

EM BUSCA DO TERRITÓRIO VIRTUAL DE “ORIGEM”: dos espaços concretos para os espaços virtuais¹

Rebeca Recuero Rebs²

Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Resumo

O trabalho visa compreender o porquê as pessoas vão criar e/ou buscar territórios no ciberespaço que funcionam como representações (ou extensões) de seus territórios de procedência para interagirem com outros indivíduos. Busca-se entender os valores preconizados nestes territórios virtuais que vão ter ligação com a identidade geográfica dos seus usuários, agregando signos diretamente relacionados a espaços concretos. Para isso, realiza-se uma observação participante dos territórios virtuais no *Orkut* que representam lugares concretos e entrevistas semi-estruturadas em sujeitos atuantes destes espaços e com os criadores destes com a finalidade de se esclarecer a busca pelo território virtual de “origem”.

Palavras-chave

Território; identidade; espaço virtual; *Orkut*.

Tecnologias da informação e da comunicação e os ambientes virtuais

O meio urbano é cada vez mais artificializado, tendo a sua paisagem natural substituída pela paisagem cultural, produzindo uma metamorfose do espaço habitado (Santos, 1988). Este fenômeno se dá pela ação das tecnologias no espaço social, remetendo a um repensar sobre as questões intimamente ligadas à noção de tempo e espaço. Foucault diz, inclusive, que vivemos a “época do espaço”, caracterizada pela “justaposição, do próximo e do longínquo, do lado-a-lado e do disperso” (1967, *online*). Significa que o espaço não se limita mais a questões geográficas, mas vai além delas, adquirindo um novo caráter para compreensões da noção de espaço, tempo e deslocamento, caracterizando a sociedade atual.

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

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Redes Sociais, identidade e sociabilidade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, Rio Grande do Sul, Brasil. Bolsista CAPES/PROSUP. E-mail: rebecarecuero@gmail.com

conhecimentos, dos saberes, das forças de pensamento no seio da qual se manifestam e se alteram as qualidades do ser, os modos de fazer sociedade” (Lévy, 1997, p.17). Este processo torna-se claramente visível nos espaços suportados pela Internet, ou seja, no ciberespaço. Nele, os internautas podem navegar, interagir e agir sobre os espaços virtuais com outros sujeitos localizados nos mais distantes lugares do mundo físico. Estes lugares são caracterizados por serem sites de redes sociais, *massive multiplayer online games* (MMOGs), *multi-user virtual environments* (MUVes) e/ou páginas pessoais (blogs ou microblogs) que potencializam a comunicação entre um grande número de internautas ao mesmo tempo, aceitando com que as interações sociais superem os entraves do mundo físico, de modo a facilitar as agregações sociais por afinidades e interesses em comum.

Observa-se que estes aplicativos dão margem para a criação de novos ambientes (por parte de seus integrantes) possibilitando a invenção e apropriação de sistemas interacionais no universo virtual de modo que as estruturas das relações sociais passem a ter seus signos alterados, adquirindo sentidos variados que são apropriados pelo usuário no ciberespaço.

Com a possibilidade de uma maior liberdade de expressão em um universo extremamente capaz de apresentar manifestações criativas de cada um de seus membros, os internautas passam a ter o domínio de uma ferramenta que permite com que seus ideais, sonhos, desejos e ideologias sejam apresentados e vivenciados de uma maneira, tecnicamente, mais “segura”. No entanto, além da criação de ambientes fantasiosos e da apresentação (ou representação) de novas identidades, observa-se um movimento de reprodução de lugares que existem no universo concreto. Há a construção de espaços virtuais que vão trazer referências diretas a territórios como cidades, países ou comunidades geográficas (como o nome do local, ou até mesmo reproduções visuais apresentadas de forma icônica, remetendo a símbolos presentes em tais locais), caracterizando representações de lugares concretos no ciberespaço.

É comum observar-se ambientes virtuais que fazem menções a territórios físicos, como se vê em salas de chats (denominadas “Pelotas”, por exemplo), em sistemas MUVes, como o *Second Life*³ (apresenta ambientes denominados “Ilha Brasil”, “Ilha Copacabana”) ou ainda sistemas de redes sociais onde seus membros constroem comunidades que referenciam a territórios físicos, como as comunidades “Goiás” do *Orkut*⁴ e do *Facebook*⁵.

³ É um aplicativo que funciona como um simulador de vida, em que seus usuários necessitam criar avatares a fim de interagirem em “ilhas” que tem sua representação e organização semelhante ao universo concreto. Acesso em www.secondlife.com.

⁴ O *Orkut* é um sistema de redes sociais que permite com que os seus usuários interajam uns com os outros a partir de perfis que são criados e partilhados à visualização de todos os amigos que vão fazer parte da sua rede

Estes espaços virtuais parecem funcionar como extensões territoriais, espaços *online* que buscam manter clara a ligação que possuem ao espaço concreto que “se espelham”, apropriando-se assim, do nome destes locais, de fotos que identificam estes territórios ou, ainda, de representações gráficas destes territórios concretos no universo virtual. Este movimento parece sugerir a existência de uma necessidade do ser humano em ligar-se ao seu espaço de procedência, carregando um sentido identitário que faz com que ele tenha sempre uma busca pela ligação de seu lugar de origem, ao ambiente concreto (Rebs, 2009, *online*). Assim, existem ambientes no ciberespaço que se caracterizam por serem estas representações, estas supostas extensões identitárias destes locais físicos, permitindo com que todos os indivíduos que por ali passarem, identifique-no como tal.

A comunicação, no entanto, é um foco forte que vai caracterizar esta busca nestes ambientes, agregando um sentido social ainda não claro para tal fenômeno. Desta forma, as pessoas que frequentam e usam tal ambiente para práticas sociais vão possuir motivações que as levarão à busca destas reproduções de territórios concretos e que ainda não se tem a clareza do porquê de tal ação direcionada aos ambientes virtuais. É o que Fragoso (2009) observa ao realizar um estudo em comunidades e perfis do *Orkut* problematizando a questão de associação dos usuários a comunidades virtuais do sistema que buscam atuar como ampliações identitárias de territórios concretos como cidades, Estados e países. A pesquisadora analisou descrições detalhadas das comunidades, das suas formas de interações (fóruns) e o perfil dos membros destas comunidades a fim de compreender a ligação identitária e a intensa permeabilidade entre os espaços *online* e *offline*. Além das comunidades virtuais funcionarem como pontos de agregação e sociabilidade, elas funcionavam como “etiquetas identitárias” (Tomasini, 2007), apresentando-se como declarações de pertencimento geográfico (como o território de origem) dos usuários do *Orkut*. Elas também eram utilizadas como um espaço de manutenção de vínculos, ampliando as chances de contato

social. Ele caracteriza-se por possuir uma página de recados que vai permitir conversações assíncronas. Além disso, permite a postagem de fotos, a adição de aplicativos variados (como jogos) e ainda a construção de um perfil profissional, pessoal (além do social). No mesmo sistema é possível que seus usuários criem comunidades com os mais variados temas e associem elas ao seu perfil. Elas vão agregar indivíduos que vão partilhar de interesses em comum. A rede social *Orkut* foi criada pelo engenheiro turco Orkut Büyükkökten em janeiro de 2004, sendo filiada ao Google e tendo o seu objetivo voltado para ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos. Antigamente o aplicativo exigia com que novos membros só entrassem na rede social se recebessem um convite de algum usuário. No entanto, hoje, não é mais necessário o convite e sim a criação de uma conta no sistema. Acesso em: www.orkut.com.

⁵ É sites de redes sociais que funciona de maneira extremamente semelhante ao Orkut. Ele possui aplicativos que podem ser adicionados ao perfil do usuário e permite, ainda a utilização de games que podem ser jogados coletivamente. Acesso em: www.facebook.com.

com outras pessoas que partilhem dos mesmos interesses e que estão em um espaço geográfico próximo, potencializando o possível encontro físico entre os atores sociais.

Em trabalho anterior (Rebs, 2009, *online*) verificou-se que as relações sociais que se dão no ciberespaço vão estar fortemente ligadas ao território concreto, o que, de certa forma, exigiria a existência de “terceiros lugares⁶” (Oldenburg, 1989) no universo físico a fim de suportar o fortalecimento de laços sociais que são aprofundados nas interações mediadas pela Internet. Mostra-se que, mesmo com a criação de terceiros lugares virtuais, as relações sociais físicas são insubstituíveis pelas relações virtuais, desmistificando a ilusão de que os terceiros lugares concretos desapareceriam com o avanço das tecnologias (Vidigal, 2002, *online*).

Do mesmo modo, existe uma reprodução da identidade dos lugares de procedência dos indivíduos, que parecem funcionar como possíveis locais para se encontrar pessoas que habitem o seu mesmo espaço social, facilitando o contato físico necessário ao fortalecimento dos laços na Rede (Rebs, 2009, *online*). Assim, verifica-se uma relação entre o sujeito e o seu lugar de origem representado no virtual, tanto como função identitária, como função de agregação, sociabilidade e etiquetas identitárias (Fragoso, 2009). Entretanto, pensa-se que ao realizar entrevistas com os sujeitos que usufruem destes mundos virtuais, chegar-se-á em resultados mais próximos de tal afirmação, ampliando a percepção da ligação identitária com os espaços físicos e compreendendo os motivos da busca do local de origem no ciberespaço.

Do concreto ao virtual: conceitos de espaço, território e identidade

O conceito de espaço é algo bastante complexo por não possuir uma definição clara devido às diferentes áreas que a seu significado perpassa. Milton Santos (1988, p. 4) diz que ele deve ser observado sempre ao lado da história concreta, pois ela é um agente caracterizador das múltiplas definições espaciais. Ele trata sobre o espaço geográfico, caracterizando-o como "um sistema de objetos e um sistema de ações" que:

é formado por um conjunto indissociável, solidário e também contraditório, de sistemas de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como um quadro único na qual a história se dá. No começo era a natureza selvagem, formada por objetos naturais, que ao longo da história vão sendo substituídos por objetos fabricados, objetos técnicos, mecanizados e, depois cibernéticos fazendo com que a natureza artificial tenda a funcionar como uma máquina (Santos, 1997).

⁶ São caracterizados por serem os lugares desenvolvidos para a sociabilidade (ambientes de descontração). Oldenburg fala do primeiro lugar, caracterizado por ser o ambiente familiar (refúgio, o lar), o segundo lugar, que seria o ambiente de trabalho (competição, pressões e produtividade) e, por fim, os terceiros lugares.

Observa-se então, que a noção do espaço, na atualidade, vai além do concreto, além do físico, chegando a percepções que penetram no território virtual. Sabe-se que o espaço, no entanto, difere-se do território, sendo este considerado uma categoria analítica interna ao seu conceito, ligado diretamente à noção de domínio e de apropriação (Suertegaray, 2001, *online*).

A noção espacial como algo unicamente concreto, físico e geográfico é ultrapassada devido às novas reflexões que são abordadas por pesquisadores como Fragoso (2000), Lemos (2005), Santos (1988) e Braga (2007) que vão atribuir às tecnologias da informação e da comunicação como sendo novas formas de visualização da mobilidade social e de apropriação do espaço urbano, caracterizando modificações na forma de pensar e de perceber o espaço.

Caracterizado por ser amplo, vago e dotado de um nível de abstração elevado, o espaço não possui limites determinados pelos atores sociais que por ali passam. Já o território é definido, delimitado, é o espaço apropriado por um ator a partir de suas relações de poder. Seria o resultado da atuação do ator sobre um espaço, agregando identidade e sentimento de pertença que são desenvolvidos por uma rede de relações sociais projetadas sobre o espaço (Albagli *in* Braga, Morelli e Lages, 2004, p. 26).

O lugar vai agregar as noções e as realidades de espaço e tempo constituindo uma dimensão manifestada através "de um cotidiano compartilhado entre as mais diversas pessoas, firmas, instituições—cooperação e conflito são à base da vida em comum" (Santos, 1997). Ele terá relações de ordem, de poder e resistência, desenvolvendo certa semelhança à noção de território, pois ele também é uma construção concreta e simbólica (ao mesmo tempo), pois nele, além da necessidade de se existir um espaço, se tem hierarquias e valores agregados ao seu sentido. Suertegaray (2001, *online*) define:

o lugar pode ser lido através do conceito de geograficidade, termo que, segundo Relph (1979), "encerra todas as respostas e experiências que temos de ambientes na qual vivemos, antes de analisarmos e atribuímos conceitos a essas experiências". Isto implica em compreender o lugar através de nossas necessidades existenciais quais sejam, localização, posição, mobilidade, interação com os objetos e/ou com as pessoas. Identifica-se esta perspectiva com a nossa corporeidade e, a partir dela, o nosso estar no mundo, no caso, a partir do lugar como espaço de existência e coexistência.

Assim, culturas são estabelecidas nestes lugares, tornando-os “lugares antropológicos” (Augé, 2007) por firmarem identidades, por existir interações entre os sujeitos que nele vivem e ainda por agregar histórias, dando margem para a compreensão da cultura que o constitui.

Tanto o espaço, como o território e o lugar parecem ter o seu sentido ampliado para o ciberespaço, pois a noção identitária, de “ocupação”, de lugar onde ocorrem as interações sociais não parece mais limitar-se ao concreto. A partir disso, verifica-se a construção de território nas comunidades virtuais, onde vão existir as posições hierárquicas e o sentimento de posse despertado pelos integrantes e atuantes da comunidade.

Apesar de não existir um espaço físico que suporta tal comunidade, se verifica também que os espaços geográficos servem de modelo para dar um sentido e para organizar a construção, dinâmica e “povoamento” destas comunidades, fazendo com que o universo virtual funcione como um amplificador do universo concreto, suportado, no entanto, por relações que vão além de um universo físico (mesmo que baseado nele). É o que se verifica no trabalho de Fragoso (2009) quando a autora analisa as comunidades do *Orkut* que possuem nomes, fotos e descrições de cidades e Estados do Brasil, conforme descrito anteriormente. Estes espaços virtuais (território, lugar e o próprio espaço), parecem caracterizar uma identidade cultural que é manifestada pelos seus atores.

Compreende-se a identidade como sendo “o resultado provisório de um diálogo entre o social e o sujeito” (Barros Filho, Lopes e Issler, 2005, p.19), caracterizando-se por ser algo que não provém apenas do pessoal, do indivíduo, mas deriva da atuação direta da sociedade, do coletivo e das influências que ambos trocam entre si. Assim, a identidade é composta de todas as características que o indivíduo se atribui e que a sociedade lhe atribui, construindo o seu “eu” e não sendo algo nato, estático e imanente ao sujeito (Hall, 2000).

Stuart Hall (2000, p.47) aborda as questões nacionais, o “sentir-se parte de uma nação” como forma de identidade de cada cidadão. No entanto, ele afirma serem estas identidades nacionais “comunidades⁷ imaginadas” (p.51), pois o sentir-se brasileiro (por exemplo) não é nada mais, nada menos, do que instituições culturais de símbolos e representações.

Uma cultura nacional é um discurso – um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto as nações quanto a concepção que temos de nós mesmos. As culturas nacionais, ao produzirem sentidos sobre “a nação”, sentidos com os quais podemos nos identificar, constroem identidades. Estes sentidos estão contidos nas estórias que são contadas sobre a nação, memórias que conectam seu presente com seu passado e imagens que dela são construídas (Hall, 2000, p.50-51).

⁷ O termo comunidade é referido aqui como sendo uma totalidade de seres vivos (ou organismos) que interagem entre si em um mesmo ecossistema, ou seja, indivíduos que possuem interesses em comum e que vivem sujeitos a regras e normas instituídos pelo seu grupo social.

Nesta percepção da noção de identidade cultural, encontramos a necessidade de um vínculo onde a identidade cultural vai caracterizar sociedades, modos de agir e de pensar intimamente ligadas a um espaço social. Seriam como se fossem construções sociais desenvolvidas de forma coletiva e que teriam um sentido nítido de pertencimento a um local, caracterizando práticas sociais também coletivas. Esta noção identitária é observada por Fragoso (2009) nas comunidades do *Orkut* a partir da análise feita nos perfis de usuários que se vinculam a comunidades que fazem referência aos territórios concretos. No entanto, a ligação da identidade cultural ao território de origem ainda não parece clara, o que fez com que se partisse para questões mais aprofundadas, relacionadas ao motivo de criação, busca e pertença de usuários a estes territórios virtuais.

Do lugar concreto para o lugar virtual

Como já foi descrito, observa-se que existe uma série de comunidades no *Orkut* que fazem referência direta a cidades, Estados, países, bairros ou ruas concretas. Verificou-se a partir da pesquisa que está sendo desenvolvida por Fragoso (2009) que as comunidades do *Orkut*, assim como os perfis das pessoas vinculadas às comunidades, vão apontar para uma forte vinculação à identidade territorial e cultural, a sua localização geográfica de origem.

Pensando nisso, realizaram-se entrevistas semi-estruturadas com integrantes de comunidades previamente selecionadas pela pesquisadora e que tem esta ligação com o espaço concreto que pretendiam a compreensão do motivo e do porque os usuários do *Orkut* buscam e/ou criam as comunidades que fazem referência ao seu local de origem. Assim, a partir de uma observação participante, analisou-se seis comunidades escolhidas de forma arbitrária por durante um mês (1º de maio a 1º de junho), as quais são: Rio Grande do Sul⁸; Maceió⁹; Mossoró¹⁰, Porto Alegre¹¹, Rio Grande do Norte¹² e Mato Grosso¹³. Dentre estas seis comunidades, selecionou-se um usuário de cada (de forma arbitrária)¹⁴ caracterizados por serem: dois criadores; dois moderadores; e dois integrantes das comunidades pesquisadas. Os entrevistados passaram por uma entrevista semi-estruturada em que o objetivo central das

⁸ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=4968>

⁹ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=44169>

¹⁰ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=34412>

¹¹ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=5610>

¹² <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=7444286>

¹³ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=58445>

¹⁴ A identidade dos usuários foi mantida em sigilo, sendo os seus nomes de identificação alterados no presente trabalho.

questões era saber as motivações que fazem com que os usuários do *Orkut* criem, participem ou tenham associadas ao seu perfil as comunidades referentes ao seu lugar de nascimento.

Durante um mês de observação das comunidades, focaram-se, em um primeiro processo, os assuntos desenvolvidos em cada tópico. Entre os diversos assuntos (futebol, brincadeiras, jogos, política, fatos jornalísticos, cultura e opiniões) existia um enfoque preferencialmente voltado para questões ligadas ao território concreto ao qual a comunidade tentava representar no *Orkut* (cidade ou Estado).

Observa-se no trecho de entrevista a seguir (dada por um entrevistado moderador de uma das comunidades analisadas) esta ligação das interações sociais com o território concreto.

Nosso objetivo passou de ser apenas aglomeração de usuários. Hoje, como já comentei, superamos. Saímos para o mundo real, a partir do virtual. Se fosse tal meio, talvez não isto não fosse possível. Hoje não queremos só volume, queremos qualidade, discutir coisas importantes para a cidade e para todos.

Além de a interação social partir para o universo físico, ressalta-se a preocupação do moderador em manter a qualidade das discussões e os assuntos relacionados com a cidade que habitam, de modo que o sentido da existência da comunidade esteja embasado nestes pontos: interação e a identidade cultural de cada membro.

Entre os tópicos, podemos citar como exemplo: “roteiros de Maceió”, “como é viver em Maceió”; “enchentes”; “Estacionamento no centro de Mossoró”; “assalto no centro”; “Fogaça Governador em 2010, quem é a favor?”; “Fortaleza terá maior aquário da América Latina”; “Buracos em Mossoró causa acidente...” entre outros. Obviamente, os assuntos relacionados à cidade (ou Estado), dividiam espaços como: “Windows XP”; “Me siga que eu te sigo”; “Dá-lhe Inter”; “compro lego” e “pena de morte: contra ou a favor?”.

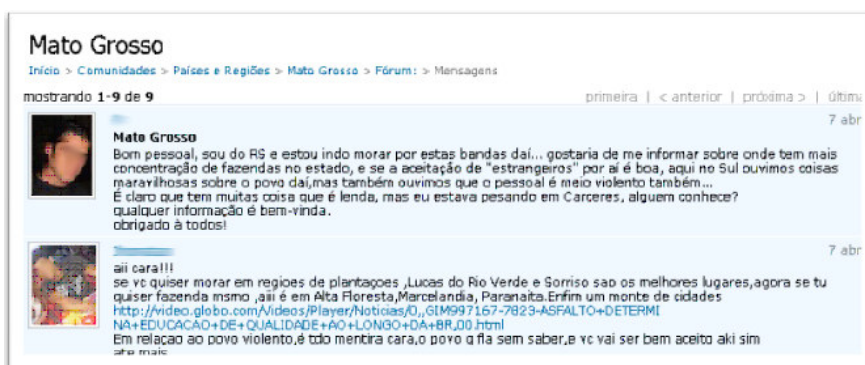


Figura 1: exemplo de tópico desenvolvido na comunidade de Mato Grosso a fim de saber detalhes relacionados com o território geográfico de Mato Grosso.

No entanto, o foco do artigo não se prende em uma análise detalhada das interações provenientes destes tópicos. Apesar de eles terem contribuído para um panorama geral da dinâmica da comunidade, focou-se, essencialmente, as entrevistas desenvolvidas com um tipo de usuário de cada comunidade ao qual foi citado.

Os donos e moderadores¹⁵ pareciam ser os membros mais atuantes das comunidades analisadas. Enquetes, eventos e novos tópicos eram constantemente propostos por estes usuários, tidos como os responsáveis pela comunidade. Entretanto, existem membros que participam assiduamente das comunidades, promovendo, inclusive, os “Orkontros¹⁶”.

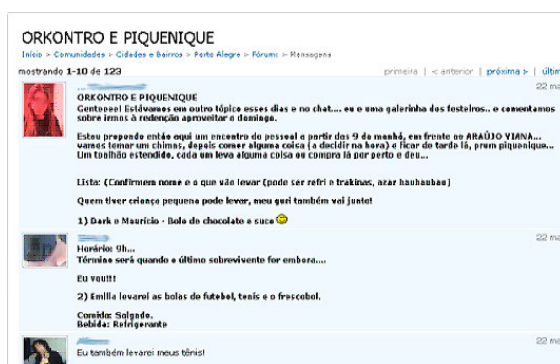


Figura 2: Exemplo de tópico que propõe um Orkontro organizado por uma integrante da comunidade.

Sabe-se também que, apesar das comunidades analisadas apresentarem um grande número de membros (sendo a menor delas a comunidade Rio Grande do Norte com 2300 membros e a maior a comunidade Rio Grande do Sul com 370473 membros¹⁷) é um número reduzido de membros (menos de um terço) que participa ativamente da comunidade.

Entrevistas

Após a observação da dinâmica, estrutura, organização e interações das comunidades em análise, partiu-se para a seleção dos entrevistados (independente de serem assíduos ou não) das comunidades em análise. Inicialmente, coletaram-se dados iniciais (como nome, local de nascimento e local de moradia), e depois voltou-se para a entrevista semi-estruturada.

¹⁵ São as pessoas responsáveis por manter a ordem nas comunidades. Eles estabelecem regras e cuidam para que a dinâmica proposta pela comunidade não seja desviada radicalmente.

¹⁶ São encontros que partem do *Orkut* para o universo concreto, onde as pessoas combinam a “reunião” social na Internet (no caso, através das comunidades do *Orkut*).

¹⁷ Dados adquiridos em quatro de julho de 2009.

Ao longo das entrevistas, uma série de interpretações foram sendo desenvolvidas, de modo que se observou uma caracterização da busca pelo virtual como forma de identificação.

Tabela 1: Trechos das entrevistas e interpretação

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

Nestes pequenos trechos de entrevistas já podemos observar a forte ligação que estas comunidades virtuais parecem ter com o universo “concreto”. As pessoas aparentam ter a necessidade de estarem “ligadas” ao seu lugar de origem como forma de identificação e manter relações sociais com pessoas “próximas”, porém de forma virtual.

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

Tabela 2: Dados coletados com as respostas das entrevistas¹⁸

Entrevistado	Indivíduo1	Indivíduo2	Indivíduo3	Indivíduo4	Indivíduo5	Indivíduo6
Cargo	Dono	Moderador	Moderador	Dono	Membro	Membro
Motivo de uso/criação da comunidade	Status e identificação	Status/informações da cidade	Status e identificação	Juntar pessoas da mesma localidade	Mostrar a origem	forma de identificação
Interage com pessoas que não conhece pela comunidade?	sim	sim	Sim	sim	raramente	Poucas vezes
Convida pessoas na vida concreta para a comunidade?	não	sim	não	sim	não	não
Interage com pessoas que conhece fisicamente pela comunidade?	Sim	Sim (debates)	Sim	sim	não	Não
Já encontrou alguém da comunidade na vida concreta?	Sim (Orkontros)	Sim (festas)	Sim (Chopp)	Sim (Orkontros)	Sim (vizinho)	Sim, menina que morava “perto”.
Já foi em algum evento concreto que surgiu na comunidade?	Sim (festa de Natal)	Sim (festas)	Sim (jogo)	Sim (caminhadas)	não	não
Já conheceu algum lugar/evento através da comunidade?	Sim (shows)	Sim (serviços gerais)	sim	não	não	Sim (em um bar)
Já colocou anúncios na comunidade do <i>Orkut</i> ?	Sim (eventos teatrais)	Sim (vendas)	não	não	não	não
Relação pessoal com a comunidade	Muito apegado (interações com amigos)	Fonte de informação e interações	Forma de interação social	Ponto de encontro/interação social	Identificação/vitrine pessoal	Só identificação cultural
Considera a participação na comunidade importante? Motivo	Sim. Importante para ajudar os outros com relação à cidade	Sim (informações)	Sim. Forma de saber o que se passa no Estado	Importante por ser moderador	não	Sim, para esclarecer dúvidas. Mas ele não participa.
Considera o pertencimento na comunidade importante? Motivo	Sim. Contribui com a cidade.	Sim, controle da comunidade/saber da cidade	não	não	não	não
Como vê os demais usuários?	parceiros	Usuário/amigos	Outros usuários	colegas	Outros usuários	Outras pessoas que buscam identificação
Participação na comunidade	ativa	ativa	ativa	ativa	não	Muito pouco
Objetivo inicial da comunidade	Espaço virtual da capital	Reunir pessoas de certa localidade	Não sabe	Reunir amigos da cidade	Identificação de onde nascemos	Reunir um grupo de pessoas que possuem afinidades geográficas

A maior parte dos entrevistados respondeu que, ao criar a comunidade (ou ao se associar dela), teve como objetivo principal o intuito de estender sua localidade, mostrar de onde vêm e a sua identidade cultural de modo que, além de promover a cidade na qual moram, podem divulgar informações sobre ela. Boa parte dos “responsáveis” pelas comunidades também atribuiu importância relacionada ao cargo, ao status social que os outros membros lhe conferem pelo fato de ser dono ou moderador da comunidade em questão.

Apesar das comunidades terem o intuito de promover interações sociais, trocas de capital social e formação de laços (Recuero, 2006), os membros comuns que foram

¹⁸ Não se modificou ou corrigiu erros da língua nas falas e gírias utilizadas pelos indivíduos entrevistados a fim de manter, na íntegra, o sentido de suas respostas.

entrevistados não parecem utilizar a comunidade para este sentido, mas sim como, unicamente, mais uma forma de “etiqueta identitária”. Moderadores e donos das comunidades já possuem uma visão diferenciada no que se refere às interações nas comunidades, que são consideradas importantes por promoverem a própria comunidade e por formarem novas amizades a partir da troca de informações que se dão nestes territórios virtuais.

A maior parte dos entrevistados já encontrou pessoas das comunidades com referência a sua localidade, na vida concreta. Boa parte deles possui esta noção, de entrar em uma comunidade que se refere a sua cidade/Estado exatamente pelo motivo de poder achar (e estabelecer laços sociais relacionais) pessoas que moram “perto”, ou seja, que moram em sua mesma cidade/Estado, conforme observa-se no trecho de entrevista a seguir: “...entrei pra ter assunto. aí ela me aceitou e me respondeu pq viu q eu podia morar perto dela.”

As comunidades parecem (também) atuar como divulgadoras de eventos e informações relacionados com a cidade física. Existem os tópicos com assuntos diversos (conforme descritos anteriormente) que vão proporcionar a interação entre os membros das comunidades, mas também vão existir assuntos relacionados à cidade, que funcionam (segundo os entrevistados) como pontos de informações importantes sobre a sua cidade (divulga festas, jogos de futebol, questões políticas e inclusive fatos que acontecem na localidade). Por existir estas relações, as comunidades são utilizadas, inclusive, para a divulgação de produtos para venda, trocas e compra por parte de alguns usuários.

Talvez, pela maior parte dos membros entrevistados (moderadores e donos) terem uma ligação forte com a comunidade pela responsabilidade de “controlar” as interações deste território virtual, o sentimento de apego, importância social e de promover informações relacionadas a localidades geográficas tenha sido algo extremamente enfatizado nas entrevistas. Eles consideram a participação na comunidade importante, exatamente pelo fato dela funcionar como extensão do universo concreto, de sua identidade cultural para o ciberespaço. No entanto, não se devem generalizar ações, visto que um nicho de pessoas destas comunidades com pensamentos semelhantes foi favorecido.

Com relação ao pertencimento à comunidade, observou-se nas entrevistas que apenas dois entrevistados consideravam tanto o seu pertencimento quando o dos outros, importantes, não apenas para manter a dinâmica da comunidade, como também para interagir com pessoas de sua mesma localidade. Entretanto, os outros entrevistados parecem considerar as comunidades como uma mera forma de identificação (novamente).

Considerações Finais

A partir da técnica de entrevistas, podem-se adquirir dados que vão vir a complementar informações coletadas a partir de estudos anteriores que provém de observações de comunidades virtuais que fazem referência a territórios concretos.

Com as entrevistas observou-se que as comunidades com referência a cidades e Estados parecem ter o forte intuito de ser uma representação do lugar, uma reprodução da simbologia do território concreto ao qual ele busca identificar-se. Da mesma forma, as pessoas parecem buscar estes universos virtuais que “ampliam” o seu território como forma de encontrar pessoas com os mesmos gostos culturais, com afinidades semelhantes. Como a pesquisa desenvolvida por Fragoso (2009), estes territórios virtuais do *Orkut* que se referem a regiões geográficas vão funcionar como etiquetas identitárias e formas de sociabilização para pessoas que buscam o seu território virtual de “origem” como forma de identificação.

Também se verificou que o fato de criar, ser moderador ou dono de uma comunidade (por si só) vai fornecer capital social e status para o usuário do *Orkut*, diferenciando a forma de visão relacionada à importância da comunidade virtual. Ele é quem mantém a ordem e faz com que os membros da comunidade sigam todas as regras da comunidade. No entanto, são exatamente os membros “donos” e “moderadores” os que parecem preocupar-se mais com a organização e manutenção dos objetivos propostos pela representação virtual das cidades e Estados, o que sugere a interpretação dos demais usuários para com estas comunidades, como meras formas de etiquetas identitárias e maneiras de identificação no universo virtual.

Além das pessoas possuírem a ligação com o seu território de origem, elas vão encontrar nos territórios virtuais (por meio de comunidades, chats ou outros aplicativos que trazem referência ao seu local de pertença) espaços para desenvolverem interações sociais com pessoas que possuem a mesma identidade cultural, o que sugere a partilha de interesses em comum e o desenvolvimento e a manutenção dos sentimentos de pertença (em especial para aqueles que já não se encontram mais em seu território de origem geográfica). Assim, a participação nas comunidades também parece favorecer a manutenção da ligação entre pessoas, de forma que as práticas sociais sejam desenvolvidas em um cenário naturalizado.

No entanto, os estudos não são conclusivos, pois foram desenvolvidos com apenas seis usuários de seis comunidades do *Orkut*, o que sugere uma maior atenção para a ligação da identidade geográfica com a identidade virtual. Compreende-se que existe esta busca pelo

território virtual de origem que parece nascer de um movimento dos espaços concretos para os espaços virtuais a partir do uso das tecnologias da comunicação e da informação pela sociedade. Observa-se, no entanto, que dependendo do grupo ao qual se tem como foco, o motivo da busca (criação) pelas comunidades virtuais vai variar. Os usuários ativos (como donos, moderadores e usuários assíduos) vão ser aqueles que vão utilizar as comunidades focando o desenvolvimento das práticas sociais, sendo considerados estes “territórios virtuais”, como formas ampliadas da identidade de cidades e Estados localizados no mundo concreto. Já os usuários não-ativos (como parece ser a maior parte dos integrantes das comunidades do *Orkut*) parecem simplesmente realizar o movimento de busca pelo território virtual de origem como “mais uma” forma de identificação no universo virtual, caracterizando não a ampliação das práticas sociais das cidades e Estados (como no primeiro caso), mas sim de suas identidades culturais para dentro do ciberespaço.

Referencial teórico

ABLIAGLI, Sarita. **Território e Territorialidades**. In LAGES Vinícios; BRAGA, Christiano; MORELLI, Gustavo (org.). Territórios em movimento: cultura e identidade como estratégia de inserção competitiva. Sachs Prefácio-RJ: Relume Dumará/Brasília:Sebrae, 2004.

AUGÉ, Marc. **Não-Lugares**: Introdução a uma antropologia da sobremodernidade. Campinas: Papirus, 2007.

BARROS FILHO, C.; LOPES, Filho; ISSLER, Bernardo. **Comunicação do Eu: Ética e solidão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

BRAGA, Priscila Arantes. **Do espaço fixo ao espaço em fluxo**. Fluxo e pensamento: a presença do bergsonismo. Trabalho apresentado ao NP de Pesquisa Comunicação e Culturas Urbanas, do Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, 2007.

FOUCAULT, Michel. **Heterotopias**. 1967. Disponível em <<http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html>> . Acesso em 13/03/2009.

FRAGOSO, Suely. **Espaço, Ciberespaço, Hiperespaço**. Textos de Cultura e Comunicação, Salvador, BA, v. 42, n. 2000, p. 105-113, 2000.

_____. **Conectibilidade e geografia em sites de rede social**: um olhar sobre as relações entre território e identidade e a permeabilidade on-line/off-line a partir do *Orkut*. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 16, p. 109-121, dez, 2008. Acesso em 24/09/2009.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

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

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

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

REBS, Rebeca Recuero. **Em Busca do Concreto: Dos Lugares Virtuais para os Lugares Físicos**. In: Intercom - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Curitiba, PR, 2009.

RECUERO, Raquel. **Comunidades em Redes Sociais na Internet**: Proposta de Tipologia baseada no Fotolog.com . Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação e da Informação. UFRGS. Porto Alegre, 2006.

SANTOS, Milton. **Metamorfoses do espaço habitado**. São Paulo: Hucitec, 1988.

_____. **A Natureza do Espaço**. Técnica e Tempo. Razão e Emoção. São Paulo:Hucitec, 1997.

SUERTEGARAY; Dirce Maria Antunes. **Espaço geográfico uno e múltiplo**. Scripta Nova. Revista electrónica de geografia y ciencias sociales. Universidad de Barcelona, 2001. Disponível em <<http://www.ub.es/geocrit/sn-93.htm>>. Acesso em 03/06/2009.

TOMASINI, Ana Cláudia. **Globalização e Nacionalismo**: um estudo de caso da comunidade virtual 'Brasil' sobre a identidade brasileira no *Orkut*. Dissertação de Mestrado apresentada no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS, 2007.

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