

Comunidades virtuais gerando identidades na sociedade em rede

Cynthia Harumy Watanabe Corrêa¹

Resumo

A revolução tecnológica concentrada nas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), que possibilita a conexão mundial via redes de computadores, promove alterações significativas na base material da sociedade, ao estabelecer uma interdependência global entre os países e modificar as relações entre economia, Estado-nação e sociedade. O uso crescente de redes como a Internet resultou na criação de um novo tipo de organização social, a sociedade em rede, que permite a formação de comunidades virtuais, grupos humanos constituídos pela identificação de interesses comuns. Neste artigo, elaborado a partir de revisão teórica, abordaremos a formação dessas comunidades como uma estratégia do indivíduo para adquirir uma nova identidade, uma vez que as identidades culturais estão se fragmentando em consequência do processo de globalização, que é inerente à modernidade.

Palavras-chave: comunidades virtuais; identidades; sociedade em rede.

Abstract

The technological revolution based on Information and Communication Technologies (ICTs), which allows global interconnection by computer networks, not only promotes meaningful changes in the material structure of society, but also establishes global interdependence among countries, modifying the relationship between economy, Nation State and society. The increasing use of networks such as the Internet resulted in the creation of a new kind of social organization, the network society, that allows the formation of virtual communities. Those can be defined as human groups arranged by the identification of common interests. In this article, elaborated from theoretic revision, it is argued that the constitution of these communities is a way of questing a new identity, because cultural identities are being fragmented as a consequence of globalization, an inherent part of modernity.

Key words: virtual communities; identities; network society.

Introdução

Uma série de acontecimentos marcados pelo desenvolvimento das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), pelo aperfeiçoamento da Comunicação Mediada por Computador (CMC), surgimento da rede Internet e do ambiente virtual ou

¹ Jornalista e especialista em Cultura e Midiologia das Sociedades Contemporâneas pela Universidade Federal do Pará, atualmente é mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul/UFRGS. E-mail: cynthia.correa@pop.com.br

ciberespaço, tem alterado significativamente a organização dos sistemas sociais, políticos e econômicos em âmbito mundial. No campo cultural, o impacto tecnológico refletiu na constituição de uma nova cultura, a cibercultura, e de uma nova forma de estabelecimento de relações sociais por meio da rede, a sociabilidade (CASTELLS, 1999a).

Assim, vivemos o que Castells (1999a) denominou de era da informação ou era do conhecimento, caracterizada pela mudança na maneira de comunicar da sociedade e pela valorização crescente da informação nessa nova configuração da estrutura vigente, à medida que a circulação de informações flui a velocidades e em quantidades até então inimagináveis. Nesse contexto que possibilita a comunicação mais ágil entre os indivíduos independentemente da localização geográfica e em meio a um quadro de mudanças confusas e incontroláveis, manifesta-se uma tendência nas pessoas de se reunirem em grupos sociais visando compartilhar interesses em comum.

A busca em torno da aquisição de novas identidades é necessária para o indivíduo poder delimitar seu lugar no mundo e se fazer reconhecer como diferente entre tantos outros. A possibilidade de ser reconhecido por meio de uma ou várias identidades transforma-se na fonte básica de significação social num cenário de ampla desestruturação das organizações, deslegitimação das instituições e enfraquecimento de importantes movimentos sociais, que se delineia ao longo da modernidade.

Todas essas alterações atingem profundamente o indivíduo no final do século XX, quando se instaura a chamada “crise de identidade”, inserida numa conjuntura mais ampla de mudança, que desloca as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abala os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social (HALL, 2001).

Assim, passa-se a viver uma realidade diferente, na qual as barreiras espaciais, temporais e geográficas já não são tão significativas, quando as redes globais de intercâmbios conectam e desconectam indivíduos, grupos, regiões e até países sob os efeitos globalizantes provenientes da pós-modernidade e/ou modernidade tardia (HALL, 2001), ou alta modernidade (GIDDENS, 2002b).

Diante desse cenário, o indivíduo desprovido de referências tradicionais sai à procura de pessoas com as quais possa compartilhar interesses em comum, ação que se repete, uma vez que é da natureza humana se relacionar socialmente. Nos últimos tempos, porém, tal prática parece ter sido intensificada com a presença das redes

mundiais de computadores, que aproximam os indivíduos e possibilitam o surgimento de novas formas de relações sociais, entre as quais destacam-se as comunidades virtuais, espécie de agrupamentos humanos constituídos no ciberespaço ou no ambiente virtual (RHEINGOLD, 1998).

Neste artigo, vamos abordar a formação de comunidades virtuais como uma estratégia do indivíduo inserido numa sociedade em rede de se fazer reconhecer por meio de uma ou várias identidades. Sendo o modo de atribuição dessas novas identidades, baseado numa escolha pessoal, eletiva, a principal diferença do modelo tradicional de atribuição de características identitárias, como o caso das identidades culturais, resultado de um processo de imposição.

Paralelo a isso se tem como pano de fundo a própria fragmentação das identidades culturais, como a identidade nacional, há tempos enfraquecida pelas características da modernidade, que tem como foco central uma nova dimensão espaço-temporal, graças ao aperfeiçoamento dos meios de transporte. Neste contexto geral de fragmentação das identidades nacionais e da própria noção de fronteira, complementamos o debate adotando a concepção de nação e de comunidade vistas como instituições imaginadas e que, portanto, não refletem as práticas sociais de determinado povo (ANDERSON, 1989).

Assim, defendemos a existência de comunidades virtuais como uma maneira de gerar identidades aos indivíduos participantes, com base em uma das conseqüências possíveis dos aspectos da globalização sobre as identidades culturais, a qual afirma que as identidades nacionais estão em declínio, mas novas identidades - híbridas - tomam seu lugar (HALL, 2001).

Ainda sobre o aspecto da hibridização, mostraremos que a própria constituição de comunidades virtuais segue essa tendência, pois é comum a pessoa participar de mais de uma comunidade virtual, de acordo com seu leque de interesse. Idéia reforçada pela noção de desencaixe (GIDDENS, 1991a, 2002b), quando indivíduos sem referência buscam se aproximar de pessoas que tenham interesses comuns, independentemente do tempo, do espaço e da localização geográfica. Desse ponto de vista, vamos abordar o desencaixe como mais um fator que impulsiona a formação de comunidades virtuais.

Relacionamentos sociais no ciberespaço

A 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 (2003b) 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, 2003b, p. 287).

Seguindo essa mesma linha de pensamento, Lemos (2002b) enfatiza que o ponto de partida para compreendermos o comportamento social que marca uma determinada época é ter consciência que existe sempre uma relação simbiótica entre o homem, a natureza e a sociedade, sendo que em cada período da história da humanidade prevalece uma cultura técnica particular.

Nesse caso, a cultura contemporânea passa a ser caracterizada pelo uso crescente de tecnologias digitais, cria-se uma nova relação entre a técnica e a vida social e, ao mesmo tempo, proporciona o surgimento de novas formas de agregação social de maneira espontânea no ambiente virtual, com práticas culturais específicas que constitui a chamada cibercultura.

O fato curioso e até paradoxal desse período é que, embora a sociedade esteja conectada mundialmente via redes de computador e o próprio contato ou interação social possa acontecer em intervalo de segundos, o homem cada vez mais sente a necessidade de se integrar a grupos sociais, de se envolver com pessoas que compartilhem algo em comum, com as quais tenha uma certa identificação, enfim, há um retorno à busca de características que lhe forneçam uma identidade, uma forma de se fazer reconhecer diante dos outros. Fenômeno que, segundo Castells (1999a), é uma consequência direta do nosso tipo de sociedade, que perdeu a ilusão de poder viver num mundo mais justo e com melhores condições de vida para todos e que teve sua base estrutural completamente deslocada.

Entretanto, compreendemos que tal necessidade vem sendo suprida de modo satisfatório por meio da formação de comunidades virtuais, potencializadas pela existência de redes de computadores, surgidas nos Estados Unidos antes mesmo da

consolidação da Internet, por volta dos anos 70. É o caso da rede Usenet, considerada uma das formas eletrônicas mais populares de organização social nas redes. A Usenet é hoje um sistema telemático que permite o contato entre as pessoas e à promoção de fóruns de conversação, organizados a partir de grupos temáticos, os *newsgroups*. Outra ferramenta que se destaca é o *Bulletin Board System* (BBS), redes de computadores comunitárias e independentes de uma grande rede telemática (LEMOS, 2002b).

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. Para Lemos (2002b), o ciberespaço pode ser tanto o lugar onde estamos quando entramos num ambiente simulado, de realidade virtual, como o conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta. O ciberespaço é o ambiente simbólico onde as comunidades virtuais se constituem.

As comunidades virtuais foram definidas inicialmente por Rheingold (S.L., 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

Lemos (2002a), por sua vez, contribui para o debate ao afirmar que nem toda forma agregadora da Internet pode receber o rótulo de comunitária, pois existem certos agrupamentos sociais em que os participantes não guardam qualquer vínculo afetivo e/ou temporal, são apenas formas de agregação eletrônica.

De qualquer modo, o ciberespaço potencializa o surgimento de comunidades virtuais e de agregações eletrônicas em geral que estão delineadas 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.

Como há muitos mitos em torno da Internet, é necessário esclarecer que a Internet não modifica o comportamento dos internautas, na verdade, as pessoas se apropriam da Internet e das suas potencialidades e, assim, amplificam a capacidade de se comunicar e de criar. Os comportamentos são amplificados pelos meios tecnológicos, fazendo com

² Tradução livre da autora 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.” (RHEINGOLD, S.L., 1998).

que indivíduos localizados em diferentes partes do globo e munidos de equipamentos adequados possam conectar idéias, crenças, valores, e emoções.

Neste aspecto, a tecnologia empregada funciona como força impulsionadora da criatividade humana, da imaginação, devido à visibilidade e à disponibilidade de material que circula na rede, permitindo que a comunicação se intensifique, ou seja, as ferramentas promovem o convívio, o contato, enfim, uma maior aproximação entre as pessoas.

O estabelecimento de comunidades virtuais

O autor Oldenburg (*apud* RHEINGOLD, 1998), em sua obra “*The great good places*”, afirma que as comunidades tradicionais, baseadas na localização geográfica, estariam desaparecendo da vida moderna devido à ausência de lugares onde as pessoas pudessem se encontrar e ter um momento de lazer, denominados por ele “*third places*”. Para este autor, existiriam três lugares essenciais na nossa vida cotidiana: o lar, o trabalho e os “terceiros lugares”, locais em que se estabeleceriam os laços sociais fomentadores de comunidades, como bares, praças e cafés, espaços em que as pessoas se encontram para conversar sobre assuntos triviais.

Assim, a agitação da vida moderna e a intensificação de problemas sociais como violência provocam mudanças de hábitos nas pessoas, que passam a evitar sair às ruas, diminuindo o contato social físico. Devemos observar ainda que a principal distinção entre as sociedades “tradicionais” e as “modernas”, nas palavras de Hall (2001), é que as sociedades modernas são, por definição, sociedades de mudança constante, rápida e permanente. Para Rheingold (1998), esse estilo de vida proporciona o surgimento de comunidades virtuais, quando se torna possível conhecer pessoas diferentes e interessantes estando conectado à rede de alcance mundial ou *World Wide Web (Web)*³ de casa ou do ambiente de trabalho.

³ Em 1989, o pesquisador Tim Berners-Lee, do Centro Europeu de Pesquisas Nucleares, criou a *Web* que se transformou em um dos serviços mais usados na Internet. O objetivo do pesquisador era criar um sistema interno baseado em hipertexto, que disponibilizasse informações sobre as pesquisas realizadas no centro de forma organizada e prática.

Na visão de Castells (2003b), há um outro fator implicando na redução do contato social de base comunitária física tradicional e na conseqüente diminuição da relação social estabelecida no bairro, que é reflexo da sociabilidade atual.

A sociabilidade está se transformando através daquilo que alguns chamam de privatização da sociabilidade, que é a sociabilidade entre pessoas que constroem laços eletivos, que não são os que trabalham ou vivem em um mesmo lugar, que coincidem fisicamente. [...] Esta formação de redes pessoais é o que a Internet permite desenvolver mais fortemente. (CASTELLS, 2003b, p. 274).

Como conseqüência dessa situação, ganha impulso a constituição de comunidades virtuais, cuja principal peculiaridade é o fato de surgir de forma espontânea, quando se estabelecem agrupamentos sociais com base em afinidades. O indivíduo não é obrigado a integrar determinada comunidade, a motivação é individual, é eletiva, subjetiva. Essa possibilidade de optar por traços de 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 era obrigado a aderir a determinados símbolos nacionais, como hino e bandeira, e a manter vínculos a lugares, datas comemorativas, histórias e a tradições específicas, por exemplo.

Na comunidade virtual, o indivíduo escolhe, elege 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 promover discussões públicas, uma vez que a interação mútua⁴, relação recíproca que ocorre entre as pessoas *mediadas* pelo computador, é fundamental para o estabelecimento e consolidação de comunidades virtuais (PRIMO, 1998). Nesse aspecto, torna-se importante esclarecer que é o interesse em comum partilhado que transmite à comunidade o sentimento de pertencimento.

No interior de tais comunidades devem existir elementos como solidariedade, emoção, conflito, imaginação e memória coletiva, união, identificação, comunhão, interesses comuns, interação. Do mesmo modo, para haver um convívio pacífico, também são adotadas regras de conduta denominadas Netiqueta, havendo punição para os que desobedecerem aos valores do grupo.

⁴ Primo (1998) define dois níveis de interação em ambientes virtuais: a mútua, que é fundamental para a constituição de comunidades virtuais, pois é a relação construída entre pessoas; e a interação reativa que é pré-determinada, como o *hiperlink* que é reativo, só leva a um lugar, a um *site* específico, interação homem-máquina.

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, uma vez que 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. Além disso, a existência de idéias conflitantes pode resultar na elaboração de novos saberes, construídos a partir de debates e discussões.

Um outro fator que diferencia as comunidades virtuais das comunidades tradicionais é a ausência de um território, de uma localização geográfica. A existência de uma base territorial fixa não é mais necessária, embora o ciberespaço apresente-se como um espaço público fundamental para a existência de comunidades virtuais. “A comunidade virtual possui, deste modo, uma base no ciberespaço, um senso de *lugar*, um *locus* virtual. Este espaço pode ser abstrato, mas é ‘limitado’, seja ele um canal de IRC [*Internet Relay Chat*], um tópico de interesse, uma determinada lista de discussão ou mesmo um determinado MUD [*Multi-User Dungeon*]⁵. São fronteiras simbólicas, não concretas.” (RECUERO, 2001). Mais uma vez fica evidente que a aproximação das pessoas no ambiente virtual se dá por meio da existência de traços identitários comuns, pelo interesse em determinados assuntos, tanto que o participante escolhe qual grupo quer se inserir, podendo ainda fazer parte de quantas comunidades desejar.

Nesse sentido, Lemos (2002a) define as agregações eletrônicas de tipo comunitária ou, simplesmente, as chamadas comunidades virtuais como aquelas onde existe, por parte de seus membros, o sentimento expresso de uma afinidade subjetiva delimitada por um território simbólico, cujo compartilhamento de emoções e troca de experiências pessoais são fundamentais para a coesão do grupo.

Outro aspecto relevante para a formação de comunidades virtuais é a permanência temporal, para que os integrantes se sintam realmente parte de um agrupamento de tipo comunitário (LEMOS, 2002a), ou seja, possam criar um laço social permanente e contínuo, porque, em caso contrário, a cada encontro se partiria do zero, de um momento inicial de apresentação. Isso não significa, porém, que as comunidades virtuais depois de iniciadas não aceitem novos membros, mas que os participantes devem manter entre si vínculos sociais.

⁵ Os MUDs são jogos em rede em que se criam mundos imaginários, a partir de sistemas onde os internautas podem adotar livremente formas identitárias (LEMOS, 2002b).

Algumas comunidades virtuais costumam promover encontros e eventos fora do ambiente virtual como uma maneira de reforçar o contato face-a-face, uma forma das pessoas se conhecerem pessoalmente, que, em última instância, complementaria a relação social mantida no ciberespaço.

A globalização e o enfraquecimento das identidades culturais

A busca de novas características identitárias na sociedade em rede, a partir da formação de comunidades virtuais, reflete diretamente os efeitos da globalização, que implica um movimento de distanciamento da idéia sociológica clássica da “sociedade” como um sistema bem delimitado, passando a vigorar uma perspectiva baseada na forma como a vida social está ordenada ao longo do tempo e do espaço (GIDDENS, 1991a), que desencadeia um processo de enfraquecimento e fragmentação das identidades, particularmente da identidade nacional (HALL, 2001).

Assim, o fenômeno da globalização “[...] é melhor compreendido como expressando aspectos fundamentais do distanciamento entre tempo e espaço. A globalização diz respeito à interseção entre presença e ausência, ao entrelaçamento de eventos e relações sociais ‘a distância’ com contextualidades locais.” (GIDDENS, 2002b, p.27). Além disso, Giddens (1991a) faz questão de ressaltar que a globalização não é um fenômeno recente, uma vez que a modernidade é inerentemente globalizante.

Na visão de Hall (2001), uma das características principais da globalização sobre as identidades nacionais é a “compressão espaço-tempo”, isto é, a aceleração dos processos globais que nos faz 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).

Processo que se intensifica pela possibilidade de conexão mundial via redes de computadores, que tornam mais estreitas fronteiras espaço-temporais, pois as ações são realizadas em tempo real num espaço sem fronteiras, num ciberespaço de natureza global. Nesse cenário tão agitado e confuso, certamente a pessoa é capaz de fazer uma

escolha, optar por uma determinada identidade, por um determinado papel diante de tantos outros que cabe a ela desempenhar, mas isso a cada novo instante da sua vida cotidiana.

A ausência de fronteiras e a quantidade de serviços e produtos ofertados de todas as partes e que são consumidos, assimilados e apropriados por diferentes culturas provocam o enfraquecimento das formas nacionais de identidades culturais, que é um efeito geral dos processos globais. Segundo Hall (2001), fica evidente um afrouxamento de fortes identificações com a cultura nacional e, ao mesmo tempo, que são reforçados outros laços e lealdades culturais diferentes do nível do Estado-nação. Assim, as identidades “globais” começam a deslocar e até a apagar as identidades nacionais.

Além disso, partindo-se da concepção de Anderson (1989), compreendemos o conceito de nação definido como “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.” (ANDERSON, 1989, p. 14).

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.

Ainda sobre a questão da identidade, Bourdieu afirma que “as lutas a respeito da identidade étnica ou regional, quer dizer, a respeito de propriedades (estigmas ou emblemas) ligadas à *origem* através do *lugar* de origem e dos sinais duradouros que lhes são correlativos, como o sotaque, são um caso particular das lutas das classificações, lutas pelo monopólio de fazer ver e fazer crer, de dar a conhecer e de fazer reconhecer, de impor a definição legítima das divisões do mundo social e, por este meio, de fazer e desfazer os grupos.” (1998, p. 113). Dessa forma, podemos entender a identidade como algo formado, ao longo do tempo, por meio de processos inconscientes e não como algo que nos acompanha desde o nascimento. Existe, então, sempre algo “imaginado” ou fantasiado sobre sua unidade (HALL, 2001).

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 constantemente sendo elaborada, Hall (2001) sugere que deveríamos falar de *identificação*. Para este autor, “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.” (HALL, 2001, p. 39). Esse movimento que se realiza ao longo dos tempos também se faz presente no processo de constituição de comunidades virtuais, quando o indivíduo busca se aproximar de pessoas que tenham interesses semelhantes independentemente do tempo, do espaço e da localização geográfica, então, ocorre um “desencaixe” (GIDDENS, 1991a, 2002b).

Apropriamo-nos da noção de desencaixe de Giddens (2002b, p. 221), que é o descolamento das relações sociais dos contextos locais e sua recombinação através de distâncias indeterminadas do espaço/tempo, para apresentá-la como um fator que impulsiona a formação de comunidades virtuais. O indivíduo, ao se inserir em comunidades virtuais, busca na realidade traços de identificação e não uma identidade única. Assim, um mesmo indivíduo pode fazer parte de diversificadas comunidades, dependendo do seu grau de interesse, adotando uma “pluralização” de identidades, quando a hibridização cultural acontece na prática.

Essa necessidade de se adequar a contextos diversificados de interação é que faz o indivíduo, ao sair de um encontro e entrar em outro, ajustar a “apresentação do eu” em relação ao que lhe for demandado em cada momento determinado (GIDDENS, 2002b). Para Hall (2001), o hibridismo também vai estar presente à medida que o impacto da globalização resulte na produção de *novas* identificações “globais” e *novas* identificações “locais”, de forma simultânea.

Além disso, não podemos ignorar que essa necessidade de identificação é uma forma de suprir ou de substituir a perda de um “sentido em si” do indivíduo, também chamada de “deslocamento ou descentração do sujeito”, que acontece de forma dupla.

Uma vez que o sujeito perde a referência com relação a paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidades, que, no passado, forneciam sólidas localizações enquanto indivíduos sociais, também acabam sofrendo alterações nas identidades pessoais, abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeitos integrados, constituindo uma crise de identidade para o indivíduo (HALL, 2001).

É nesse contexto de perda de referência total com o mundo e com as pessoas que o cercam que o indivíduo busca, incessantemente, integrar-se aos seus semelhantes, a pessoas com as quais realmente encontre identificação.

Considerações finais

A partir das idéias expostas, constatamos que o envolvimento crescente das tecnologias de informação no meio social tem provocado alterações consideráveis em diversos aspectos que compõe a base material da sociedade em âmbito mundial, entre as quais destaca-se a estruturação de um novo tipo de organização social, sustentado em redes computacionais, e que dá origem à sociedade em rede.

A formação de comunidades virtuais na rede configura-se numa estratégia para o homem que se relaciona no ciberespaço de se fazer reconhecer como diferente diante dos outros indivíduos, sendo à busca de mecanismos de identificação uma prática constante na história da humanidade.

A característica diferencial dessa nova possibilidade de estabelecer relacionamentos sociais no ciberespaço 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 participar 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 visto como algo fixo, mas em constante elaboração. Além disso, com o advento do período da alta modernidade ou modernidade tardia, os indivíduos passaram a desempenhar uma série de papéis, conseqüentemente, apresentando uma multiplicidade de identidades que caracteriza a chamada hibridização cultural.

Ao contrário das características das identidades nacionais, que eram impostas pelo Estado-nação como permanentes, 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 comunidades virtuais.

A formação de comunidades virtuais é resultado tanto do impacto das novas tecnologias de comunicação na estrutura da sociedade, a partir da consolidação de uma cibercultura, quanto do processo de fragmentação das identidades culturais, que é reflexo direto do efeito da globalização como característica inerente à modernidade.

Por outro lado, a globalização por si só implica um movimento de distanciamento da idéia sociológica clássica da sociedade como um sistema bem delimitado, em que todos os indivíduos compartilham um sentimento de comunidade. Noção que perde força pela sua própria fragilidade, pois sabemos que o conceito de comunidade, assim como o de nação, são construções imaginadas.

Torna-se ainda importante esclarecer que o ambiente virtual é visto como um espelho da sociedade, que apenas reflete as práticas sociais e, portanto, não é melhor e nem pior. Nesse sentido, acreditamos que a Internet, assim como as demais técnicas e tecnologias, não muda as atitudes e comportamentos sociais, na verdade, as pessoas se apropriam das tecnologias disponíveis na rede.

O uso de qualquer tecnologia está associado diretamente com a capacidade e competência do internauta, para poder se beneficiar ou não. Com isso, afastamos qualquer visão de endeusamento da tecnologia que sozinha não promove nenhuma comunidade, nesse caso, a Internet potencializa o contato social, mas depende do interesse e da iniciativa das pessoas o estabelecimento de relações sociais.

Partindo-se do pressuposto que mudanças em aspectos íntimos da vida pessoal estão intrinsecamente ligadas ao estabelecimento de conexões sociais de grande amplitude, afirmamos que a constituição de comunidades virtuais representa uma busca de identidades no ciberespaço naturalmente globalizado.

Referências bibliográficas

ANDERSON, Benedict. Nação e Consciência Nacional. São Paulo: Ática, 1989.

BOURDIEU, Pierre. O Poder Simbólico. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede. A Era da Informação: economia, sociedade e cultura, v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999a.

_____. A sociedade em rede. In: MORAES, Denis. Por uma Outra Comunicação. Mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003b.

- GIDDENS, Anthony. *As Conseqüências da Modernidade*. São Paulo: UNESP, 1991a.
- _____. *Modernidade e Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar: 2002b.
- HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- LEMOS, André. *Agregações Eletrônicas ou Comunidades Virtuais? Análise das listas Facom e Cibercultura*. [S.l.], 2002a. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/agregacao.htm>. Acesso em: 8 fev. 2003.
- _____. *Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea*. Porto Alegre: Sulina: 2002b.
- PRIMO, Alex F. T. **Interação Mútua e Interação Reativa: uma proposta de estudo**. In: Congresso da Sociedade Brasileira de Estudos interdisciplinares em Comunicação, 21., 1998, Recife. Anais...Recife: UFPE, 1998. Disponível em: <http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/espirlpb.htm>. Acesso em: 10 jul. 2003.
- RECUERO, Raquel da Cunha. *Comunidades Virtuais – uma abordagem teórica*. In: Seminário Internacional de Comunicação, 5., 2001, Porto Alegre. Anais...Porto Alegre: PUCRS, 2001. Disponível em: <http://www.pontomidia.com.br/raquel/teorica.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2003.
- RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community*. [S.l.], 1998. Disponível em: <http://www.rheingold.com/vc/book/>. Acesso em: 05 jul. 2003.