

Mundos Reais, Mundos Virtuais

Os jovens nas salas de chat

Adelina Maria Pereira da Silva
Universidade Aberta

Índice

1	O Ciberespaço	3
2	A Cibercultura	5
3	Comunidades – Reais e Virtuais	5
4	Relações Interpessoais em contexto de CMC	12
5	Algumas reflexões metodológicas	16
6	Problemática	18
7	Metodologia Aplicada	19
8	Discussão de resultados	24
8.1	Grupo A	24
8.2	Grupo B	25
9	Conclusão	27
10	Outras Actividades Desenvolvidas ao longo do ano lectivo	28
11	Bibliografia	29

Resumo

É voz corrente que a crescente integração do computador e das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no quotidiano da sociedade, comunidade ou grupo provoca uma alteração cultural e estrutural. Vivem-se tempos de mudança, que se refletem no quotidiano do(s) indivíduo(s) – elementos que constituem, mantêm e reproduzem uma comunidade ou sociedade. Palavras como espaço, comunidade, mundo, passam a ser referidas no plural. Deixamos de vivenciar um só espaço, uma só comunidade e um só mundo, para passarmos a co-habitar espaços, comunidades, mundos. Paralelamente ao espaço físico, comunidade real e/ou mundo real, surge o ciberespaço, a comunidade virtual, o mundo virtual.

Estamos habituados a ouvir e a ler *clichés* do tipo: o modo como as pessoas se relacionam já não é como dantes; a sociedade multimidiática em que vivemos está a mudar a natureza humana; a utilização da internet nos actos quotidianos do indivíduo torna-o isolado do resto da comunidade; a evolução tecnológica empurra o indivíduo para o gueto da tecno/cibercultura, desprovido de valores.

Vivemos imbuídos e cercados por um mundo interconectado. A novidade do momento radica no facto de, mais do que a necessidade de comunicar, é o poder fazê-lo em tempo real, de forma imediata e simultânea, independentemente da distância geográfica que separa os indivíduos. Os avanços tecnológicos e sociais permitem o nascimento de uma plataforma social de comunicação em que é possível uma intercomunicação nas mais variadas expressões.

Contudo, as TIC têm sido vistas como panaceia para o progresso e para a produção de riqueza. Parece-nos inquestionável a ocorrência de transformações nos vários níveis de actividade, nomeadamente a social – ensino, negócios, etc.. Porém, parece-nos discutível que a tecnologia, *per si*, seja a causa exclusiva de mudanças sociais. A maior mudança é observada no surgimento

de novas formas de interacção humana, através da superação das limitações impostas pelo tempo e pelo espaço. Isto resultou numa série de implicações no quotidiano dos indivíduos, especialmente no que concerne às formas de comunicação.

1 O Ciberespaço

O ciberespaço constituiu-se como um novo espaço de sociabilidade – apesar de não-presencial – com impactos na esfera cultural e social. O ciberespaço, sendo um espaço sócio-virtual – baseado em técnicas informacionais em rede – como espaço social que é, permite a interacção social.

Tem por base uma imensa rede composta por computadores, telecomunicações, programas, interfaces e dados que formam uma intrincada base dinâmica e interactiva de informações. A expansão da rede proporcionou a formação de comunidades que frequentam as mesmas páginas, de grupos que conversam nas mesmas salas, da formação de listas que discutem um determinado assunto. Assim, o ciberespaço não é apenas um meio, pois tem características próprias de comunidades.

As redes criam-se, estabelecem-se e desenvolvem-se no ciberespaço. A criação de redes estrutura uma matriz de múltiplos laços, onde a comunicação se converte no veículo simbólico e é a chave para o mundo virtual, para um novo espaço social – o ciberespaço.

As opiniões sobre comunidades no ciberespaço são diversas, se bem que a grande maioria se centre na sua defesa enquanto entidade social, real, e potencialmente positivo (Baym, 1995; Rheingold, 1996; Wellman e Gulia, 1999).

Há quem considere o ciberespaço como um espaço marcado pela diferença e pelo conflito, profundamente enraizado nos contextos reais em que emerge. Outros opinam que é um espaço marcado pela cooperação e pela solidariedade. A nós parece-nos que no ciberespaço, como em qualquer outro espaço, coexistem todo o tipo de sentimentos que podem ser expressados pelos indivíduos.

É no ciberespaço que assistimos a uma união perfeita entre informação, comunicação e tecnologia a poderemos chamar de cibercultura. Temos de entender a cibercultura como uma manifestação da vitalidade social contemporânea. Não é uma subcultura particular ou a cultura de uma ou algumas “tribos”. Pelo contrário, é uma nova forma de cultura. Não é nem a negação da oralidade nem da escrita, mas sim o prolongamento destas.

A cada etapa da evolução da linguagem, a cultura humana torna-se mais potente, mais criativa, mais rápida. Acompanhando o progresso dos media, os espaços culturais multiplicaram-se. O ciberespaço representa o mais recente desenvolvimento da evolução da linguagem. Os elementos da cultura tornam-se ubiqüitários na rede – a partir do momento em que estão em algum lugar, estão em toda a parte – e interconectam-se num único tecido multicolor, volátil e fractal da cultura humana. Fala-se, então, da globalização e da tensão existente entre o global e o local.

Podemos entender o ciberespaço à luz de duas perspectivas: como o lugar onde estamos quando entramos num ambiente simulado (realidade virtual) ou como o conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta, à internet. O ciberespaço é, assim, uma entidade real, parte vital da (ciber)cultura planetária. É um espaço, caracterizado pela ubiqüidade, pelo tempo real e pelo espaço não-físico. Existem várias similaridades entre as estruturas dos ritos de passagem e os mecanismos simbólicos do ciberespaço. O acto de nos ligarmos ao ciberespaço sugere versões dos ritos de agregação e de separação, onde o monitor possibilita a passagem para um outro mundo. O écran é a fronteira entre o individual e o colectivo, entre o orgânico e o artificial, entre o corpo e o espírito. O ciberespaço é o espaço simbólico onde se realizam todos os dias ritos de passagem do espaço físico e analógico ao espaço digital sem fronteiras.

2 A Cibercultura

Pensar em cibercultura pressupõe que pensemos na configuração de espaço social. Neste espaço enquadram-se as redes sociais, aonde se vai delineando as ligações de um sistema activo, cambiante e complexo tecido social.

Parece evidente que a cibercultura convive com o homem permitindo uma relação e interrelação contínuas em fluxos multidireccionais. No espaço virtual gerado no ciberespaço projectam-se todos os produtos da acção humana e da cultura de uma comunidade: o conhecimento, a arte, as emoções, os diferentes grupos ou indivíduos. É nesta dimensão que o vasto conjunto das imagens, sons, ideias, história humana ou o seu produto se torna potencialmente acessível. Ou seja, tudo o que pertence ao mundo real pode pertencer ao mundo virtual. Mais, o que chamamos de mundo virtual serve-se do universo material e simbólico do mundo real.

O sistema antropossocial nasceu de uma inquietação e duma interrogação sobre o Homem e o seu lugar na história, na natureza e na comunidade, considerando que a compreensão do indivíduo só é possível tendo em conta a posição central que este ocupa no cruzamento de vários sistemas. Intervém principalmente a nível das três primeiras dimensões. Parte da hipótese de que cada indivíduo é portador da cultura ou da sub-cultura à qual pertence e de que é representante. As estruturas culturais (conjunto de representações, de valores, de hábitos, de regras sociais, de códigos simbólicos, de comportamentos) interiorizados pelo indivíduo podem ser elementos explicativos de comportamentos pessoais e sociais.

3 Comunidades – Reais e Virtuais

O ciberespaço relaciona-se com as teorias de comunidade se o entendermos como um espaço social emergente, tal como os subúrbios de uma cidade. É um espaço social alternativo onde há indivíduos que trabalham, jogam, compram, se encontram, falam,

aprendem, etc., de uma determinada forma e em locais específicos. Podemos, inclusivé, ser proprietários de espaço, podemos ficar durante o tempo que se quiser ou puder, podemos visitar uma cidade ou um amigo, e finalmente, também podemos ficar perdidos e completamente desorientados. Mas, tal como no mundo real, podemos sempre voltar a casa ou ao ponto de partida.

Quais os princípios em que se baseiam as comunidades?

Typaldos (2000) apresenta doze: as comunidades, para que possam ser consideradas como tal, terão de ter um objectivo, uma identidade, terá de existir comunicação, confiança, reputação, uma evidente formação de grupos, fronteiras, governo, troca ou comércio, expressão e história.



Figura 1 - Pirâmide dos 12 princípios das Comunidades

Fonte: Adaptado de Typaldos, C. (2000), *RealCommunities.com*

Então se assim é, haverá alguma diferença entre as comunidades reais e as comunidades virtuais? Não serão as comunidades virtuais reais? O que será que as distingue?

À partida, e desde logo, é a tecnologia e o meio envolvido: o computador e o acesso à Internet.

Quadro 1 - Comparação Rede Virtual/Rede Real

	Definição	Exemplo Internet (Rede virtual)	Exemplo real (Rede real)
1. Laço individual básico Emissor: individual Receptor: individual	Composto por cada uma das pessoas conectadas à rede. Comunicação em díades.	Pessoa individual, emitindo e recebendo por e-mail.	Pessoa individual emitindo e recebendo em conversação directa, através do telefone ou de correspondência.
2. Laço individual desenvolvido Emissor: individual Receptor: social, relativamente próximos	Desenvolvido a partir do anterior, mas para receptores relativamente próximos do agente (ego). A comunicação não é só em forma de díades.	Página pessoal, com informação para os membros relativamente próximos (amigos, familiares, etc)	Reunião familiar para ver um álbum fotográfico
3. Laço individual generalizado Emissor: individual Receptor: social, de carácter geral	É um laço individual que emite informação de interesse para o público em geral (embora a informação possa ser especializada)	Página onde um utilizador oferece fotografias pornográficas.	Uma conferência, num congresso.

**Quadro 1 - Comparação Rede Virtual/Rede Real
(continuação)**

	Definição	Exemplo Internet (Rede virtual)	Exemplo real (Rede real)
4. Laço comum Emissor: social Receptor: social	O laço está formado por várias pessoas, que emitem e recebem simultaneamente mensagens.	Serviço de fóruns, chats ou lista aberta de e-mail	Um boletim ou uma revista
4.1) Portal vertical	Conjunto de laços sociais especializados num tema e agrupados num nodo superior.	Um portal temático como “El Rincón del Antropólogo”	Um club desportivo, um centro comercial, um parque de atracções.
4.2) Portal horizontal	Conjunto de laços sociais dirigidos à generalidade, com total diversidade temática.	Una ciudad virtual como a Yahoo Geocities	Uma cidade

Fonte: Adaptado de Martinez & Figueroa (2000)

Não esqueçamos que os indivíduos constroem as suas vidas em grupos pequenos: inicialmente na família, depois nos grupos de amigos, nos grupos de colegas de trabalho e outros. A natureza dos grupos pequenos está em dar corpo à comunicação face-a-face utilizando expressões faciais, gestos corporais, tom de voz, sotaque e ritmo, imprimindo-lhe uma riqueza comunicacional que dificilmente será reproduzida em contexto electrónico. Na verdade, o que parecia impossível de superar, não o é de todo, devido à capacidade inventiva e criadora do Homem. Assim, em contexto de Comunicação Mediada por Computador (CMC), nomeadamente nas salas de *Chat* quer através dos *smilies* quer através de outras formas gráficas, assiste-se a inúmeras maneiras de comunicar ao outro o nosso sotaque, o nosso tom de voz, expressão facial, ritmo, etc.

A justaposição de espaços estabelece um novo cenário de relações sociais. Isto é, a mudança das nossas formas sociais vai configurando o espaço social e as suas regras num novo espaço, nova sociedade, outra percepção e construção de mundos (Galindo, 1997). Mas será que se pode falar de novos tipos de associação, novas relações de interacção comunicativa, de novas formas de construir percepções comuns? Será que uma comunidade virtual se estrutura num novo tipo de organização? Como é que se constrói o capital simbólico através de um espaço virtual?

Na verdade, serão as comunidades reais (físicas) tão diferentes das comunidades virtuais? Os grupos que se formam e habitam essas comunidades serão estruturalmente diferentes? Como se constrói uma comunidade? É necessário compreender o que é uma comunidade e o que acontece quando esta está *on-line*.

Quadro 2 - Comparação Comunidade Física/Comunidade Virtual

	Comunidade Física	Comunidade Virtual
Tipos	Podem ser identificadas umas variedades de tipos	Normalmente baseados em interesse
Mecanismos	Comunicação face-a-face Também pode ser a longa distância (telefone)	Comunicação não face-a-face mas virtual - chat, e-mail, etc
Características / Atributos	Barreiras geográficas e de tempo estão presentes Possibilidade de comunicação um-para-um ou um-para-muitos Utilização de riqueza de linguagem, voz, gestos, etc.	Não existem barreiras geográficas e nem de tempo Comunicação muitos-para-muitos também é possível Baseada em texto
Perfil dos membros	Dependem da maneira como a comunidade é definida	Normalmente mais abastados financeiramente, de um nível educacional mais elevado, e com disponibilidade de tempo para despender na Internet
Tamanho	Normalmente pequeno	Pode ou não ser pequeno
Tempo exigido para a formação	Normalmente longo	Normalmente rápido

Fonte: Adaptado de Kotha e Wadhwa (1999)

É fácil pensar que as comunidades *off-line* (reais) e *on-line* (virtuais) são diferentes, logo impossível de estabelecer uma comparação. Mas, qual o fundamento? A distância geográfica? A ausência de linguagem corporal? Os meios de comunicação disponíveis? Será que comunicar em *bits* e *bytes* não tem o mesmo efeito imediato da comunicação em presença?

Os meios ao dispor das comunidades *on-line* podem ser diferentes, contudo a forma de comunicar será basicamente a mesma. As comunidades virtuais necessitam de confiança, de identidade, de zonas de lazer, tal como em qualquer comunidade real. A única diferença reside no espaço de encontro dos indivíduos. Aqui, ao contrário das comunidades reais, é permitido que no mesmo contexto comuniquem muitos-com-muitos.

Quadro 3 - Comparação quanto aos métodos e tipos de comunicação

Método	Tipo	A favor e Contra
Fala	Síncrona	Necessidade de proximidade física Perfeita para contextos de um-para-um ou poucos-para-poucos
Escrita	Frequentemente assíncrona	Comunicação um-para-um ou um-para-muitos
Telefone	Síncrona	Não necessita de proximidade geográfica Comunicação um-para-um
Meios de Comunicação Audiovisual e Radiofónica	Síncrona	Comunicação um-para-muitos
Internet	Síncrona ou assíncrona	Comunicação muitos-para-muitos

Fonte: Adaptado de Typaldos, C. (2000), *RealCommunities.com*

4 Relações Interpessoais em contexto de CMC

O desenvolvimento e transformações a que assistimos nas últimas décadas causaram, diz-se, uma profunda mudança nas relações humanas, com uma evidente alteração dos vínculos sociais e colectivos. Concorre para este facto a competição individual e o anonimato da sociedade moderna, que proporcionaram o desenvolvimento das comunidades virtuais, potenciadoras de uma espécie de desmaterialização das relações sociais convencionais, passando a ser mediatizadas pelo intelecto e imaginário de cada um. Com efeito, nos *chats* é possível encontrar indivíduos das mais variadas origens, classes sociais, crenças, valores, experiências e percursos de vida distintos. No mundo real, poucas vezes presenciamos a tal encontro. A partir do momento em que se tem acesso à Internet e a um ambiente de CMC assistimos à (re)construção de um novo indivíduo, onde as diferenças de sexo, raça, idade e origem social quase não têm importância – cada um é aquilo que projecta para si mesmo ou o que quer ser –, pois o indivíduo sente-se apoiado atrás de um anonimato.

Formam-se novas redes sociais, que não só se constroem e sobrevivem no mundo virtual como, por vezes, se projectam e se materializam no mundo real.

Ao relacionar as relações humanas que se efectivam no plano virtual com as convencionais – plano físico – não pretendemos estabelecer apenas uma relação ou comparação, mas afirmar que o ciberespaço mais do que um meio é um espaço paralelo, uma espécie de extensão da realidade material e simbólica colectiva – tudo o que pode pertencer ao mundo real, pode pertencer ao mundo virtual.

As comunidades virtuais foram definidas como um conjunto de relações sociais unidas por um interesse comum ou de circunstâncias partilhadas (Finquelievich, 1997). As relações que se estabelecem na rede comportam redes de interacção comunicativa.

A interactividade é característica própria da rede e permite um enlace simultâneo entre indivíduos e comunidades. O *chat* é um

ambiente onde o privado e o público se encontram. A privacidade poderá disfarçar a identidade. O *chat* permite esconder a identidade real do indivíduo, sustentada por uma forma de comunicação baseada na escrita. Cada comunicação está impregnada de cargas simbólicas, culturais, linguísticas e semânticas que se estruturam de acordo com a linguagem utilizada em cada cultura. A interactividade rompe com essa estrutura de linguagem confinando-se a um modelo de texto que se constrói quando se escreve.

Parece evidente que o *chat* se tornou numa ferramenta bastante utilizada para estabelecer relações, para ser o espaço do inter(multi)culturalismo. É, pois, o espaço das simulações, do jogo da identidade, onde parece haver pouco controlo social – cada um “veste a pele” ou coloca a máscara da imagem que quer projectar de si mesmo. Pelas suas características, o *chat* pode-se constituir como uma tribo virtual, onde entram e saem cibernautas, com todo um sistema de valores, crenças, ritos, ideias e sentimentos. Como em qualquer tribo ou comunidade, nas salas de *chat* existem regras de conduta – *netiquette* –, e uma relação de poder – por exemplo: quem tem o estatuto de *op* (@XXX) dita as regras de conduta específicas para aquela sala, pode expulsar indivíduos da sala, modificar o tópico de discussão ou mesmo limitar o acesso do número de indivíduos à sala.

Não nos parece que uma investigação sobre as relações interpessoais estabelecidas na Internet deva partir do facto de as considerarmos num mundo aparte.

Downey, Dumit e Williams (1995) definiram ciberan-tropologia como a antropologia cultural da ciência e da tecnologia. Quando se faz referência às novas tecnologias e mais particularmente ao estudo do ciberespaço, os antropólogos tendem a analisar o impacto que este fenómeno tecnológico está a produzir nas diversas culturas (Fau-ra, 2000).

Muitos defendem que há que ter presente o mundo real, de quem estudamos, no mundo virtual, isto é, o contexto cultural dos utilizadores da Internet, pois as fronteiras entre os dois mundos estão difundidas e interligadas. O mundo virtual é um mundo

de fluxos e interligações, de não-lugares, de tempo encriptado e intermitente.

Vivemos uma transformação que deriva principalmente da separação entre tempo e espaço. Tempo e espaço estiveram estreitamente ligadas ao lugar, isto é, a um determinado espaço e a presença dominava a dimensão da vida social. Hoje isto não acontece só assim.

Laurel (1991) defende que o espaço onde se dá a interacção, é um espaço conjuntamente habitado, onde o sentimento tem lugar e molda a colaboração e as sucessivas aproximações dos participantes. É certo que os utilizadores da internet são muito pacientes em ensinar a lidar com o meio técnico-virtual. Na verdade, posso mesmo afirmar que a questão da solidariedade é evidenciada e praticada por todos quantos frequentam o meio virtual. Por exemplo, o meu trabalho poderia ter sido difícil de executar se não tivesse tido a ajuda de *netcitizens* (internautas), espalhados um pouco por todo o mundo, que sem me conhecerem me enviaram artigos, capítulos de livros digitalizados, e uma série de bibliografia a que muito dificilmente teria acesso ou mesmo conhecimento se assim não fosse. Para tanto basta pedir ajuda, numa lista de discussão ou enviar um *e-mail* através de um *site* pessoal.

A internet cria, hoje, uma revolução sem precedentes na história da humanidade. Pela primeira vez, o Homem pode trocar informações, sob as mais diversas formas, de maneira instantânea e planetária. Como diz Walker (1988) quando estamos a interagir com o computador, não estamos a conversar com outra pessoa, mas a explorar outro mundo.

A forma mais elementar dos indivíduos se relacionarem continua a ser através de processos interactivos, de intercâmbio material e simbólico, que se configuram no quotidiano dos indivíduos, possibilitando a formação, crescimento e manutenção de laços e relações sociais, que permitem o desenvolvimento, manutenção e reprodução da sociedade.

Nestas relações sociais inserem-se as relações interpessoais. O início de uma relação com o(s) outro(s) inicia-se com a per-

cepção, fenómeno que inicia a interacção – avaliação de conduta, sentimentos, emoções e aparência física, por exemplo. A percepção é reconhecida como um dos aspectos mais básicos e importantes da vida social. Também o contexto proporciona pistas para compreender o comportamento dos indivíduos.

Ao fenómeno de percepção social sucede a formação de impressões, que é um processo pelo qual os indivíduos se apoiam num conjunto de fontes de informação, que permitem uma imagem mais unificada e coerente do(s) outro(s).

A investigação em formação de impressões evidenciou certos factores que influenciam o processo: os que são dados pelo contexto, a confiança que nos é transmitida, o tipo de informação obtido, os esquemas mentais que armazenam informação a respeito das diversas situações sociais em que os indivíduos se desenvolvem.

É óbvio que o objectivo de qualquer indivíduo será o de produzir impressões favoráveis nos outros, a aprovação e aceitação social.

Invariável e inevitavelmente os indivíduos ao longo da sua vida avaliam pessoas, coisas e acontecimentos com os quais se cruzam, de maneira que se discrimina e se distingue o que agrada ou do que não agrada, momento crucial em que se baseia a atracção interpessoal.

O fenómeno da atracção interpessoal é um processo complexo e multidimensional, pelo que concorrem diversos factores potenciadores e facilitadores da atracção interpessoal: a proximidade física, as características observadas no outro, o estado afectivo, as necessidades de per-tença, a semelhança de atitudes, a reciprocidade, a ajuda. Todos estes elementos permitem o estabelecimento de uma relação interpessoal.

Ao interagir os indivíduos estabelecem vínculos e laços através de um processo dinâmico – relação interpessoal -, desde o primeiro contacto. Assim, poderemos falar de um *continuum* que poderá sofrer alterações em grau e intensidade ao longo do tempo.

Estas investigações na área das relações interpessoais têm sido

desenvolvidas em contextos em que os interlocutores se encontram face-a-face. Porém, como desenvolvimento das TIC, e particularmente em contexto de CMC – nomeadamente no IRC -, assistimos ao quotidiano dos indivíduos numa nova forma de se relacionar com os outros.

Na verdade, o IRC apresenta, pelo menos, duas características que o distinguem das interações tradicionais face-a-face ou co-presenciais: a carência de informação do contexto social dos indivíduos e a impossibilidade de transmitir ou evidenciar notas não-verbais.

Contudo, os indivíduos que participam nas salas de *chat* são heterogéneos, existindo uma diversidade cultural sem precedentes.

Na verdade, as relações interpessoais que existem parecem semelhantes àquelas a que estamos acostumados a ver e a vivenciar no mundo real. Algumas investigações neste campo evidenciam que, de facto, não existe grande diferença entre um mundo e o outro, apenas uma necessidade de adaptação ao meio.

5 Algumas reflexões metodológicas

Para o cibernauta o espaço é um tema irrelevante. Ainda que seja algo de importante para o mundo real – sem espaço físico não haveria mundo real – seria interessante investigar que rituais devolvem ao internauta o controlo do espaço físico (Picciuolo, 1998). Igualmente uma outra linha de investigação seria de que maneira o espaço virtual poderá gerar acções no mundo real.

Escobar (1994) identifica diversos domínios etnográficos que possibilitam diversas linhas de investigação sobre o ciberespaço – particularmente as comunidades virtuais. Com efeito, perguntamos: onde é poderemos encontrar um campo onde é possível estudar simultaneamente a construção de identidades individuais e as relações interpessoais, por um lado, e as formações sociais mais amplas, como as comunidades, por outro? Além disso, para ter em conta a interacção a diversos níveis, que permitem articular e

estruturar uma comunidade, seria necessário encontrar uma que combinasse uma existência *online* e *offline*.

Claro está que realizar uma investigação antropológica no, sobre e através do ciberespaço exige uma necessária adaptação metodológica da investigação etnográfica. Com efeito, parece-nos que o contexto ciberespacial é um campo de estudo onde poderemos analisar a interação dos indivíduos e a criação da denominada cibercultura. Mais, um outro tema de investigação antropológico prende-se com as repercussões e transformações sócio-culturais que as TIC e este novo mundo virtual está a provocar no mundo real de alguns utilizadores.

A questão coloca-se, pois, no sentido de saber se os conceitos que normalmente utilizadas no trabalho etnográfico do mundo real também se podem aplicar no cenário virtual.

Picciuolo (1998) opina que a antropologia pode contribuir para o estudo de um novo espaço, onde se estão a gerar novas regras e onde, pela primeira vez, existe um contacto multi-étnico generalizado. Além disso, as próprias observações do investigador podem considerar-se como um feito etnográfico ao mesmo nível das acções e dos discursos dos informantes no ciberespaço. Por outro lado, a antropologia tem muito a dizer sobre os ritos de passagem dos utilizadores da rede, para além de permitir um permanente e generalizado intercambio de diferentes visões do mundo.

É claro que existe a dificuldade de delimitar o objecto de estudo, até porque o estudo das formas e manifestações da tele-presença é uma área de trabalho pertinente para os etnógrafos do cibersocial, uma vez que estas formas e manifestações desvelam matéria prima das relações sociais suportadas pela CMC (Mayans, 2002).

Indivíduos e comunidades estão a fixar a sua atenção numa realidade distinta da que denominamos de tradicional. Uma realidade onde o espaço físico deixa de ter importância, onde a imagem corporal não é necessária para as relações sociais.

O antropólogo deverá ser conhecedor dos novos códigos e linguagens e seus significados – expressões, jogos de palavras, ritu-

ais, emoticons e acrónimos -, que se geram nas novas redes na Internet e interacções sociais. Deverá também estar atento à sociabilidade propiciadora de um encontro entre o mundo real e o mundo virtual, através de acordos sociais. Estes acordos são a *interface* entre o mundo real e o ciberespaço.

Contudo, o trabalho de campo na Internet – mundo virtual - características diferentes das do mundo real. As redes sociais constituem-se com base nos papéis desempenhados pelos intervenientes que variam segundo o contexto em que interagem e a intencionalidade que se coloca nesse momento e espaço. Parece-nos que no ciberespaço as redes se difundem, criam e recriam num processo contínuo onde os factores que o investigador controla são mais imprevisíveis do que os que tenta controlar no mundo real. Nas salas de *chat*, por exemplo, a sua presença e participação podem modelar e interferir com a própria realidade virtual desde o momento em que aparece o seu *nick* no monitor.

Como afirma Picciuolo (1998) o importante na investigação antropológica do ciberespaço, mais do que o modelo de investigação a aplicar, será pôr à prova as nossas próprias ideias e ferramentas conceituais, a nossa experiência na observação das condutas e aspectos cognitivos do ser humano num novo ambiente.

Por tudo isso, parece-nos que a antropologia conta com as ferramentas teóricas e metodológicas apropriadas para a compreensão dos novos cenários que se apresentam, como ciência da diversidade e das comunicações.

6 Problemática

Depois de atendermos a todos estes factores e de termos reflectido sobre toda a problemática envolvente, propusemo-nos apresentar um trabalho que permitisse demonstrar a diferença (ou semelhança) estrutural e organizacional de um grupo de indivíduos numa comunidade real e o mesmo grupo de indivíduos numa comunidade virtual, em contexto de IRC, particularmente numa sala de *chat*, aplicando para o efeito um questionário sociométrico.

O trabalho que desenvolvi teve como principal objecto de estudo as relações interpessoais que se estabelecem numa comunidade virtual, particularmente as relações que se estabelecem entre jovens numa sala de *chat*. Partindo da ideia de comunidade real, isto é, num contexto físico e em presença dos interlocutores, pretendeu-se saber qual o paralelismo existente entre estas duas comunidades – real e virtual. Existem alguns estudos sobre as relações virtuais, sobre as motivações e identidade(s) dos utilizadores das salas de *chat*, sobre as estruturas antropológicas no ciberespaço. Contudo, pretendia saber quais as alterações que se operam, de facto, na formação de amizades, nas relações de proximidade, nas interacções com os pares, que ocorrem nesse processo de transição do real para o virtual. Colocava-me a mim própria a questão se esse processo implicaria alterações na organização final do grupo, e se a forma como cada um se representava face ao outro e, conseqüentemente, o modo como era pensado pelos outros levaria a alterações na estruturação final das comunidades.

7 Metodologia Aplicada

Devido ao estudo em questão, que tanto foi realizado em espaço real como em espaço virtual, procurou-se utilizar métodos de investigação, que fossem simultaneamente aplicados quer num espaço real e quer ciberespaço.

Centrada na problemática das comunidades virtuais, particularmente nas salas de *chat*, e, de um ponto de vista antropossocial, pretendi explorar, através de questionários e de técnicas sociométricas, implementadas após, pelo menos um mês de interacção real e três meses de interacção via TIC de tipo *chat*, e de conseqüente elaboração de sociogramas, a estrutura de um grupo de indivíduos que se relacionam numa comunidade real, com o mesmo grupo de pessoas em contexto virtual, escondidas atrás das suas máscaras – *nicknames*.

Para tal, começamos por abordar directamente os alunos do

ensino secundário da Escola Secundária de Paços de Ferreira, no sentido de seleccionar um grupo de indivíduos que reunissem as seguintes condições:

possuir um computador pessoal com acesso à Internet e o software mIRC;

serem um grupo de amigos ou, pelo menos, conhecidos uns dos outros.

Estas condições, sobretudo a primeira, limitaram bastante o campo de acção, visto que verificamos que de cerca de 350 alunos do ensino secundário muito poucos satisfaziam a primeira condição.

Estudamos dois grupos de 9 e 10 participantes - o grupo A e o grupo B, respectivamente - que participaram de uma forma regular em 12 sessões de IRC, com uma duração média de 1h,30m, uma vez por semana. O grupo A era constituído por 10 alunos do 12º ano de escolaridade de diversos agrupamentos; o grupo B era constituído por diversos alunos do 11º ano, também de diversos agrupamentos. Ambos tinham elementos do sexo masculino e do sexo feminino, entre os 16 e os 17 anos, provenientes das diversas freguesias do Concelho de Paços de Ferreira.



Figura 2: Distribuição dos participantes do Grupo A, pelo espaço geográfico



Figura 3: Distribuição dos participantes do Grupo B, pelo espaço geográfico

Criamos um canal de *chat*, registado, ao qual demos o nome de #Tons. O nome foi assim atribuído por vários motivos; por um lado, Tons, é o nome de um café, na imediações da Escola, onde normalmente os alunos se costumam encontrar; por outro lado, apelando a uma metáfora, significando uma diversidade cultural, social, musical, ideológica, etc.

Durante o processo de criação e registo do canal, foram seguidos diversos passos:

registar um *nick* (AMPS);

verificar se o canal que pretendia criar, não existia ainda (existem cerca de doze mil canais registados na Ptnet ¹).

Depois de diversos procedimentos, que foram seguidos, através de diversas indicações do site oficial da #Pthelp, AMPS tornou-se Op (@AMPS), significando isto que seria a Administradora do canal. Ser Op significa poder gerir o canal, nomeadamente mudar o tópico de discussão, não permitir mensagens de publicidade, limitar o número de participantes no canal, etc.

Paralelamente, e num outro âmbito foi criado o questionário sociométrico, baseado por um lado nas perguntas sugeridas pelo

¹ A Ptnet é a Rede de IRC Portuguesa, composta por 27 servidores.

software SociometryPlus 2.0, por outro tendo em atenção o escalão etário dos indivíduos envolvidos (15-17 anos).

Com o intuito de avaliar as quatro vertentes das relações interpessoais – *actividades recreativas, autoridade ou respeito do grupo, capacidades organizativas e à-vontade em público* – foram elaboradas oito questões (quatro para eleições positivas, quatro para eleições negativas). O mesmo questionário foi administrado nas duas fases de avaliação.

Quadro 4: Questionário Sociométrico aplicado

1. Indica as duas pessoas do grupo com quem preferias trabalhar ou fazer um trabalho escolar.

1.2. Indica as duas pessoas do grupo com quem gostarias menos de trabalhar ou fazer um trabalho escolar.

2. Na tua opinião, quais as duas pessoas com melhores capacidades organizativas no grupo (liderar, coordenar, orientar, gerir)?

2.2. Na tua opinião, quais as duas pessoas com menores capacidades organizativas no grupo (liderar, coordenar, orientar, gerir)?

3. Indica as duas pessoas do grupo que te parecem mais extrovertidas e se mostram à-vontade em público.

3.2. Indica as duas pessoas do grupo que te parecem mais introvertidas e se mostram pouco à-vontade em público.

4. Indica as duas pessoas que gostarias de convidar para te acompanhar a uma festa.

4.2. Indica as duas pessoas que não gostarias de convidar para te acompanhar a uma festa.

Ao longo das sessões virtuais, utilizamos a observação participante, o que nos permitiu “olhar” para o processo de interações que tiveram lugar no ambiente virtual e ainda compartilhar os papéis e os hábitos do grupo, de modo a observar factos, situações e comportamentos que não ocorreriam ou que poderiam

ser alterados na presença de estranhos. O contexto onde decorreu a investigação, por ser de certo modo particular, exigiu algum conhecimento do local e da cultura subjacente. Como em todas as sociedades, comunidades e culturas, a cultura cibernética do mundo virtual criou vários tipos de rituais, linguagem e códigos fazendo com que a inserção do investigador nesta sociedade virtual implique a aprendizagem destes códigos (a netiqueta, por exemplo) e do “internetês”. É preciso aprender a usar programas específicos para efectuar determinados procedimentos, de modo a conviver no mundo virtual de uma forma desenvolta, aprendendo a fazer o que todos fazem – como em qualquer processo de observação participante. Um dado interessante é que, em muitos casos, na Net, é possível observar sem participar, como por exemplo nas listas de discussão, ou mesmos nos *chats* públicos (como *lurker* ou *voyeur*). No entanto, o pesquisador ficará limitado no seu trabalho, pois não dominará o código facilmente e provavelmente não entenderá o que constitui essa cultura tão cheia de novos modos de relacionamento. O ponto comum de ambas as situações (contexto real e contexto virtual), fixou-se no facto da formação de impressões sobre o(s) outro(s) se basear na comunicação (verbal e não-verbal). Note-se que os temas de conversa no mundo virtual poderiam muito bem ser os mesmos – e provavelmente seriam – do mundo real. Na verdade os temas discutidos e comentados prendiam-se normalmente com a Escola – alunos, professores, disciplinas, actividades. Ou seja, na verdade o contexto real encontrava-se sempre referenciado no contexto virtual.

Mais, em contexto virtual os intervenientes comunicavam escondidos atrás de uma máscara – *nickname* -, máscara essa nunca utilizada anteriormente, pelo que ninguém sabia “quem era quem”, excepto a investigadora.

Para a comparar os resultados, aplicamos a fórmula estatística do Qui-quadrado e da Correlação de Categorias²

² Northway e Weld (1999), apresentam a seguinte fórmula, para efectuar a comparação do mesmo grupo, com um intervalo temporal:

8 Discussão de resultados

Da minha investigação, conclui o seguinte: poucas alterações se operaram na organização e estrutura dos grupos A e B.

8.1 Grupo A

Quadro 5: Resultados estatísticos do Grupo A

<i>Variáveis em função da resposta Positiva (+) e Negativa (-)</i>	<i>Observed vs. Expected Frequencies</i>	<i>Correlação de Categorias</i>
R1+ V1+	Chi-Square = 6,25000 df = 8 p < ,619251	0,625
R1 - V1 -	Chi-Square = 6,83333 df = 8 p < ,554718	0,746
R2+ V2 +	Chi-Square = 10,25000 df = 8 p < ,247920	0,071
R2 - V2 -	Chi-Square = 4,53333 df = 8 p < ,806088	0,579
R3+ V3+	Chi-Square = 18,75000 df = 8 p < ,016258	0,625
R3 - V3 -	Chi-Square = 5,58333 df = 8 p < ,693791	0,358
R4+ V4+	Chi-Square = 17,30000 df = 8 p < ,027135	0,217
R4 - V4 -	Chi-Square = 10,83333 df = 8 p < ,211328	0,579

8.2 Grupo B

Quadro 6: Resultados estatísticos do Grupo B

<i>Variáveis em função da resposta Positiva (+) e Negativa (-)</i>	<i>Observed vs. Expected Frequencies</i>	<i>Correlação de Categorias (1)</i>
R1+ V1+	Chi-Square = 15,80000 df = 9 p < ,071182	0,2
R1 - V1 -	Chi-Square = 6,000000 df = 9 p < ,739917	0,6848
R2+ V2 +	Chi-Square = 20,83333 df = 9 p < ,013413	0,5758
R2 - V2 -	Chi-Square = 16,50000 df = 9 p < ,057151	0,5152
R3+ V3+	Chi-Square = 10,57143 df = 9 p < ,306236	0,2697
R3 - V3 -	Chi-Square = 5,300000 df = 9 p < ,807410	0,33
R4+ V4+	Chi-Square = 16,33333 df = 9 p < ,060243	0,2667
R4 - V4 -	Chi-Square = 11,78333 df = 9 p < ,225807	-0,18

Nota:

R – Grupo Real

V – Grupo Virtual

1 – Autoridade ou respeito

2 – Capacidades Organizativas

3 – À-vontade em público

4 – Actividades Recreativas

O contexto virtual, pelo facto de não ter uma presença física marcada pelo olhar (face-a-face), é um contexto propiciador de confidências. De facto, deparamo-nos, por vezes, com situações de revelações só possíveis em contexto virtual, pois no mundo real

nunca foram referenciadas ou comentadas, muito menos abordadas por quem as fez.

Os resultados apurados permitem-nos concluir que, na verdade, poucas alterações se operam na organização e estrutura do grupo. Os testes estatísticos aplicados à comparação dos resultados nas duas fases demonstraram que, de uma maneira geral, as mudanças operadas foram pouco significativas.

Os resultados obtidos nos dois grupos não foram coincidentes. O grupo A apresentou mudanças assinaláveis na variável 3 – à vontade em público (categoria escolhas positivas)– e na variável 4 – actividades recreativas (categoria escolhas positivas); enquanto que o grupo B, apresentou apenas na variável 2 (categoria das escolhas positivas), uma diferença significativa.

Este facto poderá ser explicado pelo facto do à-vontade com a tecnologia em si – por exemplo, o facto de uns serem mais frequentadores das salas de *chat* do que outros -, e pelo facto de, escondidos atrás de uma máscara – *nicknames* -, alguns se sentirem mais desinibidos. Por outro lado, também não devemos esquecer que um outro facto pode concorrer para a formação de impressões em meio virtual: o facto de se ter mais destreza na comunicação escrita (teclada), dominar a linguagem, e sobretudo o facto de não se estar em presença de um corpo físico – primeiro factor da formação de impressão em contexto real. Finalmente, também me parece importante referir que de facto o objectivo de cada indivíduo é ser aceite pelo(s) outro(s), pelo que tudo o que disser ou fizer neste contexto terá repercussões não só nesse contexto, como também em contexto real, dada a especificidade e contingência desta investigação – todos os indivíduos se conheciam no mundo real.

Assim, perante a comparação dos resultados parece-nos que, na verdade, existe uma modificação nas relações sociais – interpessoais – entre os indivíduos, sobretudo na forma como interagem – o que dizem, como o dizem, porque o dizem, quando o dizem. Porém, não nos parece que essa nova forma de comunicação possa interferir profundamente na estrutura e organização das

redes de relações interpessoais, pelas causas já apontadas anteriormente.

9 Conclusão

Como a História nos tem demonstrado, o Homem têm-se adaptado magistralmente às inovações tecnológicas, permitindo que do longe se faça perto e que o ontem e o amanhã se tornem o agora, com o objectivo de reunir indivíduos, de qualquer ponto do planeta, de qualquer raça, de qualquer sexo, de qualquer cultura, de qualquer idade, mas unidos por uma comunhão de interesses, ideias, crenças, valores, que não estejam circunscritos a um espaço e a um tempo.

Assim, perante a comparação dos resultados parece-me que, na verdade, existe uma modificação nas relações sociais – interpessoais – entre os indivíduos, sobretudo na forma como interagem – o que dizem, como o dizem, porque o dizem, quando o dizem. Porém, não nos parece que essa nova forma de comunicação possa interferir profundamente na estrutura e organização das redes de relações interpessoais, pelas causas já apontadas anteriormente.

Como opina Sartori (2000), e que eu partilho, qualquer evolução tecnológica provoca medos, previsões negativas sobre os seus efeitos – como aconteceu com a rádio e televisão, a seu tempo – e sobre as consequências produzidas ao nível das relações humanas. Contudo, parece-me que esses receios catastróficos são infundados, uma vez que o homem tem sabido manter um equilíbrio entre a esfera tecnológica e a esfera do social – essencial para a sobrevivência humana.

É tempo da Escola se apropriar desta nova ferramenta que deslumbra os jovens. Desta investigação embrionária e exploratória uma certeza ficou: é preciso um investigação aprofundada do uso da internet, nomeadamente das salas de *chat* e das suas potencialidades, em particular, na relação entre alunos, Professores, Director de Turma, Pais e comunidade em geral.

10 Outras Actividades Desenvolvidas ao longo do ano lectivo

Ao longo do ano lectivo, e em paralelo com a investigação, pareceu-me ser útil a participação em diversas actividades, como as que se passam a descrever:

- Novembro/2002 – 2º Colóquio Internacional Redes e Cibercidades, Universidade de Aveiro, Aveiro
- Dezembro/2002 – A Importância da Voz na Prática Docente, Museu dos Transportes e Comunicação, Por-to
- Fevereiro/2003 – Saber ser...Saber estar...- Violência: Escola... Família, Auditório Municipal de Gondomar
- Fevereiro/2003 – Imagens D(N)a Escola, CEMRI – UA e SPN, Porto
- Março/2003 – As Novas Tecnologias ao Serviço do Ensino e da Formação. ISCAP, Porto
- Março/2003 – Cinema, Hipermédia e Antropologia, CEMRI – UA, Porto
- Maio/2003 – Congresso Comunidades @ 1º Ciclo – Redes de Conhecimento @ Redes de Comunicação, ESE Porto, Gondomar

Paralelamente, e num outro âmbito, colaborei na elaboração de um capítulo de um livro – Antropologia, Sociedade e Novas Tecnologias - sobre Antropologia Visual, a publicar pela Universidade Aberta.

11 Bibliografia

- A.A.V.V. (2000), *Exploring the future of Information and communication in research*, NIWI Research program-me 2000-2004, Amsterdam
- A.A.V.V. (s/d), *Novos mapas culturais: ciberespaço e tecnologias da Virtualidade*, <http://www.ufes.br/~cisoufes/gts/gt19.htm>
- Almeida, Milton J. (2001), *Imagens e Sons: a nova cultura oral*, Coleção Questões da Nossa Época, Vol. 32, São Paulo
- Antaki, Charles (2000), *Two rhetorical uses of the description 'Chat'*, M/C: a Journal of Media and Culture 3 (4), <http://www.api-network.com/mc/0008/uses.html>
- Aranha Filho, Jayme (s/d), *Tribos Eletrônicas: Usos & Costumes*, <http://altervex.com.br/~esocius/t-jayme.htm>
- Augé, Marc (1995), *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, Verso, London
- Ávila, Fernando B. (1975), *Pequena Enciclopédia de Moral e Civismo*, Fename, Brasília
- Aycock, Alan (1993), *Virtual Play: Baudrillard On-Line*, <http://byrd.mu.wvnet.edu/pub/ejvc/aycock.vin7>
- Aycock, Alan (1995), *Technologies of the self*, Journal of Computer-Mediated Communication, <http://209.130.1.169/jcmc/vol1/issue2/aycock.html>
- Babo, Maria Augusta (2002), *A rede como metáfora e as suas implicações*, in M. L. Marcos; J. B. Miranda (org.), *Revista de Comunicação e Linguagens*, Lisboa, pp.387-392
- Baker, Andrea (1998), *Cyberspace Couples Finding Romance Online Then Meeting for the First Time in Real Life*, <http://www.december.com/cm/mag/1998/jul/baker.html>

- Barlow, John Perry (s/d), *Declaración de independencia del ciberespacio*, <http://www.agora.net.mx/documentos/declaracion-c.html>
- Bastin, George (1980), *As Técnicas Sociométricas*, Psicologia e Pedagogia, Moraes Editores, Lisboa
- Bateson , G. et als (1984), *La nouvelle Communication*, Textes recueillis et présentés par Yves Winkin, Points, Paris
- Bateson, G. et als. (1984), *La nueva comunicación*, Editorial Kairós, Barcelona
- Baym, Nancy (1995), *The Performance of Humor in Computer-Mediated Communication*, Journal of Computer-Mediated Communication 1.2 , <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/baym.html>
- Bebiano, Rui (2000), *Cibercultura e Novas Fronteiras da Comunicação Social*, in Rumo ao Cíbermundo?, Leone, Carlos (org), Celta Editora, Oeiras
- Berscheid, E.; Walster, E. H. (1978), *Interpersonal attraction*, Addison-Wesley, Reading
- Boudourides, Moses A. (2001), New Directions of Internet Research, <http://server3.uni-psych.gwdg.de/gor/contrib/boudourides-moses/boudourides-moses>
- Bradner, Erin (), The Adoption and Use of 'Babble': A Field Study of Chat in the Workplace, http://www.pliant.org/personal/Tom_Erickson/AdoptionOfBabble.html#anchor3312621#anchor3312621
- Breton, Phillipe (1992), *A Utopia da Comunicação*, Coleção Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget, Lisboa
- Brown, R. J. (1988), *Group Processes: Dynamics within and between groups*, Blackwell, London

- Bruckman, A. (1992), *Identity Workshop: emergent social and psychological phenomena in text-based virtual reality*, msg electrónica em asb@media-lab.media.mit.edu
- Cáceres, Jesús Galindo (1999), *Construcción de una comunidad virtual - La red-sistema de formación en Altos*, <http://www.geocities.com/arewara/arewara.htm>
- Cáceres, Jesús Galindo (2001a), *Internet y Cibercultura - Nueva cultura y formas emergentes de sentido*, <http://www.geocities.com/arewara/arewara.htm>
- Cáceres, Jesús Galindo (2001b), *Redes y Comunidades Virtuales -La construcción social en el mundo, el ciberespacio y el hiperespacio*, <http://www.geocities.com/arewara/arewara.htm>
- Cáceres, Jesús Galindo (2001c), *La Generacion McLuhan - Una historia con antecedentes y consecuentes en el campo académico de la comunicación en México*, <http://www.geocities.com/arewara/arewara.htm>
- Camacho, Maria (1999), *Realidade Virtual: para uma escola aberta*, in José Bragança de Miranda (org.), *Real vs Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens, pp. 25-26
- Campbell, Cynthia, Wickman, Scott A. (2000), *Familiars in a strange land: a case study of friends chatting online*, M/C: A journal of Media and Culture 3.4, <http://www.api-network.com/mc/0008/friends.html>
- Cardoso, Gustavo (1998), *Para uma Sociologia do Ciberespaço: Comunidades Virtuais em Português*, Celta Editora, Oeiras
- Castells, Manuel (1996), *The Rise of the Network Society, The Information Age: Economy, Society and Culture*, Vol. I, Blackwell, Oxford
- Castells, Manuel (2001), *La era de la información, el poder de la identidad*, vol. II, Alianza Editorial, Madrid

- Castells, Manuel (s/d), *Internet y la sociedad red*, Lliçó inaugural del programa de doctorat sobre la societat de la informació i el coneixement, Universitat Oberta de Catalunya
- Castro, Clarissa (s/d), *Ciberencontros: o chat da Internet como espaço virtual de convívio social*, Textos de Antropologia Urbana - 09
- Caune, Jean (1995), *Culture et Communication – convergences théoriques et lieux de médiation*, Presses Universitaires de Grenoble
- Cavanagh, Allison (s/d), *Behaviour in Public? : Ethics in Online Ethnography*, <http://www.cybersociology.com>
- Chenault, Brittney G. (1998), *Developing Personal and Emotional Relationships Via Computer-Mediated Communication*, <http://www.december.com/cmc/mag/1998/may/chenault.html>
- Cohill, Andrew M. (2000a), *Community Networks: a Web of Relationships*, <http://www.bev.net/cohill/>
- Cohill, Andrew M. (2000b), *Networks and the knowledge democracy: nine challenges for communities*, <http://www.bev.net/cohill/>
- Cole, Jeffrey I. (org) (2000), *The UCLA Internet Report - Surveying the Digital Future*, UCLA Center for Communication Policy, <http://www.ccp.ucla.edu>
- Coll, César (1994), *Aprendizagem escolar e construção do conhecimento*, Artes Médicas, Porto Alegre
- Coon, David Alan (1996), *An Investigation of #Friends Internet Relay Chat as a Community*, Kansas State University, <http://www.davidcoon.com/thesis.txt>

- Costa, Fernando (1999), *Ontologia das Comunidades Virtuais: desdramatizar para compreender*, Colóquio Comemorativo do 20 anos da RCCS, http://www.ces.fe.uc.pt/coloquio/espacos/Fernando_Sidonio.html
- Culnan, M. J. ; Markus, M. L. (1987), *Information technologies*, in F. Jablin, L. L. Putnam, K. Roberts, & L. Porter (Eds.), *Handbook of organizational communication*, Sage, Newbury Park, pp. 420-443
- Cunha, Luís Simões, *Narrativa(s) do Futuro*, <http://www.geocities.com/HotSprings/Resort/2564/inter.html>
- Damer, Bruce et als (1998), *Inhabited Virtual Worlds in Cyberspace*, <http://www.digitalspace.com/papers/vwpaper/vw98chap.html#introduction>
- Danet, Brenda et Als (1997), *Hmmm ... Where's That Smoke Coming From: Writing, Play and Performance on Internet Relay Chat*, *Journal of Computer-Mediated Communication* 2.4, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/danet.html>
- Donath, Judith S. (1996), *Identity and Deception in the Virtual Community*, <http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>
- Downey, G.L.; Dumit, J.; Williams, S. (1995), *Cyborg Anthropology*, *Cultural Anthropology*, 10 (2)
- Erickson, T. et als (1999). *Socially translucent systems: Social proxies, persistent conversation, and the design of 'Babble'*, http://www.pliant.org/personal/Tom_Erickson/loops.chi99.paper.html
- Escobar, Arturo (1994), *Welcome to Cyberia*, *Current Anthropology*, vol. 35, n° 3
- Fachada, M. Odete (2000a), *Psicologia das Relações Interpessoais*, 1º volume, Edições Rumo, Lisboa

- Fachada, M. Odete (2000b), *Psicologia das Relações Interpessoais*, 2º volume, Edições Rumo, Lisboa
- Faura, R. (1996), *Construcción Ideológica de Internet*, Barcelona
- Faura, R. (1998), *La Cultura Local en el ciberespacio*, <http://www.naya.org.ar/congresso>
- Faura, R. (2000), *Cibercultura, ¿realidad o invención?*, http://www.naya.org.ar/congreso2000/ponencias/Ricard_Faura.htm
- Ferguson, Robert (2000), *El interculturalismo global y los dilemas del universalismo: Educando en medios después del 2000*, Diálogos de la comunicación, 52
- Fernback, J. ;Thompson, B (1995a), *Virtual communities: Abort, retry, failure?* <http://www.well.com/user/hlr/texts/VCCivil.html>
- Fernback, J., Thompson, B. (1995b), *Computer-mediated communication and the American collectivity: The dimensions of community within cyberspace*, <http://www.well.com/user/hlr/texts/VCCivil.html>
- Festinger, L. (1949), *The analysis of sociograms using matrix algebra*, Human Relations, vol 2
- Festinger, L. (1950), *Social Pressures in Informal Groups*, Stanford University Press, Standford
- Finholt, T.; Sproull, L .S. (1990), *Electronic groups at work*, Organization Science, 1, pp.41-64
- Finquelievich, S. (1997), *Comunidades Electrónicas: novos actores no cenário político local*, Revista Comunicação e Política, vol IV, nº 2, Centro Brasileiro de Estudos LationoAmericanos, Rio de Janeiro

- Frankel, Mark S.; Siang, Sanyin (1999), *Ethical and Legal aspects of Human Subjects Research on the Internet*, <http://www.aaas.org/spp/dspp/sfirl/projects/intres/main.htm>
- Galindo, C. (1997), *Comunidade Virtual y Cibercultura*, Epoca II, vol III, nº 5, Colima
- Garton, Laura et als (1997), *Studying Online Social Networks*, JCMC 3 (1), <http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue1/garton.html>
- Garton, Laura et als (1999), *Studying Online Social Networks*, in *Doing Internet Research*, Jones, Steve (org), Sage, Thousand Oaks, CA
- Garton, Laura et als (1999), *Studying Online Social Networks*, in *Doing Internet Research*, Jones, Steve (org), Sage, Thousand Oaks, CA
- Geertz, Clifford (1973), *The Interpretation of Cultures*, Basic Books, New York
- Giddens, Anthony (1997), *Modernidade e Identidade Pessoal*, Celta, Oeiras
- Goffman, Erving (1959), *The Presentation of self in Everyday Life*, Penguin, London
- Green, Judith; D'Oliveira, Manuela (1991), *Testes Estatísticos em Psicologia*, Editorial Estampa, Imprensa Universitária, Lisboa
- Guimarães Jr, Mário J.L. (1999), *Sociabilidade no Ciberespaço: Distinção entre Plataformas e Ambientes*, http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html
- Guimarães, Mário José L. (s/d), *A Cibercultura e o Surgimento de Novas Formas de Sociabilidade*, <http://www.cfg.ufh.br/~guima/ciber.html>

- Guimarães, Mário José L. (s/d), *O Ciberespaço como Cenário para as Ciências Sociais*, http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/ciber_cenario.html
- Habermas, Jürgen (1989), *The Structural Transformation of the Public Sphere*, Polity Press, Cambridge
- Hamman, Robin (1996), *Cyborgasms - Cybersex Amongst Multiple-Selves and Cyborgs in the Narrow-Bandwidth Space of America Online Chat Rooms*, <http://www.cybersoc.com/Cyborgasms.html>
- Hamman, Robin (1996), *The Application of Ethnographic Methodology in the Study of Cybersex*, <http://www.socio.demon.co.uk/magazine/plummer.html>
- Hamman, Robin (s/d), *A aplicação da metodologia de Etnográfico no estudo do cibersexo*, http://www.cybersoc.com/magazine/1/methods_portugese.html
- Handelman, D. (1976), *Play and Ritual: Complementary Frames of Meta-Communication*, in A. J. Chapman (eds), *It's a Funny Thing*, Humour, Pergamon, London, pp. 185-192
- Hauben, M. (1995), *Netizens: On the History and impact of use-net and the Internet*, <http://www.columbia.edu/~hauben/netbook/>
- Hauben, Ronda; Hauben, Michael (1996), *Netizens: An Anthology*, <http://studentweb.tulane.edu/~rwoods/netbook/contents.html>
- Haythornthwaite, Caroline; Wellman, Barry (1998), *Work, Friendship and Media Use For Information Exchange in a Networked Organization*
- Heath, Anthony W. (1997), *The proposal in qualitative research*, <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR3-1/heath.html>

- Hine, Christine (1998), *Virtual Ethnography*, International Conference: 25-27 March 1998, Bristol, UK, IRISS '98: Conference Papers, <http://www.sosig.ac.uk/iriss/papers/paper16.htm>
- Hine, Christine (2000), *Virtual Ethnography*, Sage, London
- Irvine, Martin (1998), *Global Cyberculture Reconsidered: Cyberspace, Identity, and the Global Informational City*, <http://www.georgetown.edu/irvinemj/articles/globalculture.html>
- Israeli, Haya B. (s/d), *From <Bonehead> to <cLoNehEad>: Nicknames, Play and Identity on Internet Relay Chat*, <http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue2/vol1no2.html>
- Jacobson, David (1999a), *Doing Research in Cyberspace*, Field Methods, Vol. 11, No. 2 , Sage Publications, pp. 127-145
- Jacobson, David (1999b), *Impression Formation in Cyberspace: Online Expectations and Offline Experiences in Text-based Virtual Communities*, JCMC 5 (1), <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/jacobson.html>
- Jacobson, David (2001), *Impression Formation in Cyberspace: Online Expectations and Offline Experiences in Text-based Virtual Communities*, <http://www.cs.brandeis.edu/~tim/Courses/Spr01/CS33b/Notes/Jacobson/CS33b.htm>
- Jakobsson, Mikael (1999), *Why Bill Was Killed – understanding social interaction in virtual worlds*, <http://citeseer.nj.nec.com/jakobsson99why.html>
- Jakobsson, Mikael; Popdan, Victoria L. (2000), *How we became net friends, and what we learned from it*, <http://www.informatik.umu.se/~mjson/>
- Johnson, Steven (1997), *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, <http://www.theatlantic.com/unbound/digicult/dc9710.htm>

- Johnson, Steven (2001), *A Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*, Jorge Zahar Ed., Rio de Janeiro
- Jones, Quentin; Rafaeli, Sheizaf (s/d), *What Do Virtual "Tells" Tell? Placing Cybersociety Research Into a Hierarchy of Social Explanation*, <http://gsb.haifa.ac.il/~sheizaf/publications/tells.pdf>
- Jones, Quentin (s/d), *Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline*, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue3/jones.html>
- Jones, Quentin, Rafaeli, Sheizaf (2000), *What Do Virtual "Tells" Tell? Placing Cybersociety Research into a Hierarchy of Social Explanation*, http://gsb.haifa.ac.il/~sheizaf/publications/tells_paper.htm
- Jones, Steven G. (ed.) (1997), *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*, Sage, London
- Jones, Steven G. (ed.) (1998), *Doing Internet Research*, Sage Publications Ltd, California
- Kerckhove, Derrick de (1997), *A Pele da Cultura: uma investigação sobre a nova realidade electrónica*, Relógio d'Água Editores, Lisboa
- Kiesler, S.; Sproull, L. (1986), *Reducing Social Context Cues: Electronic Mail in Organizational Communication*, *Management Science*, Vol.32 (11), pp. 1492-1512.
- Kiesler, S.; Sproull, L. (1992), *Group decision making and communication technology*, *Organization Behavior and Human Decision Processes*, 52, pp. 96-123.

- Kiesler, Sara; Siegal, Jane; McGuire, Timothy W. (1984), *Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication*, *American Psychologist* 39, pp. 1123-34
- Kinnevy, Susan C. (s/d), Problems and Promises in the Study of Virtual Communities: A Case Study, http://www.isoc.org/isoc/conferences/inet/00/cdproceedings/2a/2a_1.htm
- Kling, Rob (2000), *Learning about Information Technologies and Social Change: The Contribution of Social Informatics*, <http://www.slis.indiana.edu/kling>
- Kotha, Suresh, Wadhwa, Anu (1999), *A Note on Virtual Communities*, University of Washington
- Kotha, Suresh, Wadhwa, Anu (1999), *A Note on Virtual Communities*, University of Washington
- Kottak, Conrad P. (2002), *Antropología Cultural*, McGraw-Hill, Madrid
- Laplantine, François (2000), *Aprender antropologia*, Editora Brasileira, São Paulo
- Latzko-Toth, Guillaume (2000), *L'Internet Relay Chat : un cas exemplaire de dispositif sociotechnique*, <http://composite.uqam.ca/2000.1/articles/latzko3.htm>
- Latzko-Toth, Guillaume (1998), *À la Rencontre des tribus IRC: le cas d'une communauté d'utilisateurs québécois de L'Internet Relay Chat*, <http://composite.uqam.ca/theses/tribirc>
- Laurel, Brenda (1991), *Computers as Theatre*, Addison-Wesley
- Law, John (s/d), 'Networks, Relations, Cyborgs: on the Social Study of Technology', <http://www.comp.lancs.ac.uk/sociology/soc042j1.html>

- Law, John, Singleton, Vicky (2000), *Representation/Performance: Politics in Technology's Stories, Technology and Culture*, <http://www.comp.lancs.ac.uk/sociology/soc036jl.html>
- Lawrence, Steve (2001), *Online or invisible?*, Nature, Volume 411, Number 6837, p. 521
- Le Breton, David (s/d), *O corpo é rascunho*, <http://www.jb.com.br/jb/papel/cadernos/ideias/2001/03/16/joride20010316007.html>
- Le Breton, David (1990), *Anthropologie du corps et modernité*, PUF, Paris
- Lea, M. et als (1992), *Flaming in Computer-Mediated Communication*, in M. Lea, Contexts of Computer-Mediated Communication, Harvester-Wheatsheaf, pp. 91-112
- Lea, M., Spears, R. (1992), *Paralanguage and social perception in computer-mediated communication*, *Journal of Organizational Computing*. (2,3,4) 321-341.
- Lea, M., Spears, R. (1995), *Love at first byte? building personal relationships Over computer networks*, in J. T. Wood and S. Duck (Eds.), *Under-studied Relationships: Off the Beaten Track*, pp. 197-233, Thousand Oaks, Sage Publications, CA
- Leach, Edmund (1976), *Cultura e Comunicação*, Perspectivas do Homem, Edições 70, Lisboa
- Lechner, Ulrike; Schmid, Beat F.(s/d), *Communities and Media – Towards a Reconstruction of Communities on Media*, www.netacademy.org
- LeCompte, Margaret, Schensul, Jean (1999), *Designing and Conducting ethnographic research*, *Ethnographers's Toolkit*, vol. 1, Altamira Press, Sage
- Lemos, André (2002), *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*, Sulina, Porto Alegre

- Lemos, André L. M. (s/d), *As Estruturas Antropológicas do Cyberespaço*, <http://www.facom.yfba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>
- Lemos, André L.M. (s/d), *Ciber - Rebeldes*, Universidad Federal de Bahia, <http://www.cfh.ufsc.br/~cso5421/bibliografias/rebelde.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
- Lévy, Pierre (2001), *O que é o Virtual?*, Colecção Cibercultura, Quarteto Editora, Coimbra
- Leyens, Jacques-Phillipe; Yzerbyt, Vincent (1999), *Psicologia Social*, Edições 70, Lisboa
- Lichty, Patrick (s/d), *Building a culture of ubiquity*, <http://www.voyd.com/grid>
- Livro Verde para a Sociedade da Informação em Portugal* (1997), Missão para a Sociedade da Informação, Ministério da Ciência e Tecnologia
- Machado, J.; Schirmer, C. (2000), *Cyber Espaço e Computadores Mediando Relações Humanas – Tópicos para reflexão*, http://www.forum-global.de/bm/articles/cyber/dialogo_cyber_versionzero.htm
- Maffesoli, M. (1988), *Le temps des tribus*, Méridien-Klincksieck, Paris
- Maffesoli, Michel (s/d), *Reliance et triplicité*, <http://www.unites.uqam.ca/religiologiques/no3/maffe.pdf>
- Manrique, Nelson (1997), *Sociedad Real y Sociedad Virtual*, http://ssu.agri.missouri.edu/andes/comentario/nm_sociedad.html

- Manta, André; Sena, Luiz Henrique (s/d), *As afinidades virtuais: a sociabilidade no videopapo*, <http://www.cfh.ufsc.br/~cso5421/bibliografias/videopap.html>
- Marcos, M. L. (2002), *Relação sem Relação. Tensionalmente, Singularmente*, in M. L. Marcos; J. B. Miranda (org.), *Revista de Comunicação e Linguagens*, Lisboa, pp. 421-444
- Markham, Annette M. (1998), *Life Online: Researching Real Experience in Virtual Space*, Altamira Press, Walnut Creek, CA
- Martin-Barbero, Jesús (s/d), *Comunicación de fin de siglo. ¿Hacia dónde va nuestra investigación?*, *Innovarium*, <http://www.innovarium.com/Investigacion/ComJMB.htm>
- Martin-Barbero, Jesús (s/d), *Dislocaciones del tiempo y nuevas topografías de la memoria*, *Arte Latina*, <http://acd.ufrj.br/pacc/artelatina/berbero.html>
- Martin-Barbero, Jesús (s/d), *Jóvenes: comunicación e identidad*, Conferencia Iberoamericana de Ministros de Cultura, OEI, <http://www.oei.es/barbero.htm>.
- Martin-Barbero, Jesús (s/d), *Las transformaciones del mapa cultural: una visión desde América Latina*, *Ambitos 2*, Sevilla, <http://www.ull.es/publicaciones/latina/aa2000vfe/barbero.html>
- Martin-Barbero, Jesús (s/d), *Mediaciones urbanas y nuevos escenarios de comunicación*, *Revista Sociedad*, <http://www.fsoc.uba.ar/Publicaciones/Sociedad/Soc05/barbero.html>
- Martinez, Sergio López, *Figuroa*, Maria E. Vargas (2000), *Internet como Medio y Objeto de Estudio en Antropología*, <http://plazamayor.net/antropologia/archtm/internet/>
- Martinez, Sergio López, *Figuroa*, Maria E. Vargas (2000), *Internet como Medio y Objeto de Estudio en Antropología*, <http://plazamayor.net/antropologia/archtm/internet/>

- Mason, Bruce; Dicks, Bella (s/d), *The Digital Ethnographer*, <http://www.cybersociology.com>
- Máximo, Maria Elisa (1998), *Internet: novos caminhos de socialização - Um estudo das listas eletrônicas de discussão*, http://www.cfh.ufsc.br/~ciber/ant5203/listas_discussao.html
- McCormick, N.B.; McCormick, J.W. (1992), *Computer Friends and Foes: Content of Undergraduates' Electronic Mail*, *Computers in Human Behavior*, vol. 8(4), pp. 379-405.
- McIlvenny, Paul (s/d), *Avatars R Us? Discourses of Community and Embodiment in Intercultural Cyberspace*, <http://www.immi.se/intercultural/nr1/mcilvenny.htm>
- McLuhan, Marshall (1998), *La galaxia Gutemberg - Génesis del homo typographicus*, Galaxia Gutenberg, Círculo de Lectores, Barcelona
- Miller, Hugh (s/d), *The Presentation of Self in Electronic Life: Goffman on the Internet*, <http://www.clas.ufl.edu/users/seeker1/scholarly/virtual-ethnog.html>
- Monot, Philippe; Simon, Michel (1999), *Vivir en el Cibermundo*, Ediciones Mensajero, Bilbao
- Moreno, J.L. (1970), *Fondements de la Sociométrie*, Bibliothèque de Sociologie Contemporaine, Press Universitaire de France, Paris
- Mules, Warwick (2000), *Virtual Culture, time and images: beyond representation*, *M/C: a Journal of Media and Culture* 3 (2), <http://www.api-network.com/mc/0005/images.html>
- Muñoz, Gabriela, *Internet: ¿Nueva Alejandría o Torre de Babel?*, *Hipersociología*, <http://www.hipersociologia.org.ar/papers/muniozsp.htm>

- Nardi , Bonnie et als. (s/d), *Interaction and Outeraction: Instant messaging in action*, http://www.research.att.com/~stevev/outeraction_cscw2000.pdf
- Negroponte, Nicholas (2000), *El mundo Digital: el futuro que ya ha llegado*, Ediciones B, Barcelona
- NESH 2001, *Guidelines for research ethics in the social sciences, law and the humanities*, The National Committee for Research Ethics in the Social Sciences and the Humanities, Norway, <http://www.etikkom.no/NESH/guidelines.htm>
- Neuage, Terrell (2001), *Conversational Analysis of Chatroom 'talk'*, <http://se.unisa.edu.au/b.htm>
- Newhagen, John E.; Rafaeli, Sheizaf (s/d), *Why Communication Researchers Should Study the Internet: A Dialogue*, <http://jcm.huji.ac.il/vol1/issue4/december.html>
- Northway, Mary L.; Weld, Lindsay (1999), *Testes Sociométricos*, Livros Horizonte, Biblioteca do Educador, Lisboa
- O'Haver, Thomas C. (1998), *Meeting in Cyberspace*, <http://www.wam.umd.edu/~toh/OLC.html>
- Orthmann, Claudia (2000), *Analysing the Communication in Chat Rooms—Problems of Data Collection*, Volume 1, No. 3, Forum Qualitative Social Research, <http://qualitative-research.net/fqs>
- Paccagnella, Luciano (s/d), *Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities*, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>
- Parks, Malcolm; Floyd, Kory (1997), *Making Friends in Cyberspace*, Journal of Computer-Mediated Communication 2.4, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/index.html>

Pérez, Armando R.; Bello, Dolores M. (2001), *El sociograma – estudio de las relaciones informales en las organizaciones*, Ediciones Pirámide, Madrid

Performance on Internet Relay Chat, Journal of Computer - Mediated Communication 2.4, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/danet.html>

Picciuolo, J.L. (1998), *Dentro y fuera de la pantalla, Apuntes para una etnografía del ciberespacio*, <http://www.naya.org.ar/congresso>

Planells, Joan Mayans (2002), *Nuevas Tecnologías, Viejas Etnografías - Objeto y método de la etnografía del ciberespacio*, <http://cibersociedad.rediris.es>

Planells, Joan Mayans i (2000), *Género Chat Ensayo Antropológico sobre Socialidades CiberTextuales*, Observatorio para la CIBERSOCIEDAD, <http://www.ub.es/antropo/ciber/gc-index.htm>

Planells, Joan Mayans i (s/d), *El lenguaje de los Chats: entre la diversión y la subversión*, <http://sites.uol.com.br/globalization/chatsm.htm>

Poster, M. (1990), *The Mode of Information: Poststructuralisms and Contexts*, University of Chicago Press, Chicago

Poster, Mark (1995), *The Second Media Age*, Polity Press, Cambridge

Preece, J. (1999), *What Happens After You Get Online? Usability and Sociability*, http://www.cisp.org/imp/december_99/12_99preece.htm

Primo, Alex Fernando T. (1997), *A Emergência das Comunidades Virtuais*, <http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/comuni.htm>

- Rabello, Adriana (2000), *Relação Interpessoal: Atração Interpessoal*, <http://www.zemoleza.com/trabalho.asp?cod=746>
- Rafaeli, S. (1988), *Interactivity: From New Media to Communication*, in Pawkins et als (eds), *Sage Annual Reviews of Communication Research*, vol. 16, Sage, Beverly Hills, pp. 110-133
- Rafaeli, Sheizaf (s/d), *Why Communication Researchers Should Study the Internet: a Dialogue*, <http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue4/vol1no4.html>
- Read, Dwight W., Gessler, Nicholas(1996), *Cyberculture*, in Levinson, David, Ember, Melvin (eds), *Encyclopedia of Cultural Anthropology*, Henry Holt & Co., New York., Vol. 1, pp. 306-308, <http://www.sscnet.ucla.edu/anthro/gessler/96cyber.htm>
- Reid, Elizabeth M. (1991), *Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat*, <http://www.aluluei.com/>
- Reid, Elizabeth M. (1994), *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*, <http://www.aluluei.com/>
- Rheingold, Howard (1995), *Virtual communities - Homesteading in the electronic frontier*, <http://www.rheingold.com/vc/book/>
- Rheingold, Howard (1996), *A Comunidade Virtual*, Gradiva, Lisboa
- Rice, R.; Love, G. (1987), *Electronic Emotion: Socioemotional content in a computer in a Computer-Mediated Communication Network*, *Communication Research*, vol. 14, pp. 85-108
- Rodrigues, Aroldo (2000), *Psicologia Social*, Editora Vozes, Petrópolis

- Rowland, Robert (1987), *Antropologia, História e Diferença - Alguns Aspectos*, Edições Afrontamento, Porto
- Ruhleder, Karen (2000), *The Virtual Ethnographer: Fieldwork in Distributed Electronic Environments*, <http://alexia.lis.uiuc.edu/~ruhleder>
- Rutter, Jason; Smith, Greg (s/d), *Ritual Aspects of CMC Sociability*, http://www.cric.ac.uk/cric/Jason_Rutter/papers/Ritual.pdf
- Sannicolas, Nikki (1997), *Erving Goffman, Dramaturgy, and On-Line Relationships*, <http://www.cybersoc.com/magazine/1/is1nikki.html>
- Santos, Rogério (2000), *Indústria Cultural, Tecnologias e Consumos*, in Rumo ao Ciber mundo?, Leone, Carlos (org), Celta Editora, Oeiras
- Sartori, Giovanni (2000), *Homo Videns*, TerraMar, Lisboa
- Schensul, Jean et als (1999), *Enhanced Ethnographic Methods, Ethnographers's Toolkit*, vol. 3, Altamira Press, Sage
- Schweizer, Thomas(1997), *Grado de Encaje de Casos Etnográficos. Una Perspectiva desde el Analisis de Redes Sociales*, Current Anthropology, Volume 38, Número 5, Dezembro
- Schwimmer, Brian (1996), *Anthropology on the Internet: A Review and Evaluation of Networked Resources*, Current Anthropology, Volume 37, Number 3, June 1996 p. 561-568 <http://www.journals.uchicago.edu/CA/articles/intro.html>
- Scott, John (s/d), *Social Network Analysis: A Handbook*, <http://www.analytictech.com/mb119/tableof.htm>
- Sheldon, T. (1992), *Windows 3.1 Made Easy*, McGraw-Hill, New York

- Sherman, Lawrence W. (2001), *Sociometry in the Classroom: how to do it*, http://www.muohio.edu/~edp201/sociometryfiles/socio_introduction.html
- Short, J.; Williams, E; Christie, B. (1976), *The Social Psychology of Telecommunications*, John Wiley, New York
- Siegel, J., Dubrovsky, V., Kiesler, S., McGuire, T. W. (1986), *Group processes in computer-mediated communication, Organizational behavior and human decision processes*, 37, 157-187.
- Silva, Tomás Tadeu (1995), *Alienígenas na sala de aula*, Vozes, Petrópolis
- Silva, Lídia (1999), *Globalização das redes de comunicação: uma reflexão sobre as implicações cognitivas e sociais*, <http://bocc.ubi.pt/pag/silva-lidia-oliveira-globalizacao-Internet.html>
- Silver, David (2000), *Looking Backwards, Looking Forward: Cyberculture Studies 1990-2000*, <http://otal.umd.edu/~rccs/>
- Simich-Dudgeon, Carmen (s/d), *Becoming an Online Community: The Role of Involvement Strategies in The Textual Messages of Graduate Students* ,
- Slembrouck, Stef (2001), *Multi-media and the internet - a project for discourse analysis*, <http://bank.rug.ac.be/da/da.htm>
- Slembrouck, Stef (2001), *What is meant by "discourse analysis"?*, <http://bank.rug.ac.be/da/da.htm>
- Smith, Marc (s/d), *Voices from the WELL: The Logic of the virtual Commons*, <http://www.sscnet.uvla.edu/soc/csoc/virtcomm.htm>
- Smith, Marc A., Kollock, Peter (eds) (1999), *Communities in Cyberspace*, Routledge, London

- Smolowe, J. (1994), *Intimate strangers*, Time, 145, Special Issue (Welcome to Cyberspace)
- Smyres, Kerrie Michelle, (s/d), *Virtual Corporeality: Adolescent Girls and Their Bodies in Cyberspace*, <http://www.cybersociology.com>
- Spears, R., Lea, M. (1994), *Panacea or panopticon? The hidden power in computer-mediated communication*, *Communication Research*, 21(4) 427-459.
- Sperber, Dan (s/d), *O Saber dos Antropólogos*, Perspectivas do Homem, Edições 70, Lisboa
- Sprinthall, Norman A.; Sprinthall, Richard C. (1993), *Psicologia Educacional*, Editora Mc-Graw Hill, Amadora
- Steven, Johnson (2001), *Cultura da Interface*, Jorge Zahar Editor, Rio de Janeiro
- Storch, Lea; Cozac, João R. (1996), *Relações Virtuais - O Lado Humano da comunicação Eletrônica*, Vozes, Petrópolis
- Strangelove, M. (1994),. *The Internet, electric gaia and the rise of the uncensored self*, *Computer-Mediated Communication Magazine*, 1 (5), <http://sunsite.unc.edu/cmc/mag/1994/sep/self.html>
- Straus, S.G. (1997), *Technology, group process, and group outcomes: Testing the connections in computer-mediated and face-to-face groups*. *Human-Computer Interaction*, 12, 227-266.
- Suchman, Lucy (2000), *Anthropology as 'Brand': Reflections on Corporate Anthropology*, Department of Sociology, Lancaster University, <http://www.comp.lancs.ac.uk/sociology/soc058ls.html>
- Suler, John (s/d), *E-mail Developmental History and Meeting F2F*, <http://www.shpm.com/articles/internet/emaildevhist.html>

- Suter, Elizabeth A. (2000), *Focus Groups in Ethnography of Communication: Expanding Topics of Inquiry Beyond Participant Observation*, <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR5-1/suter.html>
- Tajfel, H. (1978), *Differentiation between social groups*, Academic Press, London
- Tart, Charles T.(1990), *Personalidad Múltiple, Estados Alterados y Realidad Virtual: Aproximación al Proceso de Simulación de la Realidad*, <http://www.paradigm-sys.com/cttart/sci-docs/ctt90-mpasa.html>
- Taylor, T.L. (1999), *Life in Virtual Worlds: Plural Existence, Multimodalities, and Other Online Research Challenges*, *American Behavioral Scientist*, Vol.43, No.3, November/December, pp. 436-449, Sage Publications
- Ten Have, Paul (2000), *Computer-Mediated Chat: Ways of finding chat partners*, *M/C: a Journal of Media and Culture* 3 (4), <http://www.api-network.com/mc/0008/partners.html>
- Trillo, Nestor (1996), *Studying intercultural communication*, <http://www2.soc.hawaii.edu/css/dept/com/resources/intercultural/Study.html>
- Turkle, Sherry (1984), *The second self: computers and the human spirit*, Simon and Shuster, New York
- Turkle, Sherry (1995), *Life on the screen: identity on the age of the internet*, Simon and Shuster, New York
- Turner, V. (1967), *The Forest of Symbols*, Cornell University Press, Ithaca
- Typaldos, C. (2000), *Shared Knowledge and a common Purpose: Using the 12 principles of civilizationTM to build web communities*, <http://www.RealCommunities.com>

- Uimonen, Paula (1998), *Cultural Encounters in Cyberspace*, <http://www.i-connect.ch/uimonen/paulasum.htm>
- Uimonen, Paula (s/d), *Cyberanthropology: The Global Expansion of the Internet*, www.i-connect.ch/uimonen
- Utz, S. (2000). *Social information processing in MUDs: The development of friendships in virtual worlds*. *Journal of Online Behavior*, 1 (1), <http://www.behavior.net/JOB/v1n1/utz.html>
- Venkatesh, Alladi (2001), *The Home of the Future: An Ethnographic Study of New Information Technologies in the Home*, <http://www.crito.uci.edu/noah>
- Victor, Laurence J. (s/d), *Is Cyberspace for Individuals or for Teams & Communities?*, <http://pespmc1.vub.ac.be/Cybspasy/LVictor.html>
- Voiskounsky, Alexander E. (1998), *Internet: Diversity or Unification?*, <http://www.ifi.uib.no/staff/konrad/research/culture/DalexApplicatICA98icapaper.htm>
- Walker, J. (1988), *Through the looking glass*, Autodesk, CA
- Walther, J. B. (1992), *Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A relational perspective*, *Communication Research*, 19, 52-90.
- Walther, J. B. (1993), *Impression development in computer-mediated interaction*, *Western Journal of Communication*, 57, 381-398.
- Walther, J. B. (1994), *Anticipated ongoing interaction versus channel effects on relational communication in computer-mediated interaction*, *Human Communication Research*, 20, 473-501.
- Walther, J. B. (1996), *Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal and hyperpersonal interaction*, *Communication Research*, 23 (1), 3-43.

- Walther, J. B. (1997), *Group and interpersonal effects in international computer-mediated collaboration*, *Human Communication Research*, 23, 342-369.
- Walther, Joseph (1996), *Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal and Hyperpersonal Interaction*, *Communication Research* 23.1, pp. 3-43
- Watzlawick, Paul (1988), *Les cheveux du Baron de Münchhausen – Psychothérapie et “réalité”*, Éditions du Seuil
- Wellman, Barry (1996), *An Electronic Group is Virtually a Social Network*, in Kiesler, Sara (ed) (1997), *Culture of the Internet*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale, pp 179-205
- Wellman, Barry (2001), *Physical Place and CyberPlace: The Rise of Personalized Networking*, <http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/individualism/ijurr3a1.htm>
- Wellman, Barry, Gulia, Milena (1999), *Net Surfers don't ride alone: virtual communities as communities*, in *Communities and Cyberspace*, Kollok, Peters, Smith, Marc (eds), Routledge, New York
- Wellman, Barry, Hampton, Keith (1999), *Living Networked in a Wired World*, *Contemporary Sociology*, vol. 28, n° 6, <http://www.chass.utoronto.ca/~wellman>
- Wellman, Barry, Wortley, Scot (1990), *Different Strokes from Different Folks: Community Ties and Social Support*, University of Chicago, <http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/index.html>
- William, Raymond (1999), *The technology and the society*, in Hugh McKay e Tim O'Sullivan, *The Media Reader*, Thousand Oaks, London
- Wolley, Benjamin (1997), *Mundos Virtuais*, Editorial Caminho, Lisboa

- Wolton, Dominique (1999), *Pensar a Comunicação*, Difel 82–Difusão Editorial, Algés
- Wolton, Dominique (2000), *A Internet e depois?*, Difel 82–Difusão Editorial, Algés
- Woolgar, Steve; Daw, Sara (2000), *Virtual Society? the social science of electronic technologies - Profile 2000*, www.virtualsociety.org.uk
- Woolley, Benjamin (1992), *Mundos Virtuais*, Caminho, Lisboa
- Yus, Francisco (2001), *Ciberpragmática – el uso del lenguaje en Internet*, Ariel Lingüística, Ediciones Ariel, Barcelona