

A socialidade no ciberespaço a partir da lógica da identificação¹

La socialidad en el ciberespacio a partir de la lógica de la identificación

Cynthia Harumy Watanabe Corrêa
Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul/PUCRS
E-mail:cynthiahwc@yahoo.com.br

Resumen

La sociedad contemporánea es señalada por la adopción de las tecnologías de información y comunicación en las actividades cotidianas, siendo que de esta relación entre la técnica y la vida social emergen nuevas formas de agregación social en el ambiente virtual o ciberespacio, de manera espontánea y atraída por el placer estético, constituyendo la llamada cibercultura. De esta forma, se comprende el establecimiento de relaciones sociales en el ambiente virtual a través de la conjunción de tres factores con capacidad de explicar la complejidad de la cibercultura: el predominio de una cultura estética de valoración de la imagen, que marca el período post-moderno; el compartir social que se refiere a una tendencia de las personas formaren grupos sociales a través de afinidades, por la lógica de la identificación; y la existencia de las posibilidades alimentadas por las tecnologías del ciberespacio.

Además, la necesidad de pertenecer a un grupo es fundamental para que el individuo pueda delimitar su lugar en el mundo y hacerse reconocer como diferente entre tantos otros. La búsqueda de trazos de identificación es la fuente esencial de la significación social en un contexto de amplia desestructuración de organizaciones, deslegitimación de instituciones y enflaquecimiento de importantes movimientos sociales, que se presenta durante la modernidad (Hall, 2001).

Enfrente este escenario, el individuo despojado de referencias tradicionales busca personas para compartir intereses comunes, acción que se repite, ya que es de la naturaleza humana vivir en sociedad; pues el hombre precisa se unir al otro para formar la sociedad (Simmel, 1986). En los últimos tiempos, tal práctica está siendo reforzada por la presencia de las redes mundiales de computadoras, que posibilitan el contacto social a partir de lo resurgimiento comunitario con carácter de tribu (Maffesoli, 1996) y las comunidades virtuales (Rheingold, 1998).

La propuesta de este artículo es presentar el establecimiento de relaciones sociales en el ambiente virtual como una estrategia de lo individuo inserido en una sociedad conectada vía redes de hacerse reconocer y, así, formar socialidad, conforme la lógica de la identificación y la posibilidad de estar-junto (Maffesoli, 1996, 1998). Siendo el modo de atribución de trazos de identidad, - basado en una elección personal, subjetiva, de dimensión simbólica -, la principal diferencia del modelo tradicional de imposición de características de la identidad, como el ejemplo de las identidades culturales.

Palabras clave: Cibercultura. Socialidad. La lógica de la identificación. Post-modernidad.

Relação entre socialidade e paradigma estético

O estilo de vida não é uma coisa inútil, pois é isso mesmo o que determina a relação com a alteridade: da simples *sociabilidade* (polidez, rituais, civilidade, vizinhanças...) à *socialidade* mais complexa (memória coletiva, simbólica, imaginário social). Ora, como apreender o estilo de uma época se não for através do que se deixa ver? (Maffesoli, 1996, p. 160).

É então o chamado “reino da aparência” que ajuda a compreender a formação de laços sociais, a socialidade, que caracteriza o período atual ou o próprio pós-moderno, na visão de Maffesoli (1996). Neste contexto, também se cria toda uma dimensão simbólica das novas práticas sociais, quando o imaginário volta a ocupar um espaço central na vida cotidiana, pois enquanto representação, revela um sentido ou envolve uma significação que vai além da aparência (Durand, 1988).

Para Maffesoli (1996), as relações sociais, as da vida corrente, das instituições, do trabalho, do lazer, não são mais regidas por instâncias transcendentais, *a priori* e mecânicas; assim como não são mais orientadas por um objetivo a atingir, que é delimitado por uma lógica econômico-política ou determinado em função de uma visão moral. Ao contrário, essas relações sociais passam a ser estruturadas nas ações vividas no dia a dia, de um modo orgânico, e estão cada vez mais voltadas para o que é da ordem da proximidade.

Em outras palavras, o laço social torna-se emocional e, ao mesmo tempo, que se elabora um modo de ser (*ethos*) onde o que é experimentado com outros passa a ser primordial, é o simples fato de *estar-junto* que agora faz a diferença, não importando o tempo que durar, o momento presente ocupa um valor central na vida social. Este movimento é denominado pelo autor de “ética da estética”.

Maffesoli utiliza-se dos termos estética ou arte para descrever o ambiente geral de uma época em que nada mais é verdadeiramente importante, o que faz com que tudo adquira importância, seja todos os detalhes, os fragmentos ou mesmo as pequenas coisas.

Decididamente, a estética (*aisthesis*), o sentir comum, parece ser o melhor meio de denominar o “consenso” que se elabora aos nossos olhos, o dos sentimentos partilhados ou sensações exacerbadas: “*Cum-sensualis*”. [...] Parece, de fato, que uma estética descompartmentada permite compreender esse estar-junto desordenado, versátil e completamente inatingível sem isso: a socialidade. (Maffesoli, 1996, p. 13).

Para o autor, o paradigma estético é o único capaz de justificar toda uma constelação de ações, de sentimentos, de ambientes específicos do espírito do tempo pós-moderno. “Tudo o que liga ao presenteísmo, no sentido da oportunidade, tudo o que remete à banalidade e à força agregativa, numa palavra, à ênfase do *carpe diem*, hoje renascente, encontra na matriz estética um lugar de eleição”. (Maffesoli, 1996, p. 55). O ponto comum desses diversos elementos é a função de “religação”, ou seja, eles relacionam, inscrevem-se no espaço, são favoráveis à fusão grupal.

Do mesmo modo, o autor enfatiza que a valorização do objeto cotidiano só interessa porque é uma modulação da forma. Assim, aproxima-se das idéias de Simmel (1986) que defende a tese de que o homem é produto da sociedade, ou seja, seu modo de agir está diretamente relacionado ao seu lugar de origem, ao seu ambiente e à sua própria interação com os outros indivíduos. O homem é formado de acordo com o seu meio e com as

possibilidades, inclusive as técnicas, disponíveis; somente assim a sociedade é possível. Portanto, Maffesoli (1996) parte do pressuposto que a forma partilhada funda sociedade, que tem uma função erótica, fazendo uma leitura dessa palavra no seu sentido mais simples, isto é, o que leva à agregação.

Maffesoli (1996) através do formismo, enquanto categoria de conhecimento ou o que se chamou “apresentação”, relata bem a estrutura orgânica que é própria das culturas nascentes, além de mostrar que “o exterior” ou a superfície tem uma função inegável. O formismo permite apreender, ao mesmo tempo, o aspecto aleatório e a coerência profunda da existência social. É por esse motivo também que a aparência é importante, pois enquanto estrutura antropológica é causa e efeito de uma intensificação da atividade comunicacional (Maffesoli, 1996), ou seja, ela funciona como um vetor de agregação, no sentido em que a estética é um meio de experimentar, de sentir em comum, além de ser uma estratégia de reconhecimento.

Como se observa, o paradigma estético de Maffesoli (1996) permite pensar numa configuração societal alternativa, em um momento em que o “eu” vive em meio a um turbilhão de “incertezas imediatas”, e são essas incertezas de diversas espécies, incluindo a incerteza sobre a existência de uma identidade, que fundamentam as culturas dos sentimentos. “Há o deslize de uma *lógica da identidade* para uma *lógica da identificação*. Aquela é essencialmente individualista, mas essa é muito mais coletiva. A cultura do sentimento é, portanto, a consequência da atração. Agregamo-nos segundo as ocorrências ou os desejos. É uma espécie de acaso objetivo que prevalece”. (Maffesoli, 1996, p. 38).

De uma maneira geral, os encontros virtuais acontecem por acaso, quando o indivíduo navega livremente em busca de assuntos de seu interesse e se depara com pessoas com as quais descobre partilhar uma série de afinidades. Mas apesar de ter sido um encontro ocasional, há uma valorização do fato de estar-junto, o compromisso estabelecido é respeitado, quando, segundo Maffesoli (1996), os gostos partilhados tornam-se cimento, tornam-se vetores de ética. Tanto que existe a chamada Netiqueta, as regras de conduta, sendo que as pessoas que as desobedecem podem ser excluídas do grupo em questão.

O próprio Maffesoli denomina ética uma moral “sem obrigação nem sanção”, ou seja, a pessoa não deve ter outra obrigação que a de ser membro do corpo coletivo, da mesma forma que não deve existir outra sanção que a de ser excluído, quando termina o interesse (*interesse*) que liga o indivíduo ao grupo. “Eis a ética da estética: o fato de experimentar junto algo é fator de socialização”. (Maffesoli, 1996, p. 38).

Dessa forma, então, surgem novas formas de socialidade na cibercultura contemporânea, que tem como características essenciais a aparência, a imagem, e também o sentimento, pois basicamente é o afeto que vai determinar o relacionamento na sociedade em rede, permitindo a formação de tribos e comunidades no ciberespaço.

A socialidade no ciberespaço e a lógica da identificação

A sociedade da informação ou sociedade em rede é a sociedade cuja estrutura social foi construída em torno de redes de informação, a partir do desenvolvimento de tecnologias microeletrônicas que resultaram no aperfeiçoamento de sistemas computacionais que, por sua vez, estruturaram redes que conectam o mundo, com destaque para a Internet. Nesse sentido, Castells (1999, 2003) argumenta que a Internet é muito mais que uma simples tecnologia, é o meio de comunicação que constitui a forma organizativa de nossas sociedades.

A Internet é o coração de um novo paradigma sociotécnico, que constitui na realidade a base material de nossas vidas e de nossas formas de relação, de trabalho e de comunicação. O que a Internet faz é processar a virtualidade e transformá-la em nossa realidade, constituindo a sociedade em rede, que é a sociedade em que vivemos. (Castells, 2003, p. 287).

O fato curioso e até paradoxal desse período é que embora a sociedade esteja conectada mundialmente via redes de computador, o indivíduo cada vez mais sente a necessidade de se envolver com pessoas que compartilhem algo em comum, que tenha identificação, enfim, há um retorno à busca de características que lhe forneçam uma espécie de identidade, de se fazer reconhecer diante dos outros. Em outras palavras, é uma maneira do indivíduo formar sociedade ou socialidade (Maffesoli, 1996), já que em ambos os casos, a sociedade é um produto de elementos desiguais (Simmel, 1986).

Comportamento que ainda é reflexo da pós-modernidade, que tende a favorecer, nas megalópoles contemporâneas, tanto o recolhimento no próprio grupo quanto um aprofundamento das relações no interior desses mesmos grupos (Maffesoli, 1998). Para isso, o indivíduo precisa adotar uma imagem ou várias imagens, diferentes modos de ser, afinal está-se falando de uma pessoa (*persona*) que representa vários papéis sociais nas suas atividades cotidianas (Maffesoli, 1996, 1998).

A formação de grupos sociais virtuais, potencializado pela existência de redes de computadores, teve início antes mesmo da consolidação da Internet. É o caso da rede Usenet, considerada uma das formas eletrônicas mais populares de organização social, em que as comunidades se formam a partir de grupos temáticos, e do *Bulletin Board System* (BBS), redes de computadores comunitárias e independentes de uma grande rede temática, que surgiram nos Estados Unidos por volta dos anos 70 (Lemos, 2002).

Os relacionamentos sociais originados em redes de computação desenvolvem-se no ciberespaço, que pode ser compreendido como um lugar de circulação de informação, um espaço de comunicação, espaço virtual, que não existe em oposição ao real. “Conectar-se ao ciberespaço significa ainda, mesmo que simbolicamente, a passagem da modernidade (onde o espaço é esculpido pelo tempo) à pós-modernidade (onde o tempo comprime o espaço); de um social marcado pelo indivíduo autônomo e isolado ao coletivo tribal e digital” (Lemos, 2002, pp.

141-142). O ciberespaço é o ambiente simbólico onde as tribos e as comunidades virtuais se constituem.

Além disso, as ferramentas tecnológicas disponíveis também permitem que a pessoa crie uma outra identidade para poder se relacionar, sua imagem pode ser determinada pelo nome que ela adota em um *Chat*, seu apelido ou *nickname*, ou pela personagem (avatar) que ela escolhe para representar nos ambientes virtuais.

Tanto o apelido quanto o avatar escolhido servem para indicar dados sobre uma pessoa, sobre como ela se apresenta, sobre sua identidade, uma vez que a pessoa está representando um alguém, uma personagem, está usando um tipo de máscara. “A máscara (a *persona*) permite representar o pavor ou a angústia, a cólera ou a alegria... em afetos que só valem porque são coletivos. Na teatralidade geral, cada um, em graus diferentes, e em função das situações particulares, desempenha um papel (papéis) que o integra(m) ao conjunto societal”. (Maffesoli, 1996, p. 172). Portanto, o *nick* ou o avatar adotado funciona como verdadeira máscara, que reforça ainda mais o caráter simbólico da socialidade na cibercultura.

Agregações sociais no ambiente virtual

Entre as diversas formas de socialidade que surgem a cada instante no ciberespaço, destacam-se as comunidades virtuais, que foram definidas inicialmente por Rheingold (1998) como “[...] agregações sociais que emergem na Internet quando uma quantidade significativa de pessoas promove discussões públicas num período de tempo suficiente, com emoções suficientes, para formar teias de relações pessoais no ciberespaço”.²

Por sua vez, Maffesoli (1996, 1998), prefere chamar esses grupos de caráter comunitário de tribos ou neotribos, sendo este neotribalismo marcado pela fluidez, pelos ajuntamentos pontuais e pela dispersão. Movimento por meio do qual é possível descrever o espetáculo de profusão de estilos, de adereços e adornos que invadem as ruas nas megalópoles modernas e o próprio ciberespaço descentralizado e desordenado.

Independente dos nomes que os relacionamentos virtuais recebam e do grau de permanência, efêmero ou não, o fato diferencial desse contexto de socialidade é que a pessoa (*persona*), que representa papéis, que muda o seu figurino de acordo com seus gostos e momento, tem a chance de participar de quantos grupos ou tribos desejar, sua motivação é afetiva, subjetiva, é o estar-junto que é relevante. Essa possibilidade de se integrar a grupos sociais pelo sistema de afinidades da lógica da identificação é o que a diferencia do modelo tradicional de atribuição de identidades culturais, como o caso da identidade nacional, em que todo um povo se vê obrigado a aderir a determinados símbolos nacionais, a cantar o hino nas escolas quando criança, a manter vínculos a lugares e a datas comemorativas, por exemplo.

No ambiente virtual, a pessoa escolhe qual comunidade quer fazer parte, sendo a principal motivação o seu interesse particular em um ou mais assuntos em que percebe uma identificação e encontra pessoas com quem possa compartilhar idéias e discutir publicamente.

É o interesse em comum, a aparência e a vontade de estar-junto que transmitem à comunidade um sentimento de pertencimento. Desse ponto de vista, Silva (2003) argumenta que apesar do laço social servir de cimento à vida em sociedade ele só se atualiza pela força de valores partilhados, de imagens reverenciadas em conjunto e de sentimentos e afetos intensificados pela comunhão. Logo, não há laço social sem imaginário.

No interior de grupos comunitários virtuais podem prevalecer sentimentos como solidariedade, emoção, conflito, imaginação e memória coletiva, união, identificação, comunhão, interesses comuns, interação. Para que o sentimento de comunhão se propague, é necessário que haja compartilhamento de saberes, de conhecimento, de opiniões que podem até mesmo ser divergente, pois no interior da comunidade, os participantes podem e devem ter opiniões contraditórias e conflitantes, que é uma forma saudável de verificar o grau de tolerância entre seus membros. Ademais, a existência de idéias conflitantes pode resultar na elaboração de novos saberes, construídos a partir de debates.

O ciberespaço potencializa o surgimento de relacionamentos sociais delineados em torno de interesses comuns, de traços de identificação, pois ele é capaz de aproximar, de conectar indivíduos que talvez nunca tivessem oportunidade de se encontrar pessoalmente. Ambiente que ignora definitivamente a noção de tempo e espaço como barreiras.

Portanto, um outro fator que diferencia as comunidades virtuais das comunidades tradicionais é a ausência de uma base territorial fixa, deixando evidente que o que liga o indivíduo ao outro na socialidade virtual é o mecanismo de identificação, a afinidade, o sentir em comum, a experiência vivida coletivamente. De todo modo, o ciberespaço apresenta-se como um espaço público fundamental para que ocorra o contato social.

A pós-modernidade e a fragmentação da identidade

De acordo com Maffesoli (1998), embora a lógica da identidade que há séculos serve de eixo à ordem econômico-política e social ainda continue a funcionar nos dias de hoje, ela não é capaz de explicar a socialidade contemporânea, cujas bases estão estruturadas em características como o sentimento e a experiência partilhados. Por este motivo, o autor concebe a noção de estética como a mais apropriada para abordar as atitudes sociais na chamada pós-modernidade.

Não podemos deixar de assinalar a eflorescência e a efervescência do neo-tribalismo que, sob as mais diversas formas, recusa reconhecer-se em qualquer projeto político, não se inscreve em nenhuma finalidade e tem como única razão ser a preocupação com um presente vivido coletivamente. (Maffesoli, 1998, p. 105).

Na visão de Hall (2001), uma das características principais da pós-modernidade sobre as identidades nacionais é a “compressão espaço-tempo”, isto é, a aceleração dos processos

globais que faz o indivíduo sentir o mundo menor e as distâncias mais curtas, quando eventos ocorridos em um lugar específico têm um impacto imediato sobre pessoas e lugares situados a uma grande distância.

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as *identidades* se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem “flutuar livremente”. Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades, dentre as quais parece possível fazer uma escolha. (Hall, 2001, p.75).

Nesse cenário agitado e caracterizado pelo predomínio da imagem e da aparência, diria que é perfeitamente possível a pessoa enquanto *persona* (Maffesoli, 1996, 1998) fazer uma escolha entre as diferentes identidades e papéis que cabe a ela desempenhar, mas isso a cada novo instante da sua vida cotidiana.

Por outro lado, a ausência de fronteiras espaço-temporais e a quantidade de serviços e produtos ofertados de todas as partes e que são consumidos, assimilados e apropriados por diferentes culturas também provocam o enfraquecimento das formas nacionais de identidades culturais, que é um efeito geral dos processos globais da pós-modernidade. Segundo Hall (2001), torna-se evidente um afrouxamento de fortes identificações com a cultura nacional, e, ao mesmo tempo, são reforçados outros laços e lealdades culturais, diferentes do nível do Estado-nação. Além disso, partindo da concepção de Anderson (1989, p. 14), compreende-se o conceito de nação definido enquanto:

[...] comunidade política imaginada – e imaginada como implicitamente limitada e soberana. Ela é *imaginada* porque nem mesmo os membros das menores nações jamais conhecerão a maioria de seus compatriotas, nem os encontrarão, nem sequer ouvirão falar deles, embora na mente de cada um esteja viva a imagem de sua comunhão.

Para Anderson (1989), todas as comunidades maiores que as primitivas aldeias de contato face a face ou até mesmo estas sempre foram imaginadas. O autor argumenta que a nação é imaginada como *comunidade* porque, ao ignorar a desigualdade e exploração que prevalecem no interior de todas elas, a nação é sempre concebida como um companheirismo profundo e horizontal.

Da mesma forma, pode-se entender a identidade como algo formado, ao longo do tempo, por meio de processos inconscientes e não como algo que acompanha a pessoa desde o nascimento. Existe, então, sempre algo “imaginado” ou fantasiado sobre sua unidade (Hall, 2001), assim, todas as sociedades ou as chamadas nações produzem suas próprias

representações, a partir de um sistema de idéias-imagens de representação coletiva, que passam a fazer parte de um imaginário coletivo (Durand, 1988).

De fato, os conceitos de identidade cultural e de nação funcionam como recursos que visam manter o controle e reprimir as diferenças sociais, culturais, educacionais, econômicas e políticas de uma população. Há uma tentativa de padronização e homogeneização de um povo, disseminando uma idéia de união e de coesão que ignora qualquer forma de diferença e, que, portanto, não representa o cotidiano das pessoas que vivem sob o mesmo território.

Reconhecendo que a identidade é uma construção, que está sempre em elaboração, Hall (2001) sugere que se deve falar de *identificação*, raciocínio que vai ao encontro da lógica da identificação em vigor na socialidade atual (Maffesoli, 1996). Segundo Hall (2001, p. 39), “a identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma *falta* de inteireza que é ‘preenchida’ a partir de nosso *exterior*, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros”. A pessoa, portanto, ao se inserir em um ou mais grupos virtuais, busca traços de identificação e não uma identidade única.

É nesse contexto de perda de referência com as coisas do mundo e à medida que a socialidade contemporânea se configura a partir de outros valores, seja a aparência, a imagem, o sensível, que o indivíduo busca, incessantemente, integrar-se a outros com os quais realmente tenha identificação para que juntos possam viver e desfrutar o momento presente, compartilhando um imaginário coletivo e motivando o ressurgimento do cultural na vida social, num verdadeiro processo de reencantamento do mundo, como propõe Maffesoli (1996).

Considerações finais

O movimento contínuo de elaboração de identidades a partir da identificação e do reconhecimento do indivíduo pelo imaginário dos outros também se manifesta no processo de constituição de grupos virtuais, quando o indivíduo busca se aproximar de pessoas com interesses semelhantes, independentemente do tempo, do espaço e da localização geográfica. Dessa maneira, acredita-se que a formação de agregações comunitárias virtuais, entendidas enquanto comunidades imaginadas (Anderson, 1989) vem ajudando a suprir esta necessidade de identificação.

A formação de grupos comunitários ou tribos virtuais configura-se numa estratégia para o homem que se relaciona no ciberespaço de se fazer reconhecer como diferente diante dos outros indivíduos, sendo a busca de mecanismos de identificação uma prática constante na vida da humanidade, na prática, há o deslize progressivo da identidade em direção à identificação. A característica diferencial está na forma de se adquirir traços de identificação, pois o próprio indivíduo escolhe o grupo que pretende fazer parte de acordo com seu interesse particular, tendo a chance de fazer parte de quantas comunidades desejar. Na verdade isso só

é possível graças a uma mudança profunda na compreensão do conceito de identidade, que deixou de ser vista como algo fixo, mas em constante elaboração.

Além disso, com o advento do período pós-moderno, houve um redimensionamento do papel das pessoas no interior das sociedades, que não tinham mais uma única função a desempenhar, e sim uma série de papéis (*persona*), conseqüentemente, tendo que apresentar uma multiplicidade de identidades ou mesmo representar várias personagens nas peças teatrais da vida cotidiana.

Ao contrário das características das identidades nacionais, hoje o próprio indivíduo seleciona suas marcas identitárias a partir do que se é e do que se quer ser, com o auxílio de redes mundiais como a Internet que ultrapassa os limites físicos do cotidiano, seja na residência ou no trabalho, gerando redes de afinidades consolidadas por meio de grupos virtuais. Sendo que esta relação ainda está fundamentada a partir dos jogos das formas que causa efeito de emoções comuns, ou seja, forma sociedade, prevalecendo todo um universo simbólico que marca esse período da história da humanidade.

É interessante ressaltar que os comportamentos podem ser amplificados por tecnologias, como a Internet, ao permitir que indivíduos localizados em diferentes partes do globo e com os equipamentos necessários possam conectar idéias, crenças, valores, e emoções. Neste aspecto, a tecnologia, a técnica empregada funciona como força impulsionadora da criatividade humana, ou seja, como potência criadora da própria imaginação.

Referências

- Anderson, B. (1989). *Nação e Consciência Nacional*. São Paulo: Ática.
- Castells, M. (1999). *A Sociedade em Rede. A Era da Informação: economia, sociedade e cultura*, v.1. São Paulo: Paz e Terra.
- Castells, M. (2003). Internet e sociedade em rede. In M. Dênis de (Org.), *Por uma Outra Comunicação. Mídia, mundialização cultural e poder* (pp. 255-287). Rio de Janeiro: Record.
- Durand, G. (1988). *A Imaginação Simbólica*. São Paulo: Cultrix.
- Hall, S. (2001). *A Identidade Cultural na Pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A.
- Lemos, A. (2002). *Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea*. Porto Alegre: Sulina.
- Maffesoli, M. (1996). *No Fundo das Aparências*. Petrópolis: Vozes.
- Maffesoli, M. (1998). *O Tempo das Tribos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Rheingold, H. R. (1998). *The Virtual Community*. Acesso julho 05, 2003, de <http://www.rheingold.com/vc/book/>.
- Silva, J. M. (2003) *As Tecnologias do Imaginário*. Porto Alegre: Sulina.
- Simmel, G. (1986). *Sociología 1: Estudios sobre las formas de socialización*. Madrid: Alianza.

Notas

¹ Este trabalho faz parte da minha pesquisa do doutorado na PUCRS, que é realizada com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico/CNPq – Brasil.

²Tradução livre do texto original: “Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.” (Rheingols, 1998).