escrevendo como se fala, está muito próximo dessa mesma oralidade, embora pertencente ao domínio da escrita. Contudo, a Internet vai muito mais além da mera oralidade, combinando texto, sons e imagens.

Por essa razão, a internet está a mudar a comunicação humana. Nela encontramos verdadeiros pontos de encontro on-line, que têm contribuído para a formação de comunidades virtuais.

## 4 Comunidades Virtuais – as salas de Chat

Mas o que é comunidade?

Comunidade é um conjunto de pessoas numa determinada área, normalmente geográfica, com uma estrutura social (existe algum tipo de relacionamento entre os indivíduos), podendo existir um espírito compartilhado entre os seus membros e um sentimento de pertença ao grupo.

Uma comunidade terá de apresentar as seguintes características (Ávila, 1975):

- uma certa continuidade espacial, que permita contactos directos entre os seus membros;
- a consciência da existência de interesses comuns, que permitam aos seus membros atingirem objectivos que não seriam alcançados individualmente;
- a participação numa obra, que sendo a realização desses objectivos é também uma força de coesão interna da comunidade.

O conjunto de pessoas que se reúne e interage através de uma sala de chat experimenta circunstâncias idênticas às acima descritas, com uma diferença: o local é o ciberespaço.

Fernback e Thompson (s/d) definem comunidades virtuais como sendo aquelas em que as relações sociais que se estabelecem ocorrem no ciberespaço através de um contacto repetido num local específico, simbolicamente limitado por um tópico de interesse (por exemplo, uma sala de chat).

Rheingold (1994), por seu lado, define-as como agregações sociais que emergem na Internet quando um número de pessoas conduz discussões públicas por um tempo determinado, com suficiente emoção, e que forma teias de relações pessoais no ciberespaço.

Lemos (s/d), defende que o ciberespaço não é uma entidade puramente cibernética, e o interesse antropológico do ciberespaço reside justamente no vitalismo social, nomeadamente dos chats. Afirmar que o ciberespaço não está desligado da realidade. É um espaço intermédio. Nele todos são actores, autores e agentes de interacção.

Uma vez que as salas de chat, estão divididas por temas (#portugal; #porto; #30-40; etc), as comunidades virtuais, construídas à volta de interesses e não de proximidades físicas, sugerem a

formação de “subúrbios virtuais”. Os utilizados destes serviços ligam-se às salas de Chat, pelos títulos (assuntos) que lhes dizem alguma coisa. É nesse convívio que desenvolvem as suas *personas*, que desenvolvem um senso comunitário e que fazem ou desfazem amizades. Criam-se laços estruturais que unem os participantes.

As comunidades virtuais respondem às necessidades sociais das pessoas. E baseiam-se na proximidade intelectual e emocional (Rheingold, cit. in FernBack e Thompson, 1995).

Um problema que se coloca é o da natureza das relações online. Uma comunidade não é apenas constituída de interesses compartilhados e interações cívicas humanas. Há também conflito e contradição.

Ao contrário das comunidades geográficas, as ciber-comunidades podem ser efêmeras. Um participante num canal de chat só faz parte da comunidade quando se liga a ela. Assim, que deixa o canal, deixa também de pertencer àquela comunidade virtual.

Há também a questão do nome (*nick*): numa comunidade virtual um indivíduo pode simular que deixou de fazer parte da comunidade simplesmente mudando de nick, sem o comunicar a mudança. Virtualmente transformou-se noutra indivíduo, mas continua a fazer parte da mesma comunidade. Numa comunidade geográfica isto não seria possível de acontecer.

O Chat é um serviço síncrono através do qual dezenas de pessoas comunicam ao mesmo tempo, num ou em diversos canais, devidamente identificados. Através dele o indivíduo pode conversar simultaneamente com diversas pessoas e acompanhar a conversa de outros. Cada frase da conversa vem antecedida do nome do utilizador. Ao mesmo tempo vai-se recebendo informação sobre quem entra ou sai do canal. Existe também a possibilidade de conversar em privado com determinado utilizador.

Ao entrar uma sala de chat o utilizador é obrigado a escolher um nick (um apelido), pelo qual será identificado em todas as suas mensagens. A escolha do nick é fundamental, pois será como o seu “cartão de visita”, a sua máscara. Através do nick, outro

qualquer utilizador poderá identificar os interesses da pessoa com quem poderá manter uma conversa.

Na Internet existe sempre um grande número de salas de chat, cujos nomes e assuntos são muito diversos. Cada pessoa pode escolher a sala ou o assunto sobre que quer falar ou, então, criar a sua própria sala.

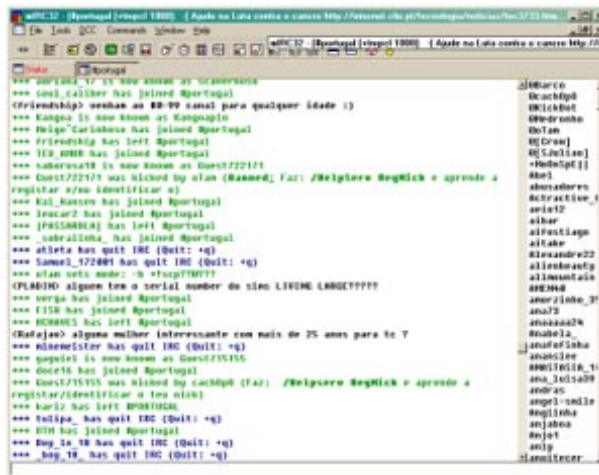


Fig 1.: janela principal do Mircc (comunicação pública)



<b>Acrónimo</b>	<b>A Tradução em português</b>	<b>Acrónimo</b>	<b>A Tradução em português</b>
AFAICT	É o máximo que eu posso falar	GIGO	Lixo vem...lixo vai
AFAIK	Tanto quanto sei	ILY	Amo-te
AIUI	Como eu percebi	IME	Pela minha experiência
BBL	Voltarei mais tarde	OIC	Ah! Percebo
BRB	Volto em breve	OMG	Oh, meu Deus!
F2F	Cara a cara	SITD	Continuo sem resposta
FAQ	Perguntas frequentes	MORF	Homem ou mulher?
B4	Antes	IR	Na realidade
AFK	Afastado do teclado	JAM	Espere um minuto
BTW	A propósito	TIF	Beijo na face
BSF	Falo sério pessoal	FYI	Para tua informação
RUOK	Estás bem?	FOC	Gratuito

*Figura 3.: Exemplos de acrónimos*

Emoticons	<i>Significado</i>	Emoticons	<i>Significado</i>
#-)	deslumbramento	,-)	feliz e a piscar o olho
\$-)	acertou no totoloto	:-#	de boca fechada
%-\	ressaca	:-{	de bigode
%-)	com muito tempo a olhar para o ecrã	:-)	de felicidade
(8-0	quem paga a conta	:-} }	de um mentiroso
(:-)	careca	:)U	copo cheio
+:-)	padre	:->	com sarcasmo
,-}	de ironia a piscar o olho	:-]	de cabeça dura
:(	de choro	:-~)	constipado
:-	de homem	:-7	sorriso charmoso
(:-(	muito triste	:-C	muito infeliz
:-e	de desapontamento	:-O	de tagarela
:-Q	de fumador	>-	feminino
@:	de um génio	<:-	de burrice
:-X	beijo babado	O:-)	de anjo
P-(	de pirata	B-)	à batman

Fig 4.: Exemplos de emoticons

Constata-se, contudo, que existem diferenças importantes entre a comunicação mediada por computador (CMC) e a convencional:

- falta de feedback regulador - os indivíduos comportam-se de maneira mais espontânea, mesmo com estranhos, já que não existem limitações contextuais como o aspecto físico ou o *status* social -;
- apresentação anónima - qualquer indivíduo apresenta-se como quiser, criando uma nova identidade -;
- fraqueza dramatúrgica – quase inexistência de informações não-verbais -;
- desconhecimento do status social - completo desconhecimento de quem é o OUTRO, até que este o divulgue -.

Quer a fraqueza dramatúrgica quer o desconhecimento do status social motivam a construção de um novo universo simbólico que, no caso dos canais de Chat, impulsiona a criação de novas culturas e comunidades.

É possível definir três pilares psicossociais da comunicação pessoa-pessoa através do ciberespaço (Riva & Galimberti, cit. in Cunha, s/d):

- 1) a realidade construída na rede;
- 2) a conversação virtual;
- 3) a construção da identidade.

O espaço das interações sociais não pode ser descrito apenas em termos físicos. Os espaços construídos com base na realidade virtual caracterizam-se por níveis de simulação cada vez maiores: é a co-presença de discursos, mais do que a co-presença física de interlocutores que determina a construção das capacidades cognitivas e a performance.

Além disso, a realidade virtual é um espaço em que:

- cada interlocutor continua a poder influenciar a ação do(s) outro(s);



- os interlocutores continuam a poder regular a comunicação através de *feedback* de informação.

Por tudo isto, a Internet oferece um campo de liberdade para o indivíduo exprimir a sua identidade. No contexto do ciberespaço, o indivíduo pode decidir:

- interagir com os outros tal como é;
- seleccionar apenas aspectos particulares da sua identidade, e eventualmente acrescentar outros aspectos “inventados”;
- adoptar uma identidade completamente diferente da sua identidade real;
- optar por manter-se anónimo, como observador passivo e invisível.

A rede surge, então, como um espaço verdadeiramente democrático, em que todos têm igualdade de oportunidades, independentemente de questões de género, saúde, estatuto, etnia, etc.

A influência de uns sobre os outros está apenas limitada pela capacidade de comunicação, que depende não só da habilidade verbal, como também dos conhecimentos técnicos obtidos.

A própria metáfora espacial que se usa para caracterizar a Internet como um ciberespaço, remete para o facto de o próprio conceito de espacialidade ser modificado por este meio: as pessoas podem interagir durante dias, semanas ou anos (através do chat, por exemplo), independentemente das mudanças geográficas que tenham lugar. A comunidade está onde a pessoa estiver. É um excelente suporte, dentro daqueles que estão actualmente disponíveis, para manter o contacto social com pessoas distantes.

Em qualquer comunidade há regras de conduta, que variam de cultura para cultura. Também nas comunidades virtuais há regras de conduta, que surgiram de uma maneira espontânea, que deverão ser respeitadas. É o que vulgarmente se chama de Netiqueta.

Netiqueta é a forma aportuguesada do termo inglês "netiquette", que significa "etiqueta (bons modos) na Internet". A Netiqueta é um conjunto de regras não-oficiais, passadas de boca em boca e site em site que tenta estabelecer um padrão de comportamento considerável "desejável" pelos utilizadores e para os utilizadores. As regras da netiqueta visam tornar a Internet um lugar menos caótico e mais sadio, ensinando as pessoas que certas atitudes aparentemente inofensivas podem aborrecer, atrapalhar ou agredir outros usuários, devendo ser evitadas. O usuário que desrespeita a netiqueta, propositalmente ou não, prejudica também a si mesmo, porque é "deixado de lado" pelos outros utilizadores. A Netiqueta pode variar ligeiramente de acordo com o tipo de comunicação que está a ser utilizado (por exemplo: canais chat, grupos de discussão, e-mail). Alguns dos exemplos de netiqueta são: não falar palavrões, não fazer *flood*<sup>1</sup>, não gritar, não fazer propaganda de qualquer espécie, entre outras coisas. Se alguém quebrar uma dessas regras, a pessoa é *kickada*<sup>2</sup> do canal, ou então pode ser *banida*<sup>3</sup>.

## 5 Conclusão

Em suma, ao criar um meio de circulação de informações, a rede possibilitou uma multiplicidade de formas de comunicação e de criação de sociabilidades através do CMC. Criou-se um novo espaço, virtual, a que se deu o nome de ciberespaço. Nele materializam-se relações sociais e valores, que vulgarmente se chama de cibercultura.

A cibercultura tem possibilitado mudanças nas relações do homem com a tecnologia e entre si, gerando novas formas de socia-

---

<sup>1</sup> Repetição seguida de mensagens em pouco espaço de tempo. O Flood atrapalha o andamento do canal. Repetir 3 vezes a mesma linha é considerado *flood* em alguns canais.

<sup>2</sup> Quando um dos operadores desconecta uma pessoa do canal.

<sup>3</sup> Ser desconectado do canal e ser impedido de entrar nele por alguns minutos.

bilidade. Estas novas formas de sociabilidade estão condicionadas pelo aparecimento de novas identidades sociais.

Os utilizadores do chat mantêm um senso de comunidade e linguagem partilhada. Reconhecem o seu universo simbólico particular que os caracteriza e os une, apresentam um senso de respeito pelas convenções do grupo, de responsabilidade pelo chat, e os que não o respeitam são marginalizados.

A Internet desenvolve novas possibilidades de comunicação, expressão cultural e de sociabilidade.

Estas novas formas de sociabilidade podem ser enquadradas no quadro de uma *Ciberantropologia*.

O objectivo da Ciberantropologia será o estudo das novas formas de sociabilidade que são estabelecidas na Internet através de outros elementos de identidade que não a voz, a aparência física ou a escrita, destacando outros códigos e relações sociais experimentados pelos utilizadores desse espaço e a sua relação com os interfaces.

A *Internet* é simultaneamente real e virtual (representacional), informação e contexto de interacção, espaço (*site*) e tempo, mas que altera as próprias coordenadas espácio-temporais a que estamos habituados, compactando-as, ou seja, o espaço e o tempo na rede existem na medida em que são construção social partilhada. Esta construção é estruturada pelos laços e valores socio-políticos, estéticos e éticos que tipificam este novo espaço antropológico.

Este novo espaço com áreas de privacidade - um novo mundo virtual ou mundo mediatizado - é um suporte aos processos cognitivos, sociais e afectivos, os quais efectuam a transmutação da rede de tecnologia electrónica e telecomunicações em espaço social povoado por seres que (re)constroem as suas identidades e os seus laços sociais nesse novo contexto comunicacional. Geram uma teia de novas sociabilidades que suscitam novos valores. Estes novos valores, por sua vez, reforçam as novas sociabilidades. Esta dialéctica é geradora de novas práticas culturais.

Trata-se de um novo tipo de organização socio-técnica que facilita a mobilidade no e do conhecimento, as trocas de saberes, a

construção colectiva do sentido, em que a identidade sofre uma expansão do eu baseada na diluição da corporeidade, ou seja, o que se perde em corpo ganha-se em rapidez e capacidade de disseminar o eu no espaço-tempo. Assiste-se, assim, a uma aceleração do metabolismo social. Geram-se as chamadas comunidades virtuais.

As redes e serviços telemáticos geram novos espaços de encontro, novos espaços antropológicos, há que questionar em que medida esses novos espaços representacionais (re)criam as identidades e as práticas culturais.

Gera-se um espaço antropológico alternativo.

Diz Rheingold (1996:43): “Talvez o ciberespaço seja um dos lugares públicos informais onde possamos reconstruir os aspectos comunitários perdidos quando a mercearia da esquina se transforma em hipermercado. Ou talvez o ciberespaço seja precisamente o lugar *errado* onde procurar o renascimento da comunicação, oferecendo, não um instrumento para o convívio, mas um simulacro sem vida das emoções reais e do verdadeiro compromisso perante os outros. Seja qual for o caso, precisamos de descobri-lo o mais rapidamente possível”.

## 6 Bibliografia

Aranha Filho, Jayme (s/d), *Tribos Electrónicas: Usos & Costumes*, <http://altervex.com.br/~esocius/t-jayme.htm>

Ávila, Fernando B. (1975), *Pequena Enciclopédia de Moral e Civismo*, Fename, Brasília

Cunha, Luís Simões, Narrativa(s) do Futuro, <http://www.geocities.com/HotSprings/Resort/2564/inter.html>

Escobar, Arturo (1994), *Welcome to Cyberia*, *Current Anthropology*, vol. 35, nº 3

- Fernback, Jan, Thompson, Brad (s/d), *Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?* <http://www.well.com/user/hlr/texts/vccivil.html>
- Fleury, Maria Tereza L. (1987), *Estória, Mitos, Heróis – Cultura Organizacional e Relações de Trabalho*, Revista de Administração de Empresas, out/dez, S. Paulo
- Guimarães, Mário José L., *A Cibercultura e o Surgimento de Novas Formas de Sociabilidade*, <http://www.cfg.ufh.br/~guima/ciber.html>
- Guimarães, Mário José L., *O Ciberespaço como Cenário para as Ciências Sociais*, [http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/ciber\\_cenario.html](http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/ciber_cenario.html)
- Lemos, André L. M. (s/d), *As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço*, <http://www.facom.yfba.br/pesq/cyber/lemos/estrcyl.html>
- Levy, Pierre (1994), *As Tecnologias da Inteligência – O Futuro do Pensamento na Era da Informática*, Instituto Piaget, Lisboa
- Levy, Pierre (1998), *A Inteligência Colectiva – Por uma Antropologia do Ciberespaço*, Loyola, S. Paulo
- MacKinnon, Richard C., (1995), *Searching for the Leviathan in Usenet*, in Jones, Steven G., *CyberSociety – Computer-Mediated Communication and Community*, Sage, Londres
- Primo, Alex Fernando T. (1997), *A Emergência das Comunidades Virtuais*, <http://usr.psic.ufrgs.br/~aprimo/pb/comuni.htm>
- Rheingold, Howard (1994), *The Virtual Community: Finding Connection in a Computerized World*, Minerva, Londres
- Rheingold, Howard (1996), *A Comunidade Virtual*, Gradiva, Lisboa

Rheingold, Howard (1998), *The Virtual Community*, <http://www.rheingold.com/vc/book/>

Ribeiro, Gustavo Lins (s/d), *The Condition of Transnationality: Exploring Implications for culture, Power and Language*, <http://www.ibase.org.br/~esocius/anais.html>

Rodrigues, Adriano (1999), *Comunicação e Cultura*, Editorial Presença, Lisboa