



Departamento de Sociologia

**CIBERIDENTIDADES – As Comunidades Virtuais e o seu Impacto na  
(Re)construção das Identidades**

CLÁUDIA SOFIA LEAL FERREIRA

Tese submetida como requisito parcial para obtenção do grau de  
MESTRE EM COMUNICAÇÃO, CULTURA E TECNOLOGIAS DA  
INFORMAÇÃO

Orientadora:  
Doutora Patrícia Durães Ávila  
ISCTE

Outubro, 2010

## **Agradecimentos**

A realização desta dissertação de mestrado apenas foi possível graças ao contributo de várias pessoas às quais gostaria de agradecer:

Aos meus pais e ao Larry por terem sido o meu porto seguro desde sempre e me terem proporcionado apoio e compreensão durante todo o processo.

À Dra. Patrícia Ávila, pela disponibilidade, orientação e preciosos conselhos que muito úteis se revelaram em todos os momentos, pelo sorriso e paciência constantes.

Aos cibernautas que se voluntariaram para responder às entrevistas que serviram de base a este trabalho.

Aos colegas e amigos pela troca de ideias, sugestões e amizade.

A todos os que, directa ou indirectamente, contribuíram para que este projecto se tornasse realidade.

## **Resumo**

Este trabalho de investigação procura estabelecer uma relação entre as vivências dos indivíduos no mundo real e a sua participação em comunidades virtuais, compreender de que forma as suas identidades na vida real condicionam as identidades utilizadas no mundo virtual e verificar se o processo inverso também se verifica. Mais concretamente pretende-se caracterizar os indivíduos que participam em comunidades virtuais, identificar as suas motivações iniciais e actuais para a participação nessas comunidades, perceber em que contextos acontece essa participação e quais as condicionantes, analisar o percurso de cada um dos indivíduos enquanto membro de uma comunidade virtual e compreender as dinâmicas entre a vida real e a virtual e de que forma se influenciam mutuamente.

## **Abstract**

This work aims to establish a relation between the individuals in the real world and their participation in virtual communities, to understand in which ways their real life identities regulates the identities used in the virtual world and to verify if the opposite process also happens. Specifically, we want to characterize the individuals who participate in virtual communities, to identify their early and present motivations, to understand in which contexts that participation occurs and what the conditionings are, to analyze the course of each individual as a member of a virtual community and to understand the dynamics between the virtual and real life and in what way they influence each other.

# Índice

1 - Identificação .....	0
2 - Objectivos Gerais .....	1
3 - Enquadramento Teórico .....	2
3.1. A Identidade – Perspectivas e Problemáticas .....	2
3.2. Globalização e Multiculturalismo .....	8
3.3. Os Media e a Identidade .....	14
3.4. A Internet – Influências exercidas na Identidade .....	14
3.5. As Comunidades Virtuais .....	15
4 – Apresentação da Problemática.....	22
4.1. Objectivos Específicos .....	22
5 – Metodologia do Estudo.....	23
5.1. Opção Metodológica.....	23
5.2. Análise das Entrevistas .....	25
6 –Apresentação, Análise e Discussão dos Dados .....	26
6.1. Síntese das Entrevistas.....	26
6.1.1. Das Comunidades às Redes Sociais .....	26
6.1.2. Modos e Contextos de Utilização .....	28
6.1.3. O círculo familiar.....	29
6.1.4. O Mundo Virtual: dos prós aos contras .....	30
6.1.5. Cibernautas na vida de todos os dias .....	31
6.1.6. Identidades (Re)Construídas.....	32
6.1.7. Relações nas Comunidades: quais os limites?.....	33
6.1.8. Mundo Virtual vs Vida Real.....	36
7 – Conclusões.....	37
8 - Referências Bibliográficas .....	41
9 – Anexos .....	45

## **1 - Identificação**

O presente documento é da autoria de Cláudia Sofia Leal Ferreira, aluna nº5191, do 2º ano do Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação e foi realizado no âmbito do projecto de dissertação, tendo como orientadora a Doutora Patrícia Durães Ávila.

## **2 - Objectivos Gerais**

Pretende-se, com este estudo, analisar a relação entre uma temática recente, a da sociedade cibernética, e outra menos recente que tem, no entanto, sido alvo de interesse sociológico nos últimos tempos, a identidade.

Este projecto tem como objectivo investigar o impacto da internet no processo de construção das identidades, focando sobretudo a participação dos indivíduos em comunidades virtuais, e tentar compreender de que forma estes novos espaços interactivos, bem como as especificidades que lhes são inerentes, permitem uma “desconstrução” e posterior reconstrução da identidade nas suas diversas vertentes.

## 3 - Enquadramento Teórico

### 3.1. A Identidade – Perspectivas e Problemáticas

A identidade tem sido um tema eminente nas discussões contemporâneas, no contexto das construções e reconstruções globais das identidades colectivas (nacionais e étnicas) e da emergência dos novos movimentos sociais inquietados com a reafirmação das identidades pessoais e culturais.

Começamos por definir o conceito de identidade, o qual não é pacífico. Stuart Hall apresentou, no seu livro *Identidade Cultural na Pós-Modernidade*, três concepções de identidade, a do sujeito do Iluminismo, a do sujeito sociológico e a do sujeito pós-moderno. O sujeito do Iluminismo estaria baseado numa concepção do indivíduo totalmente unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de acção, que nasciam com ele e se desenvolviam ao longo da sua existência, ainda que este permanecesse essencialmente o mesmo. O sujeito sociológico reflectia a crescente complexidade do mundo moderno, considerando que o núcleo interior do sujeito não era autónomo e auto-suficiente, sendo formado na relação com os outros (“pessoas importantes para ele”) que lhe legavam valores, sentidos e símbolos – a cultura – do mundo em que habitava. De acordo com esta visão, que se tornou a concepção sociológica clássica desta questão, a identidade de um sujeito é formada na interacção entre o “eu” e a sociedade. A identidade preenche assim o espaço entre o “interior” e o “exterior” do sujeito, entre o mundo pessoal e o mundo público. Os sujeitos projectam-se numa determinada cultura, ao mesmo tempo que interiorizam os significados e valores dessa mesma cultura, tornando-os parte de “si”, alinhando assim a subjectividade (os nossos sentimentos) com a objectividade (os lugares que ocupamos no mundo social e cultural). Desta forma, estabiliza-se tanto os sujeitos como os mundos culturais que habitam, tornando-os reciprocamente unificados. Nas últimas décadas, na chamada pós-modernidade ou, como Giddens prefere chamar-lhe, modernidade tardia, o processo de identificação, através do qual nos projectamos, tornou-se mais provisório, variável e problemático. O sujeito pós-moderno, a terceira concepção de identidade apontada por Hall, é considerado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma “celebração

móvel”, formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (Hall, 1987). Ao invés de ser definida biologicamente, ela é definida em termos históricos. O sujeito assume diferentes identidades em diferentes momentos, existindo dentro de um mesmo sujeito, identidades contraditórias. Embora possamos ver-nos como sendo a mesma pessoa em todos os nossos diferentes encontros e interações, somos diferentemente posicionados em diferentes momentos e diferentes lugares, de acordo com os diferentes papéis sociais que estivermos a exercer (Hall, 1997). Representamo-nos diante dos outros consoante as expectativas e restrições sociais envolvidas em cada uma dessas situações sociais. Somos posicionados e posicionamo-nos de acordo com os *campos sociais* em que estamos a actuar. Mais concretamente, um sujeito posiciona-se numa entrevista de emprego de forma diferente da que se posiciona numa festa familiar ou num jogo de futebol, isto porque diferentes contextos sociais fazem com que nos envolvamos em diferentes significados sociais.

Estas identidades contraditórias que assumimos, em consequência da complexidade da vida moderna, podem, por vezes, estar em conflito. Podemos viver tensões quando aquilo que é exigido por uma identidade interfere com as exigências de outra (ser um bom profissional vs ser um bom pai). Outros conflitos surgem igualmente das tensões entre as expectativas e as normas sociais. Castells (2003) defende que «*para um dado indivíduo ou ainda um actor colectivo, pode haver identidades múltiplas*» e que «*essa pluralidade é fonte de tensão e contradição tanto na auto-representação quanto na acção social*». Castells opõe identidade a papel social ou papéis sociais. Entende por identidade «*a fonte de significado e experiência de um povo (...), o processo de construção do significado com base num atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais interrelacionados, o(s) qual(ais) prevalece(m) sobre outras formas de significado*». Enquanto que os papéis sociais «*são definidos por normas estruturadas pelas instituições e organizações da sociedade*», tendo, portanto, uma importância relativa no acto de influenciar o comportamento dos indivíduos, uma vez que dependem de negociações e acordos entre estes e as instituições ou organizações. Já as identidades, por constituírem fontes de significado para os próprios actores, dado o processo de autoconstrução e individualização que envolvem, têm maior importância no comportamento dos sujeitos.



Castells afirma que, do ponto de vista sociológico, *«toda e qualquer identidade é construída»*, apontando como principal questão o *«como, a partir de quê, por quem e para quê»*. Nas suas palavras: *«A construção de identidades vale-se da matéria-prima fornecida pela história, geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, pela memória colectiva e por fantasias pessoais, pelos aparelhos de poder e revelações de cunho religioso. Porém, todos esses materiais são processados pelos indivíduos, grupos sociais e sociedades que reorganizam o seu significado em função de tendências sociais e projectos culturais enraizados na sua estrutura social, bem como na sua visão de tempo/espço»*.

Partindo do pressuposto de que as identidades são, de facto, fruto de um processo de construção, podemos inferir que esse processo é, também ele, fruto de um projecto, e, como tal, fruto das nossas escolhas. A nossa trajectória é o resultado das opções feitas ao longo do nosso projecto de vida. Como Giddens (1994) escreveu, *«o Eu é visto como um projecto reflexivo, pelo qual o indivíduo é responsável (...). Nós somos, não o que somos, mas o que fazemos de nós»*. Na opinião de Giddens, num mundo com tantas alternativas, *«os projectos de vida são o conteúdo substancial da trajectória reflexivamente organizada do Eu»*. Também Castells afirma que *«a construção da identidade consiste num projecto de uma vida diferente...»* A nossa participação nas instituições, que constituem aquilo que Pierre Bourdieu chama de “campos sociais”, é, portanto, resultado das variadas escolhas que fazemos, exercendo a nossa autonomia.

A construção de identidades, não é, no entanto, um processo meramente individual. Recorrendo às palavras de José Madureira Pinto (1991), *«...a produção das identidades sociais implica a imbricação de dois processos: o processo pelo qual os actores sociais se integram em conjuntos mais vastos, de pertença ou de referência, com eles se fundindo de modo tendencial (processo de identificação); e o processo através do qual os agentes tendem a autonomizar-se e diferenciar-se socialmente, fixando em relação aos outros, distâncias e fronteiras mais ou menos rígidas (processo de identização)»*.

As identidades têm por base a dicotomia “nós” e “eles”, sendo a marcação da diferença crucial no processo de construção da identidade. As identidades são construídas relativamente a outras identidades (ao “outro”), ou seja, relativamente ao que não somos. Esta construção aparece sob a forma de oposições binárias, que são essenciais

para marcar a diferença. A diferença pode ser construída negativamente, por meio da exclusão ou da marginalização das pessoas definidas como “outros”. A identidade é marcada pela semelhança e pela diferença, fazendo a distinção entre as pessoas como nós e as pessoas que não são como nós (Woodward, 2000). É habitual, quando conhecemos alguém pela primeira vez, procurarmos pontos em comum que nos identifiquem com essa pessoa, podendo rejeitá-la caso não os encontremos.

Os símbolos e as representações são importantes na forma como partilhamos identidades com umas pessoas e nos distinguimos de outras. Por vezes, basta um cachecol da nossa equipa ou o emblema de uma associação a que também pertencemos, para reconhecer alguém com quem nos identificamos. Quando viajamos para o estrangeiro e ouvimos falar a nossa língua, experimentamos uma sensação de reconhecimento e pertença, uma vez que a nacionalidade (ou etnia) é uma das estruturas sociais que influenciam significativamente as identidades (Woodward, 2000).

Com efeito, a identidade apresenta uma natureza ambivalente, pois, se por um lado, procura ser igual aos outros, por outro lado, necessita de se distinguir dos outros para não se perder no anonimato através de uma excessiva identificação (Crespi, 1996). Podemos então distinguir dois níveis de identidade: o da identidade pessoal, resultado da elaboração interna, consciente e inconsciente, da experiência vivida, e correspondente à imagem que o sujeito tem de si, (Turner, 1968) e o da identidade social, correspondente à imagem que o sujeito dá de si nos processos de comunicação e interacção com os outros (Goffman, 1959).

O processo de socialização é definitivamente importante na construção das identidades, quer pessoal, quer colectiva. Jean Piaget (1975) defende que o indivíduo quando nasce é dotado de um património genético que o predispõe para a aprendizagem e o crescimento psíquico e cognitivo, mas o modo como esse património será usado e orientado é determinado pelas formas próprias da cultura e da sociedade nas quais ele cresce.

Os indivíduos nascem em sociedades dotadas de uma tradição, isto é, de um património cultural que se deposita na memória colectiva e é transmitido através da linguagem, das narrativas, das explicações da realidade natural e social, das imagens ou representações da vida e do destino da humanidade, dos modelos e normas de comportamento (Crespi,

1996). No entanto, se nas sociedades tradicionais, a identidade social dos indivíduos era limitada pela tradição (património cultural), pelo parentesco e pela localidade, o mesmo não acontece na era da globalização. Continuamos a ser o produto das relações com as nossas origens (família), mas também das relações com as nossas interações (amigos, colegas de trabalho, cônjuges). Somos também o produto das nossas culturas académicas e profissionais e dos meios institucionais. Os efeitos das segmentações fazem-se também notar na construção da nossa identidade, em jovens/adolescentes transformámos o "habitus"<sup>1</sup> que herdámos dos nossos pais, através das culturas juvenis, religiosas ou outras. Os nossos "habitus" são também moldados pelas conjunturas, isto é, acontecimentos de carácter global que introduzem mudanças sociais, como é o caso de uma revolução. São ainda influenciados por dimensões transversais, sendo o exemplo mais visível, a influência exercida pelos media. É comum, nos dias que correm, que todo o cidadão tenha um imaginário e um conjunto de saberes, costumes e expectativas, cujas configurações derivam das informações, imagens e ideias que circulam a uma escala global. Nas palavras de Alexandre Melo, «*Para qualquer cidadão contemporâneo é cada vez mais reduzido o número de elementos culturais que partilha com, ou exclusivamente com, as pessoas que com ele convivem num mesmo espaço geográfico local, regional, nacional ou continental*» (Melo, 2002).

A modernidade, ao romper com as práticas preestabelecidas, enfatiza o cultivo das potencialidades individuais, oferecendo ao indivíduo uma identidade mutável. O "eu" torna-se cada vez mais um projecto reflexivo pois, na inexistência das referências tradicionais, descortina-se um mundo de diversidade, de possibilidades abertas, de escolhas. O indivíduo passa a ser responsável por si e pelo seu futuro, e o seu projecto de vida assume especial importância (Giddens, 1990). O rompimento, ainda que parcial, com uma ordem tradicional, ao mesmo tempo que promove uma certa autonomia pessoal, retira também a sensação de firmeza e segurança, podendo constituir fonte de grande ansiedade para os indivíduos. Vivemos num contexto instável e complexo de argumentos e contra-argumentos e, na ausência de uma autoridade definitiva, cabe ao indivíduo escolher e decidir em que acreditar. Os riscos e a complexidade da modernidade impõem aos indivíduos perturbações generalizadas, exigindo a criação de

---

<sup>1</sup> Termo da autoria de Bourdieu, definido com um sistema de disposições constituindo todas as experiências passadas, matriz de percepções, apreciações e acções, inerente a cada actor social e que, de certa forma, o define, tal como aos seus gostos e estilo de vida, estando associado à pertença a uma classe social, e tendo de ser ajustado quando existe mobilidade.

novas formas de identidade para se lidar com tal realidade (Giddens,1990). Como Marx disse sobre a modernidade: «*é o revolucionar da produção, o abalar ininterrupto de todas as condições sociais, a incerteza e o movimento eternos... Todas as relações fixas e congeladas, com o seu cortejo de vetustas representações e concepções são dissolvidas, todas as relações recém-formadas envelhecem antes de poderem ossificar-se. Tudo o que é sólido se desmancha no ar...*» (Marx e Engels, 1973). As sociedades modernas são, por definição, sociedades de mudança constante, rápida e permanente, sendo esta a principal distinção entre sociedades “tradicionais” e “modernas”. Giddens argumenta que nas sociedades tradicionais, «*o passado é venerado e os símbolos são valorizados porque contêm e perpetuam a experiência de gerações. A tradição é um meio de lidar com o tempo e com o espaço, inserindo qualquer actividade ou experiência particular na continuidade do passado, presente e futuro, os quais, por sua vez, são estruturados por práticas sociais recorrentes* (Giddens, 1990). Afirma ainda que, tanto em extensão, quanto em intensidade, as transformações envolvidas na modernidade são mais profundas do que a maioria das mudanças dos períodos anteriores, estabelecendo formas de inter conexão social que cobrem o globo e alterando algumas das características mais íntimas e pessoais do nosso quotidiano.

Harvey (1989) defende que a modernidade não implica apenas «*um rompimento impiedoso com toda e qualquer condição precedente*», mas que é também caracterizada por um «*processo infundável de rupturas e fragmentações internas*».

Laclau (1990) argumenta que as sociedades modernas não têm nenhum centro, nenhum princípio articulador ou organizador único e não se desenvolvem de acordo com o desdobramento de uma única causa ou lei. Defende que as sociedades da modernidade tardia são caracterizadas pela diferença, atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem uma variedade de “posições de sujeito”, isto é, identidades.

As estruturas tradicionais de pertença e de socialização (família, vizinhos) viram a sua função enfraquecida, porque os indivíduos e os grupos sociais se encontram confrontados com uma «*crescente pluralização do envolvimento em diferentes papéis*» (Parsons, 1968) e devido ao facto de a sua identidade ter deixado de aparecer ligada ao «*conteúdo de uma tradição*» (Habermas, 1976).

### 3.2. Globalização e Multiculturalismo

A globalização, e em particular a globalização cultural, veio, com toda a certeza mudar a nossa identidade cultural. É habitual usar-se a noção de cultura local para nos referirmos à cultura de um espaço limitado, cujos habitantes mantêm entre si estreitas relações interpessoais. Os conhecimentos comuns aos habitantes destas culturas locais persistem para além do tempo e podem incorporar rituais, símbolos e cerimónias que contribuem para reforçar os elos que ligam os indivíduos a um lugar e a partilha de um sentimento comum face ao passado. Esse sentimento de pertença, de experiências vividas que se foram sedimentando, é crucial para a definição do conceito de cultura local (Featherstone).

Featherstone defende que não se pode falar de uma cultura global, mas sim da globalização da cultura. Diz que *«podemos apontar para processos de integração cultural e desintegração cultural que têm lugar, não apenas num nível inter-estatal, mas que transcendem a unidade de sociedade-estado e podem ocorrer a um nível transnacional ou trans-societal»*.

Tem-se registado uma crescente diversificação de fluxos culturais que contribuem para a intensificação destes encontros trans-nacionais. Appadurai (1990) aponta cinco dimensões de fluxos culturais que designa por *etnopaisagens*, *mediapaisagens*, *tecnopaisagens*, *financiopaisagens* e *ideopaisagens*.<sup>2</sup> Por *etnopaisagens*, considera a *«paisagem de pessoas que constituem o mundo em deslocamento que habitamos»*, estas pessoas podem ser turistas, imigrantes, refugiados, exilados e todos os indivíduos que por qualquer motivo se deslocam entre nações. Por *tecnopaisagem* refere-se à *«configuração global (...) da tecnologia e ao facto da tecnologia (...) transpor agora a grande velocidade diversos tipos de fronteiras antes impenetráveis»*, o que pode ser explicado pela proliferação de empresas multinacionais que eventualmente implicam mudanças na distribuição de diferentes e novas configurações tecnológicas. Appadurai fala de *Financiopaisagens* uma vez que *«a disposição do capital é hoje uma paisagem mais misteriosa, rápida e fácil de seguir do que nunca, já que os mercados de capitais, as bolsas nacionais e a especulação comercial se movem nas placas giratórias*

---

<sup>2</sup> No original *ethnoscapes*; *mediascapes*; *technospaces*; *finanscapes*; *ideoscapes*.

*nacionais a uma velocidade estonteante (...)»* Porém, Appadurai refere que a relação entre estas três paisagens é «*profundamente disjuntiva e totalmente imprevisível*», devido ao facto de cada uma delas estar sujeita aos seus próprios constrangimentos e incentivos, bem como ao facto de cada uma delas actuar como parâmetro dos movimentos das outras. Por seu lado, as *mediopaisagens* e as *ideopaisagens* estão intimamente relacionadas. A primeira refere-se à «*distribuição da capacidade electrónica para produzir e disseminar informação*», através da imprensa, da televisão, do cinema, que criam imagens que espalham por todo o mundo, ajudando a criar um mundo imaginário, construindo narrativas fantasistas das suas próprias vidas e dos “Outros”. As ideopaisagens são também elas «*concatenações de imagens, mas são directamente políticas e com frequência têm a ver com ideologias de Estados e contra-ideologias de movimentos explicitamente orientados para a tomada do poder de Estado ou de um bocado dele.*». Consistem num encadeamento de ideias relacionadas com a visão iluminista do mundo, entre as quais, as ideias de *liberdade, prosperidade, direitos, soberania, democracia*. A diáspora destes termos pelo mundo deriva em problemas de natureza semântica e pragmática, uma vez que as palavras requerem cuidadosa tradução de contexto para contexto e ainda porque o uso de tais palavras, quer por agentes políticos, quer pelos seus públicos, poderá estar sujeito a diferentes convenções contextuais (Appadurai, 1990), tornando indispensável a resolução dos problemas relacionados com as dificuldades de comunicação intercultural.

Estas cinco dimensões do fluxo cultural, para além de fulcrais para a política cultural global, actuam igualmente, e de forma influente, no processo de construção das identidades, na medida em que incutem nos indivíduos novas formas de pensar, de agir e mesmo de viver, alterando rotinas, hábitos alimentares, formas de vestir, festividades, entre outros costumes. Os indivíduos deixam de estar limitados pela sua cultura de origem, passando a assimilar um pouco de todas as culturas com as quais se cruzam, quer através de encontros pessoais, em viagens além-fronteiras, quer através das informações e imagens disseminadas pelos meios de comunicação, em particular pela televisão. Parafrazeando Featherstone, «*cada vez mais as pessoas estão envolvidas em mais do que uma cultura*», ideia que vai de encontro à defendida por Hall de que «*todas as nações modernas são culturalmente híbridas*». O hibridismo, mistura entre diferentes nacionalidades, etnias e raças, está ligado aos movimentos demográficos que permitem o contacto entre diferentes identidades. Estes movimentos são as diásporas, as viagens,

os cruzamentos de fronteiras, que acontecem um pouco por todo o mundo e que originam o que Bhabha denomina de “terceiro espaço”, o espaço resultante do processo de hibridismo cultural em que surge a diferença, o novo, o irreconhecível, que permite a emergência de outras posições e áreas de negociação de significados e representações (Bhabha, 1994).

Todavia, a intensificação destes fluxos culturais não é sinónimo de maior tolerância e cosmopolitismo. Prova disso é o facto de continuar a verificar-se a existência de atitudes racistas e xenófobas. Visto que a familiarização com o “Outro” pode dar origem à sensação de se estar a ser absorvido ou de poder vir a sê-lo, isso pode levar a que os indivíduos se refugiem na segurança da sua etnicidade, tradicionalismo ou mesmo fundamentalismo (Featherstone).

Na opinião de Bhabha, «(...) é, de facto, muito difícil, talvez mesmo impossível e contra-productivo, tentar juntar diferentes formas de cultura e fingir que estas possam facilmente coexistir». Esta contrariedade apontada por Bhabha pode justificar-se pelo facto de os processos de hibridação nascerem não só dos movimentos migratórios e nómadas, das viagens de trabalho ou de lazer, mas também de relações conflituosas entre vários grupos nacionais, raciais ou étnicos, ligadas a histórias de ocupação, colonização e destruição, que afectam ou afectaram tanto as identidades subordinadas como as hegemónicas.

O multiculturalismo, resultante deste contacto com diferentes culturas, tem por elementos-chave o «valor das culturas alternativas e a sua utilidade como veículos da auto-identificação face a uma cultura dominante e opressiva», palavras de Peter Caws (1994), que aponta como multiculturalismo, o enriquecimento do indivíduo através do conhecimento e cultivo daquilo que encontra de mais gratificante nas práticas e produtos humanos com os quais entra em contacto. Para este autor, a identidade é uma «relação reflexiva, uma relação de mim para mim, mas pode ser uma relação mediada. Eu relaciono-me comigo através da minha interacção com os outros e com o mundo». Caws afirma que se as identidades mudam, elas mudam para melhor, pois não permanecemos os mesmos após conhecermos alguém significativo, lermos um texto crucial, ou depois de vivermos uma experiência marcante, transformando-nos, após estas experiências, em pessoas mais completas. Os defensores do multiculturalismo

alegam que a cultura de alguém, isto é, a que não nos é imposta, é uma das condições para se alcançar uma identidade autêntica. Caws defende que a nossa primeira cultura, ou cultura “nativa”, é-nos imposta, o que faz com que não seja propriamente “nossa”, na medida em que não a escolhemos ou lutámos para consegui-la. O processo de desenvolvimento de uma identidade autêntica vai, naturalmente, requerer uma transcendência da nossa cultura de origem. Este processo de produção da identidade oscila sempre entre dois movimentos contraditórios. De um lado, estão os processos que tendem a fixar a identidade, entre os quais se encontram as identidades nacionais, de género, raciais e étnicas. Do outro, encontram-se os processos que tendem a subvertê-la e a desestabilizá-la que são, como já mencionámos anteriormente, o hibridismo, a diáspora e todos os movimentos que promovem o contacto com novas e diferentes culturas. Uma simples viagem obriga quem viaja a sentir-se estrangeiro, posicionando o viajante, ainda que temporariamente, como o “Outro”. Na viagem podemos experimentar, mesmo que de forma limitada, as delícias e as inseguranças da instabilidade e da precariedade da identidade (Tomaz Tadeu da Silva, 2005), o que pode tornar-se uma experiência enriquecedora na construção da nossa identidade, uma vez que passamos por um processo de ruptura com o conhecido e de incorporação de novas realidades.

A globalização tem igualmente um grande impacto nas identidades nacionais e étnicas. Não implicando necessariamente uma homogeneização, ela promove uma maior ligação entre as etnias e ainda uma desterritorialização, na medida em que, apesar de haver um maior pluralismo étnico, as etnias não estão ligadas a um território específico. A globalização promove uma pluralidade do mundo, reconhecendo o valor de cada uma das culturas locais e enfraquecendo o vínculo que supostamente existiria entre nação e estado, libertando assim as minorias étnicas e possibilitando o surgimento de novas identidades étnicas, provenientes, por exemplo, das culturas da periferia. Conforme referiu Malcolm Waters (1999), *«o efeito da globalização sobre a etnia é fazê-la reviver e diferenciá-la da política e da economia, o que permite concluir que todas as entidades étnicas são legítimas e não apenas as que foram bem sucedidas porque conseguiram formar estados no século XIX»*.

Os grupos étnicos têm, na opinião de Hall, duas soluções de adaptação possíveis a estas tendências globalizantes, são elas a tradução e a tradição. A tradução porque permite,



aos grupos pertencentes a mais do que uma cultura, o desenvolvimento de novas formas de expressão diferentes das da sua cultura de origem. A tradição porque representa a redescoberta das origens históricas dos grupos étnicos e envolve uma busca pelas verdades do passado, onde a identidade está ligada ao estilo de vida e às preferências.

Verifica-se que alguns estados-nação anteriormente homogêneos, por força dos fluxos culturais oriundos da globalização, sobretudo através do turismo e dos media, caminharam em direcção ao multiculturalismo. Esta tendência é notória, por exemplo, no casamento entre diferentes etnias, que é cada vez mais frequente, bem como nos hábitos alimentares, que são cada vez menos regionais.

Em suma, com a globalização, a economia tende para a liberalização; a política para a democratização; e a cultura para a universalização, *«para a abstracção de padrões e valores a um grau muito elevado de generalidade, que permitirá alcançar níveis extremos de diferenciação cultural»* (Malcolm Waters, 1999).

A afirmação da diversidade multicultural implica sempre uma limitação na afirmação da diferença cultural. O processo de construção de identidade dos sujeitos estará dependente e será influenciado por esta tendência para a generalização, tendo, no entanto, as particularidades inerentes à subjectividade de cada um, à influência dos seus grupos de referência e ao sentimento de pertença a determinada cultura.

Ponderando todas estas informações, podemos concluir que as identidades culturais se constroem a partir de uma mistura de elementos novos e antigos. Usando os termos de Luís Moita (2007) podemos distinguir em cada identidade, a *identidade-raíz* e a *identidade-projecto*, estando a primeira relacionada com o nosso passado e as nossas tradições, e a segunda com o que nos constitui em função do que projectamos para o nosso futuro, aglutinando as nossas metas e ambições. Como refere este autor, *«Longe de serem essências eternas, as identidades, sem prejuízo das suas linhas de continuidade, também são híbridas, mutantes, relacionais, circunstanciais. Por vezes são desdobramentos, outras, sobreposições. Quase sempre plurais.»* Desta forma, torna-se difícil pensar a identidade no singular, pois elas são múltiplas, podendo, por vezes, coexistir em nós «em tensão conflitual» ou, pelo contrário, em «harmónica complementaridade».

Há algumas décadas atrás, as identidades produziam-se sem que houvesse uma escolha pessoal. «*O grupo, em nome da tradição, submetia cada um à sua lei e o indivíduo não era mais do que um átomo de um corpo social que se perpetuava tal e qual*» (Wierviorka, 2007). No entanto, actualmente, todo o indivíduo ambiciona escolher a sua identidade, incluindo a sua identidade colectiva, tomando a decisão pessoal de se comprometer com os valores de um determinado grupo ao qual considera pertencer. Por mais paradoxal que possa parecer, as identidades colectivas e o individualismo que caracteriza as sociedades modernas, aparecem assim, não como opostos, mas complementando-se.

Também aparentemente antagónicas são a realidade do processo de globalização e a cada vez maior percepção da multiplicidade de culturas. A globalização é o processo responsável por colocar em pé de igualdade a identidade e a diferença, facilitando a coexistência das diferenças culturais nas sociedades actuais e contribuindo para que o “outro” já não seja o selvagem, o desconhecido, o estranho. Como escreveu Wieviorka, «*É possível que a globalização não seja mais do que a última etapa da homogeneização cultural iniciada com a modernidade ocidental há já duzentos anos. Que essa homogeneidade seja produzida através de diferentes estratégias (...) não altera nada ao essencial: um sonho está bem enraizado, o de uma cultura universal, o mais homogénea e uniforme possível, como se representasse a única forma de assegurar uma vida digna e em paz a todas as sociedades*» (Wieviorka, 2006). No entanto, as diferenças continuam a ser vistas, muitas vezes, com desconfiança e conduzem ainda a actos de extrema violência, terrorismo, racismo e anti-semitismo.

Deixamos no ar algumas questões provocatórias da autoria de Salman Rushdie: «*Será que as culturas realmente existem como entidades separadas, puras, defensáveis? Não será que a mistura, adulteração, impureza, selecção e combinação estão no coração da ideia de modernidade?... Não será que a ideia de culturas puras, com a sua urgente necessidade de se manterem livres de contaminação alheia, nos conduzem inexoravelmente ao apartheid, à limpeza étnica, à câmara de gás?*»

### 3.3. Os Media e a Identidade

A influência dos media, em termos culturais, é, nos dias de hoje, determinante. Estes têm um papel fundamental na reconstrução das identidades, pois cumprem funções sociais básicas tradicionalmente atribuídas a outras instituições: permitem a reprodução cultural, a socialização e a integração social dos indivíduos. Se durante algum tempo a televisão ocupou um lugar de destaque neste processo de socialização, a Internet assume agora um papel de igual importância. Com a utilização de salas de chat, como é o caso do IRC, onde cada indivíduo tem a possibilidade de assumir uma identidade diferente ou mesmo, várias identidades, através das quais pode construir um “eu” complexo, ainda que fragmentado. Esta crescente importância dos media na sociedade em rede cria uma tendência para a “desubstancialização”, para usar um termo de João Pissarra Esteves, que pode proporcionar novas possibilidades de realização da identidade: *«um impulso radical de liberdade que permite a cada um refazer, em cada momento, a sua própria existência, de forma mais favorável para si mesmo, contra as coacções e os constrangimentos sociais da mais diversa ordem que o limitam na sua realização»* (Esteves, 1999).

Apesar de a Internet permitir a criação de “falsas” identidades e de um constante *role-playing*, o que leva à ideia de que conduz ao isolamento, ela permite também uma nova forma de socialização. Segundo Castells (2004), vários estudos efectuados mostram que a maior parte das vezes os utilizadores da Internet são mais sociáveis, têm mais amigos e contactos e são social e politicamente mais activos que os não utilizadores. Segundo este autor, a sociedade em rede *«é uma sociedade hipersocial, não uma sociedade de isolamento»*.

### 3.4. A Internet – Influências exercidas na Identidade

A expansão da Internet, que se deu a um ritmo vertiginoso, tem-se repercutido nos vários níveis da vida pessoal e profissional dos seus utilizadores. Como escreveu James Slevin, *«os meios de comunicação são componentes invasivos da vida quotidiana moderna»*. Na sua opinião, a Internet está a contribuir de uma maneira fundamental para *«a transformação da organização espacial e temporal da vida social que se iniciou com*

*o advento das telecomunicações. A internet tem potencial para permitir que indivíduos e organizações interactuem com outros indivíduos e organizações distantes a uma escala sem precedentes» (Slevin, 2000).*

A utilização da Internet pode enriquecer e transformar a natureza do eu e a experiência na vida quotidiana. Através dela os indivíduos podem *«produzir, encenar e montar as suas biografias»* (Beck, 1994), processo que tem sido *«cada vez mais alimentado por materiais simbólicos mediatizados, alargando grandemente a gama de opções à disposição dos indivíduos e perdendo (...) a ligação entre autoformação e localização partilhada»* (Thompson, 1995).

Assim, nos dias que correm, a reformulação do projecto do Eu passa pela necessidade de recorrer às novas tecnologias. O computador, juntamente com o desenvolvimento das novas tecnologias da informação, está a mostrar-se, cada vez mais, uma ferramenta bastante eficaz no combate a doenças do foro psicológico/psiquiátrico, experiências pós-traumáticas, medos e fobias ou, simplesmente, atenuar preocupações e estados de ansiedade.

Com um computador ligado à rede, pode recorrer-se à chamada terapia virtual, ou ciberterapia, através de jogos, simulações virtuais ou somente com narrativas partilhadas por uma comunidade virtual, organizada em torno de problemas de saúde, sociais ou afectivos comuns aos elementos dessa comunidade. Os próprios profissionais da Saúde Mental, embora com algumas reservas, aderem às consultas on-line, conseguindo apontar-lhes algumas vantagens.

### **3.5. As Comunidades Virtuais**

Segundo Howard Rheingold (1993), as comunidades virtuais são agregações sociais que emergem da rede quando existe um número suficiente de pessoas, em discussões suficientemente longas, com suficientes emoções, para formar teias de relações pessoais em ambientes virtuais, alterando de algum modo o Eu dos que nele participam.

Ao encontro desta mesma ideia, defende Gustavo Cardoso (2003) que a comunidade virtual é *«fruto da criação de pontos de encontro que se destinam a trazer, até um mesmo ponto da Internet, todos aqueles que partilham um conjunto de interesses mas que, pelo afastamento geográfico ou outros constrangimentos, não poderiam fazê-lo sem ser nesta rede»* e quanto aos seus objectivos podem ser divididas em dois grandes grupos: *«as de características cívicas e educativas e as de construção de espaços alternativos e divulgação de informação»*.

Sherry Turkle (1996) descreve as comunidades virtuais como aquelas em que *«as pessoas actuam como autoras não só dos seus textos mas delas próprias»*. Na Internet, e em particular nos MUDS<sup>3</sup>, as pessoas *«tornam-se mestres da auto-apresentação e da auto-criação. Há uma oportunidade sem igual de jogar com a sua identidade e de experimentar novas identidades»*.

Ignorando os limites físicos, uma comunidade virtual, segundo Anabela Gradim, é real *«porque assim é percebida pelos seus membros, que lhe atribuem um significado, e se envolvem emocionalmente com as actividades que aí são prosseguidas»*. Estas comunidades são formadas a partir do processo de comunicação entre os seus elementos, *«que lhe conferem significado, dão sentido a normas sociais, e estabelecem regras, hierarquias, e um património comum que constitui o legado dessa comunidade»*.

Mas serão as comunidades virtuais verdadeiras comunidades? Ou, como Wellman e Gulia (1999) colocaram a questão: *«Podem as pessoas encontrar comunidades na Internet? Podem as relações entre pessoas que nunca se viram, cheiraram, tocaram ou ouvirem ser relações de apoio e íntimas?»* Estas questões têm sido alvo de acesos debates, tendo por um lado teorias que defendem que a Internet criará novas e maravilhosas formas de comunidade e outras que acreditam que a Internet destruirá qualquer forma de comunidade.

Os críticos receiam que as relações estabelecidas na rede possam ser vazias de significado e incompletas porque levam a que as pessoas se afastem dos contactos

---

<sup>3</sup> Abreviatura para Multiuser Dungeons ou Multiuser Domains

personais/presenciais e temem que as pessoas mergulhem de tal maneira nos simulacros da realidade virtual, que percam contacto com a vida real.

Os sociólogos têm-se questionado acerca das profundas mudanças que a tecnologia imprime nas comunidades. Até à década de 50, temiam que a rápida modernização significasse a perda do sentido de comunidade, conduzindo a relações fracas, desligadas e efémeras. Mas desde então, técnicas de pesquisa aplicadas de forma sistemática têm demonstrado a persistência da comunidade dos grupos familiares e de vizinhança. Mais recentemente, os sociólogos descobriram que os laços familiares e com os vizinhos são apenas uma parte dos inúmeros laços comunitários que as pessoas têm, uma vez que os meios de transportes e de comunicação permitem fazer e manter relações a grandes distâncias. Chegou-se à conclusão de que as comunidades não têm que ser grupos de solidariedade e densas ligações, mas podiam existir também como redes sociais de amigos, colegas de trabalho e familiares sem que tenham necessariamente de viver no mesmo bairro. (Cf. Wellman e Gulia, 1999) No caso das comunidades virtuais, as pessoas podem até nunca se ter conhecido pessoalmente e, no entanto, mantêm um contacto regular.

Citando Manuel Castells (2001) *«por um lado, a formação de comunidades virtuais, baseadas essencialmente na comunicação online, foi interpretada como a culminação de um processo histórico de separação entre localidade e sociabilidade na formação de comunidade: novos padrões selectivos das relações sociais substituem os limites territoriais de interacção humana. Por outro lado, os críticos da Internet (...) argumentam que a expansão da internet está a conduzir ao isolamento social, a uma quebra da comunicação social e da vida familiar, uma vez que indivíduos sem rosto têm práticas sociais casuais, enquanto abandonam a interacção cara a cara em cenários reais»*.

Podem as relações estabelecidas e mantidas através da Internet ser verdadeiras, no sentido em que proporcionam companheirismo, apoio mútuo, troca de informações e um sentido de pertença? Apesar de muito se discutir e escrever sobre este assunto, não há evidências acerca do mesmo. No entanto, é comum os utilizadores assíduos da internet, nomeadamente os participantes mais activos das comunidades virtuais,

afirmarem que *«conhecemos alguém num MUD e ao fim de uma semana temos a sensação que somos amigos dela desde pequeninos»*.<sup>4</sup>

Contudo, estudos realizados no nosso país pelo projecto *Ciberfaces* mostram que *«uma grande parte das formas de associação ocorridas na Internet se apresenta menos estruturada e temporária, tendo como principal objectivo conhecer pessoas com interesses similares para com elas interagir, e não a manutenção de comunidades assentes em fortes laços de pertença»* (Cf. Cardoso, 2003).

Os tópicos abordados nos grupos de discussão online vão desde a política à tecnologia, passando por questões sociais ou recreativas. As pessoas agrupam-se por partilharem interesses ou experiências e não por pertencerem à mesma área geográfica ou à mesma família.

Se a Internet fosse apenas um meio de trocar informações, as comunidades virtuais resultariam apenas em relações superficiais. No entanto, a informação é somente um dos muitos recursos da Internet. Muitos membros recebem ajuda no que diz respeito a problemas de saúde, sociais ou afectivos. Trocam experiências, conselhos e contactos de especialistas. A Internet proporciona apoio emocional para dependentes de álcool ou drogas, vítimas de abuso sexual, agorafóbicos ou fóbicos sociais. A terapia emocional tem sido largamente proporcionada através da Internet, pois aqui as pessoas podem expor os seus pensamentos e sentimentos sem serem julgadas. Os agorafóbicos, por exemplo, de outra forma dificilmente recorrem a ajuda, dada a sua grande dificuldade em sair de casa. Mesmo os grupos online que não se intitulam de grupos de apoio e auto-ajuda, tendem a sê-lo, pois, *«como seres sociais, todos os que utilizam a net procuram também companheirismo, apoio e um sentido de pertença»* (Wellman e Gulia, 1999).

É corrente a preocupação com as informações erradas e enganadoras que circulam na Internet. Esta preocupação é partilhada também pelos profissionais da saúde que criticam os serviços online por *«funcionarem como repositórios de informações erróneas e maus conselhos»* (Cf. Citado em Wellman e Gulia, 1999). Contudo, há que

---

<sup>4</sup> Citação retirada de Turkle, Sherry (1997), *A Vida no Ecrã*, Lisboa, Relógio d'Água

descontar o facto de as pessoas terem desde sempre pedido conselhos umas às outras. «*Antes da vida na Net, as pessoas nem sempre iam aos especialistas, eram mecânicos dos seus carros, médicos dos seus corpos e terapeutas das suas psiques*» (Wellman e Gulia, 1999). É claro que também podemos contrapor com o facto de que a informação na Internet viaja a uma velocidade enorme e chega a um número bastante maior de pessoas. Alguns comentadores têm alertado para o perigo de relacionamentos com estranhos através da Internet, mas os utilizadores da rede parecem ter uma forte tendência para confiar em estranhos. Esta vontade de comunicar com pessoas que não se conhece contrasta com as situações presenciais onde muitas vezes nos mostramos relutantes em intervir e ajudar estranhos. No entanto, intervimos mais facilmente quando somos os únicos presentes e somos mais relutantes quando estão outras pessoas à volta. Na internet, as solicitações são lidas por indivíduos sós em frente ao monitor, daí que haja uma grande tendência para intervir.

Um estudo feito em 1996 (Constant et al.) adianta duas explicações para a reciprocidade que se verifica na internet: uma é o facto de o processo de providenciar apoio e informação ser uma forma de expressar a identidade; outra é o facto de ajudar outras pessoas aumentar a auto-estima, o respeito dos outros e a aquisição de um status.

Contra todas as teorias apocalípticas, a Internet não é causadora de uma alienação do mundo real nem de isolamento social por parte dos seus utilizadores. Estudos realizados nos Estados Unidos que analisaram a relação entre a utilização da Internet, o envolvimento cívico e a interacção social mostram um nível mais alto ou igual no envolvimento político e na comunidade por parte dos utilizadores da Internet comparados com os não utilizadores. Os mesmos estudos revelaram ainda uma associação positiva entre o uso da Internet e a frequência de telefonemas assim como um maior nível de interacção social. (Cf. Castells, 2001).

Há, no entanto, dados contraditórios no que diz respeito aos efeitos do uso da internet na sociabilidade. Um estudo conduzido pela Universidade de Stanford em 2000 demonstra um padrão de declínio na interacção cara a cara e perda de um ambiente social entre os utilizadores massivos da Internet, revelando, contudo, que para a maioria dos utilizadores da rede não houve mudanças significativas a este respeito. Um outro estudo levado a cabo em Pittsburgh em 1998 encontrou uma associação entre uma intensa



utilização da Internet e um declínio na comunicação com os membros do agregado familiar, um declínio na dimensão do círculo social e um aumento de depressão e solidão.<sup>5</sup>

Castells entende que a Internet *«é eficiente na manutenção de laços fracos que de outro modo se perderiam (...). Sob certas condições pode também criar novos tipos de laços fracos, tais como os das comunidades de interesse que brotam na Internet, com desfechos variáveis»*. Estas comunidades são alicerces para estes “laços fracos” na medida em que raramente constroem relações pessoais e duradouras. *«As pessoas ligam e desligam, mudam os seus interesses, não revelam necessariamente as suas identidades (embora não forjem uma outra), migram para outros parceiros online»* (Castells, 2001). É o que acontece nas comunidades virtuais e, embora as relações aí mantidas possam, de facto, ser efémeras, nem por isso deixam de ser importantes enquanto duram. Os membros das comunidades virtuais valorizam-nas pois, sentem-se integrados num grupo de pessoas que partilham interesses comuns, o que nem sempre acontece no seio familiar ou no grupo de amigos da “vida real”. *«Como os fóruns são muitos restritos em termos de temas, só se encontram pessoas na mesma situação que nós, o que é uma excelente forma de apoio»*. O facto de se encontrarem todos “no mesmo barco” também contribui para que os membros destas comunidades se refugiem nas mesmas.

À semelhança do que acontece com os membros de várias comunidades virtuais, para Stewart<sup>6</sup> *«as exigências absorventes da ciência e a fiabilidade das máquinas proporcionam-lhe algum conforto. Stewart não sabe como achar conforto no mundo mais volátil e imprevisível das pessoas»*. Segundo ele conta: *«Quando tenho um problema emocional, não consigo falar com as pessoas sobre ele. Sou capaz de estar sentado na mesma sala com uma data de gente, e converso sobre tudo e mais alguma coisa menos daquilo que me preocupa»*. No entanto, quando entra no mundo virtual essa dificuldade desaparece. Como ele próprio conta: *«Passava horas infindáveis ligado aos jogos, conversando com as pessoas sobre os meus problemas... É-me muito mais fácil falar desses assuntos com outras pessoas através do computador, porque elas não*

---

<sup>5</sup> Ambos os estudos são citados por Manuel Castells em “The Internet Galaxy”, Oxford, 2001.

<sup>6</sup> Personagem do livro de Sherry Turkle (1997), “A Vida no Ecrã – a Identidade na Era da Internet”, Lisboa, Relógio d’Água

*estão presentes. Quer dizer, estão presentes mas não estão presentes. Quer dizer, podemos sentar-nos e contar-lhes os nossos problemas sem termos que nos preocupar com a possibilidade de darmos de caras com elas na rua no dia seguinte».<sup>7</sup>*

No entanto, como escreveu Sherry Turkle (1997), não deixa de ser verdade que *«tomadas isoladamente, as comunidades virtuais só por vezes propiciam o crescimento psicológico»*. Contudo, na opinião da autora, *«Não temos que rejeitar a vida no ecrã, mas também não temos que tratá-la como uma vida alternativa. Podemos usá-la como espaço de crescimento»*.

---

<sup>7</sup> Citações retiradas da obra acima mencionada

## 4 – Apresentação da Problemática

A concepção da problemática, fase crucial da investigação, constitui o princípio de orientação teórica da mesma, definindo as suas linhas. «*Dá à investigação a sua coerência e potencial de descoberta.*» (Quivy e Campenhoudt, 2005)

Este trabalho de investigação pretende estabelecer uma relação entre as vivências dos indivíduos no mundo real e a sua participação em comunidades virtuais, compreender de que forma as suas identidades na vida real condicionam as identidades utilizadas no mundo virtual e verificar se o processo inverso também se verifica.

### 4.1. Objectivos Específicos

A partir da orientação estabelecida no ponto anterior, definimos os seguintes objectivos de investigação:

- Caracterizar os indivíduos que participam de forma activa em comunidades virtuais
- Identificar as suas motivações iniciais e actuais para a participação nessas comunidades
- Perceber em que contextos acontece essa participação e quais as condicionantes
- Analisar o percurso de cada um dos indivíduos enquanto membro de uma comunidade virtual
- Compreender as dinâmicas entre a vida real e a virtual e de que forma se influenciam mutuamente

## 5 – Metodologia do Estudo

### 5.1. Opção Metodológica

Para a realização desta pesquisa optou-se por uma estratégia metodológica de tipo qualitativo.

Pretendendo-se conhecer, em profundidade, as experiências, as práticas, as atitudes, opiniões e as percepções dos utilizadores de comunidades virtuais, assim como o modo como essas dimensões se relacionam com a construção e reconstrução das suas identidades, uma abordagem intensiva e qualitativa do objecto de estudo surgiu como a estratégia mais adequada.

Em concreto, pretendeu-se realizar um conjunto de entrevistas em profundidade, a membros destas comunidades.

Para tal, foram identificadas três comunidades (Hattrick; Fórum Pink Blue; Facebook) como ponto de partida para esta investigação. No universo das comunidades virtuais, estas representam, por um lado, tipos de utilização bem diferenciados, uma vez que a primeira se trata de uma comunidade que tem por base um jogo, a segunda consiste num fórum de discussão de temas relacionados com a família, e a terceira é uma rede social e, por outro, têm todas um elevado número de participantes. Um outro factor que justificou a escolha destas comunidades foi o acesso privilegiado da investigadora às mesmas.

Para a realização das entrevistas, elaborou-se um guião de entrevista semi-estruturada, que foi aplicada a indivíduos utilizadores de comunidades virtuais durante os meses compreendidos entre Abril de 2009 e Junho de 2010, na qual são abordados os seguintes temas:

- As comunidades utilizadas pelos entrevistados;
- Os motivos da escolha dessas comunidades;
- O seu percurso nas comunidades;
- A frequência com que participam e o local de onde se ligam;

- A relação dessa participação com as suas actividades profissionais e com a vida pessoal e familiar;
- Outras actividades são do interesse dos entrevistados;
- As relações estabelecidas com os restantes membros das comunidades

Quanto à recolha de informação, a estratégia inicialmente estabelecida consistia na realização de entrevistas pessoais, realizadas presencialmente, junto de membros das referidas comunidades.

Para o efeito, foi efectuado um apelo à participação neste estudo, nas próprias comunidades. Desse primeiro contacto, obtivemos cerca de 50 pessoas a voluntariar-se para responder à entrevista. No entanto, após contacto individual, deparámo-nos com uma certa dificuldade em marcar encontros presenciais. Dessa forma, optou-se pela realização das entrevistas via e-mail, ou seja, de forma não presencial. O guião foi enviado aos voluntários, tendo sido obtidas 15 respostas na íntegra, as quais serviram de base a esta investigação.

### Caracterização dos entrevistados

Nome*	Sexo	Idade	Habilitações Literárias	Actividade Profissional	Comunidades Frequentadas
João	M	33	Licenciatura	Assessor de Imprensa	Hattrick; Travian; Hi5
Miguel	M	32	Mestrado	Estudante de doutoramento	Hattrick; CK Cupid
Bruno	M	19	12ºano	Estudante de enfermagem	Hattrick; Hi5; Twitter; Popmundo
Nuno	M	23	A concluir licenciatura	Analista/Programador	Hattrick; Footstar; World of Warcraft
Manuel	M	26	Licenciatura	Médico	Hattrick e Fórum sobre finanças
André	M	21	10ºano	Estudante	Hattrick; Facebook
Hugo	M	30	12ºano	Analista/Programador	Hattrick
Filipe	M	40	Licenciatura	Jurista	Hattrick
Daniel	M	26	12ºano	Administrativo	Hattrick; Fórum Hifi; Zwame

Vasco	M	25	Licenciatura	Técnico de Marketing	Hatrick
Diogo	M	18	12ºano	Estudante	Hatrick; Profulgol
Luís	M	28	Mestrado	Médico	Hatrick
Joana	F	25	Mestrado	Professora	Second Life; Reinos da Renascença; Facebook
Ana	F	22	12ºano	Administrativa financeira	Facebook; Fórum Pink Blue
Lara	F	31	Doutoramento	Estudante (a fazer nova licenciatura)	Fórum Pink Blue; Facebook

\*Nomes fictícios

A administração não presencial das entrevistas não permitiu ao entrevistador aperceber-se de determinadas expressões ou reacções mais espontâneas por parte dos entrevistados, não permitiu ainda a possibilidade de acrescentar outras questões que pudessem surgir-lhe perante as respostas dadas ou mesmo pedir para esclarecer melhor uma determinada resposta.

No entanto, possibilitou aos entrevistados uma maior garantia de anonimato que, à partida, proporciona uma maior sensação de à-vontade para responder às questões sem qualquer tipo de constrangimento. Garantiu também que tivessem o tempo suficiente para pensar e repensar as suas respostas podendo, desta forma, debruçar-se mais atentamente na tarefa que estavam a realizar. Para além das vantagens apontadas, a administração não presencial das entrevistas mostrou-se a forma mais fácil de conseguir voluntários para responder às mesmas, tendo sido este o principal motivo pelo qual foi escolhido este método.

## 5.2. Análise das Entrevistas

Depois de respondidas, as entrevistas efectuadas foram lidas exhaustivamente e analisadas, procedendo-se ao registo dos dados mais relevantes numa grelha construída para esse fim.

Esse registo compreende uma síntese da informação contida em cada uma das entrevistas cobrindo os principais temas e subtemas das mesmas.

## 6 – Apresentação, Análise e Discussão dos Dados

### 6.1. Síntese das Entrevistas

Um dos nichos do mundo virtual são as comunidades virtuais, comunidades onde se agrupam pessoas em número suficiente para discutir ideias, trocar experiências, partilhar emoções e pontos de vista, criando, conseqüentemente, laços com os restantes cibernautas.

A explosão de comunidades virtuais tem ecoado na vida pessoal e profissional dos seus intervenientes, tornando-se, como os restantes meio de comunicação, «*componentes invasivos da vida quotidiana moderna*», conforme sugerido por Slevin (2000).

Os 15 entrevistados no decorrer deste trabalho de investigação, são maioritariamente do sexo masculino, solteiros, detentores de habilitações ao nível do ensino superior e com idades compreendidas entre os 19 e os 40 anos. Existe, no entanto, um número considerável de utilizadores com menos habilitações e casados. As mulheres encontram-se em menor número nas comunidades que envolvem jogos mas têm um papel preponderante em fóruns.

#### 6.1.1. Das Comunidades às Redes Sociais

Entre os entrevistados, as escolhas das comunidades virtuais recaem sobretudo em comunidades de carácter lúdico, com um jogo por base, como por exemplo o *Hattrick*, em que cada interveniente tem uma equipa de futebol para treinar e fazer subir de divisão ganhando jogos a equipas adversárias. Para jogar *Hattrick* é necessária a convivência com os outros jogadores para que se possam marcar jogos amigáveis e trocar (através de compra e venda) jogadores. Existem conferências e livros de visita para que os jogadores se mantenham em constante contacto. Entre os entrevistados, esta é uma escolha maioritariamente masculina.

Outra comunidade escolhida por alguns dos entrevistados é o Fórum Pink Blue, um fórum de discussão de temas familiares, como a gravidez, os filhos, as doenças infantis,

a nutrição, entre outros. Esta comunidade é uma das escolhas apontadas pelos entrevistados do sexo feminino.

Verifica-se, a partir dos dados recolhidos, uma diferença na utilização da internet consoante o sexo. Enquanto os homens escolhem sobretudo comunidades que envolvem jogos e utilizam a internet para se distraírem das preocupações do dia-a-dia, as mulheres entrevistadas optam por comunidades que dão continuidade às tarefas e preocupações que fazem parte do seu quotidiano.

Comuns aos dois sexos, encontram-se as redes sociais como o *Facebook* e o *Hi5*, através das quais se mantém o contacto com pessoas que estão fisicamente distantes, se reencontram amigos e familiares que não se viam há algum tempo e se partilham fotografias e novidades.

A preferência pelas comunidades em que participam resulta muitas vezes da sugestão de amigos que já são utilizadores ou surgem após pesquisa de informações sobre determinado tema (é o caso dos fóruns em que se discutem assuntos específicos). O motivo da escolha prende-se com o jogo em si (no caso de comunidades que têm por base um jogo); com as temáticas e conteúdos abordados (no caso dos fóruns); ou por possibilitar o contacto com outras pessoas. A maior parte das vezes são resultado de práticas de lazer e *«funcionam como um escape à vida real»*, outras vezes surgem por motivos profissionais, embora num número muito reduzido dos casos.

Embora as razões iniciais sejam diferenciadas, a dimensão relacional e de interacção parece ser uma das que mais se vai afirmando, mesmo no caso dos utilizadores de jogos.

André, 21 anos, estudante do ensino secundário, frequenta a comunidade Hattrick: *«O jogo já me encantou mas começa a perder o brilho, apenas a comunidade (os fóruns) é que me faz ligar diariamente ao jogo.»*

Vasco, 25 anos, licenciado em Marketing, utilizador também do Hattrick: *«Inicialmente foi pelo interesse o futebol e por ter amigos pessoais que também participavam no jogo. Posteriormente, ganhei o gosto pelos fóruns e pela interacção que estes permitiam.»*



João, 33 anos, licenciado, assessor de imprensa, frequenta Hattrick, Travian e Hi5: *«Comecei a jogar HT por desafio de um amigo. Mais tarde tornou-se um vício tremendo o convívio diário com o universo hattrickiano. O jogo em si passou mesmo para segundo plano.»*

As citações anteriores sugerem que o que os utilizadores na verdade procuram é a interacção com os outros e não o jogo em si. Essa interacção é o motivo pelo qual se mantêm fiéis a um determinado jogo. É a comunidade que os prende e inibe de jogar um jogo diferente todos os meses, como acontece com as consolas, por exemplo.

### 6.1.2. Modos e Contextos de Utilização

Todos os utilizadores se ligam à internet a partir de casa, no entanto, não poucos os utilizadores que apenas se ligam nesse contexto (6). A maioria (9) fá-lo também no local de trabalho, ainda que não seja por motivos profissionais. Um dos entrevistados admite ligar-se “de todo o lado, até de casa de amigos”. Todos os entrevistados admitiram estar online diariamente, sendo que a maioria se encontra ligada por largos períodos de tempo, havendo mesmo um utilizador que admite estar online durante cerca de 12 horas diárias. Um grupo minoritário trabalha em locais onde não lhes é possível estar ligado à internet e, por esse motivo, apenas se ligam quando estão em casa.

João, 33 anos, licenciado, assessor de imprensa, membro de Hattrick, Travian e Hi5: *«Estou seguramente online mais do que 12 horas por dia. A minha actividade em si poderá traduzir-se apenas em 10 ou 20 minutos de interacção com a comunidade (às vezes mais, às vezes menos), mas a verdade é que, por razões que a própria razão desconhece e estando permanentemente ligado a um computador, estou ligado ao universo do HT<sup>8</sup>. Diria que me ligo ao HT instintivamente. Ligo-me em casa, no trabalho, em todo o lado.»*

Nuno, 23 anos, a concluir licenciatura e a trabalhar como analista/programador, membro de Hattrick, Footstar e World of Warcraft: *«Ligo-me praticamente todos os dias, é uma prática regular. Geralmente à noite que é quando tenho mais tempo disponível. Os fóruns, costumo visitar também durante o dia, em alguns tempos mortos durante o trabalho. Os factores que me impedem de ligar mais frequentemente são basicamente a falta de tempo e a vida “lá fora”. Se tiver algo importante para fazer ou algum programa deixo de aceder.»*

---

<sup>8</sup> HT refere-se a Hattrick

Os cibernautas que jogam são, de facto, os que mostram despende mais tempo na internet. Fazem-no de forma mais assídua e por períodos de tempo mais prolongados que os utilizadores de outro tipo de comunidade.

### **6.1.3. O círculo familiar**

Quando questionados sobre a reacção do agregado familiar relativamente ao tempo dispendido online, 7 dos entrevistados afirmam que os membros do seu agregado não se importam, sendo que 5 são solteiros e os outros 2 são casados mas sem filhos, 6 admitem que há desgosto por parte da família (sobretudo dos cônjuges) e 2 declaram que o agregado familiar nunca se manifestou, sendo que um deles vive sozinho e o outro, apesar de não viver sozinho, é solteiro e não tem filhos.

Filipe, 40 anos, licenciado, jurista, membro da comunidade Hattrick, casado: *«Admito que por vezes exagero um bocadinho e que passo mais tempo do que devia no HT. A mulher nessas ocasiões faz aquela cara de censura.»*

João, 33 anos, licenciado, assessor de imprensa, membro do Hattrick, Travian e Hi5, casado com 2 filhos: *«A minha mulher diz que sou um viciado e, durante muito tempo, temia que não estivesse tempo suficiente com a minha filha porque passava muitas horas em frente ao computador. Acredito que ao longo do tempo fui aprendendo a ter tempo para fazer tudo e, também por isso, acredito que hoje passo menos tempo no HT.»*

Vasco, 25 anos, licenciado e a trabalhar na área de Marketing, membro do Hattrick, solteiro: *«Felizmente, até à data, com maior ou menor dificuldade, consegui ultrapassar todas as adversidades e contrapartidas que esta actividade online provoca. Como é óbvio, muitas vezes não compreendem o porquê de dispensar tanto tempo neste tipo de actividades, mas acabam por aceitar, até porque tento, sempre que possível, encontrar um meio-termo.»*

É no seio do casal que as tensões surgem quando a utilização da internet se torna habitual e, por vezes, excessiva. Os utilizadores casados, principalmente os que têm filhos, são os que mais referem que o agregado familiar, nomeadamente o cônjuge, mostra desgosto perante a participação nas comunidades virtuais.

#### 6.1.4. O Mundo Virtual: dos prós aos contras

Os utilizadores entrevistados, que frequentam fóruns, apontam o anonimato e a resultante partilha de opiniões «*sem pudores*» como um grande incentivo à continuação da participação nestas comunidades. No caso dos utilizadores das redes sociais, o contacto com pessoas que se encontram fisicamente distantes ou com pessoas que dificilmente fariam parte do seu círculo social é outro dos motivos pelos quais continuam a participar. Outros ainda, em especial os adeptos das comunidades que envolvem jogos, referem que as comunidades virtuais assumem o papel de «*escape*» e funcionam como uma «*forma de abstracção do mundo real*». O gasto monetário praticamente nulo foi também apontado como uma das grandes vantagens. É ainda de referir que a maior parte destas comunidades, especialmente os fóruns, são uma fonte de informação rápida e de fácil acesso e a comunicação é imediata, factores também mencionados pelos entrevistados.

Miguel, 32 anos, estudante de doutoramento em Inglaterra, referindo-se à comunidade do Hatrick: «*O que me cativa é a discussão de ideias num estado relativamente puro. As pessoas que constituem a comunidade são na sua grande maioria pessoas com as quais não tenho qualquer contacto pessoal, logo não existem entraves sociais à troca de ideias. Na maior parte dos casos não se sabe a idade, a ocupação, as habilitações literárias, o estado civil, etc dos intervenientes da comunidade. Isso traz a vantagem da troca de ideias ser independente de pré-concepções sociais. Há uma variedade de pessoas e opiniões com quem temos contacto num curto espaço de tempo.*»

Nuno, 23 anos, a concluir licenciatura, analista/programador, joga Hatrick, Footstar e World of Warcraft: «*Nos jogos online encontro uma alternativa ao mundo real, uma forma de me abstrair do mesmo, ao mesmo tempo que encontro uma forma acessível de me entreter. Nos fóruns encontro convívio com o mais variado tipo de pessoas, vou conhecendo novas pessoas e é uma alternativa viável à impossibilidade de estar com os meus amigos todos os dias.*»

No que diz respeito à influência que a participação activa nestas comunidades possa ter na vida real, os seus utilizadores apontam como uma mais-valia o facto de aprenderem muito dentro das comunidades (4), sendo que a boa disposição e sensação de relaxamento é outra das vantagens realçadas (3). Quanto aos inconvenientes, 2 dos

utilizadores admitiram que esta actividade lhes “rouba” muito tempo e outros 2 confessam que já têm prejudicado as relações pessoais (principalmente dentro do agregado familiar). Os jogos, ou as comunidades que surgem à volta de um jogo, parecem despende mais tempo aos seus utilizadores que os fóruns ou as redes sociais. Há ainda 4 utilizadores que afirmam não ter verificado qualquer influência nas suas vidas, quer pela positiva, quer pela negativa.

Nuno, 23 anos, a concluir uma licenciatura na área da informática, participante nas comunidades Hattrick, Footstar e World of Warcraft: *«Encontro vantagens principalmente. Consegue servir de escape para a vida real. Tenho conhecido mais pessoas e acredito que qualquer relação (pessoal ou online) enriquece sempre de alguma forma, aprendemos sempre qualquer coisa. No caso dos fóruns, existe um grande sentido de partilha, seja de notícias, de piadas, opiniões, etc. Nesse sentido acho que enriqueço.»*

Manuel, 26 anos, licenciado, médico, membro do Hattrick e de um fórum sobre a bolsa: *«sinto que tenho menos tempo disponível. Se estou a participar nas comunidades não o estou a fazer com as restantes pessoas. Já houve conflitos por causa do tempo que passo online e já houve vezes que abdiquei de estar com pessoas para estar online. A minha participação tem sido cada vez mais regular e mais produtiva dentro das comunidades. No sentido em que é mais regular, limita-me o tempo. No sentido em que é mais produtiva, significa que o meu nível de conhecimentos também tem evoluído.»*

Lara, 31 anos, doutorada e a fazer nova licenciatura, membro do Fórum Pink Blue e Facebook: *«Noto que acaba por cortar mais a comunicação no interior do casal sendo, a meu ver, a sua principal desvantagem. Contudo, permite estabelecer contacto facilitado com outras pessoas integradas no meu círculo de relações pessoais. Por vezes isto não é muito bem encarado principalmente porque o outro elemento do casal é totalmente adverso a redes sociais.»*

#### **6.1.5. Cibernautas na vida de todos os dias**

Questionados sobre outros interesses e actividades que ocupam o seu tempo quando não estão online, as respostas variam entre sair com amigos (9), praticar desporto (8), programas familiares (6), ir ao cinema (5), ver televisão (5), ler (5), passear (5), viajar (3), sair à noite (2), ir à praia (1) e fazer compras nos shoppings (1). A maioria dos

entrevistados (9) garante que continua a praticar as mesmas actividades que anteriormente à sua entrada no mundo virtual, afirmando que não deixou de fazer nada do que fazia. Porém, 4 dos entrevistados admite que via mais televisão, 2 liam mais e outros 2 passeavam e estavam mais tempo fora de casa.

João, 33 anos, licenciado, assessor de imprensa, frequentador das comunidades Hattrick, Travian e Hi5: «*Porventura lia mais livros e passava mais tempo em frente à TV.*»

Nuno, 23 anos, analista/programador, participante nas comunidades Hattrick, Footstar e World of Warcraft: «*Até prefiro passar tempo ao ar livre, jogar uma futebolada ou jantar com amigos.*»

Apesar das várias horas em frente ao computador, os cibernautas continuam a apreciar outras actividades, inclusive actividades ao ar livre e programas com amigos e familiares. A televisão e os hábitos de leitura são as actividades mais afectadas pela utilização da internet, o que revela que o tempo despendido em casa será o mesmo mas é agora utilizado de outra forma.

#### **6.1.6. Identidades (Re)Construídas**

Quando se encontram online, no seio das comunidades em que participam, a tendência da maioria (8) é para manter as suas características pessoais, não encontrando necessidade de as alterar ou omitir. Há, no entanto, alguns cibernautas (4) que admitem alterar alguns aspectos, sejam características físicas ou posturas diferentes das que assumem no seu dia-a-dia no mundo real. Por seu lado, outros há que, apesar de não alterarem as suas características pessoais, sentem necessidade de preservar alguns aspectos da sua vida procurando por isso não se expor em demasia.

Apesar da ideia defendida por Sherry Turkle (1996) quando afirmava que as pessoas se tornam «*mestres da auto-apresentação e da auto-criação*» e, sendo verdade que, nas comunidades virtuais há, de facto, a oportunidade de «*jogar com a identidade*» ou mesmo de experimentar novas e variadas identidades, a maioria dos entrevistados escolhe manter a sua própria identidade, alterando, no entanto, algumas particularidades da mesma.

Nuno, 23 anos, analista/programador, membro das comunidades Hattrick, Travian e Hi5: *«Sou exactamente igual. A diferença é que na vida real tenho confiança com as pessoas para fazer brincadeiras que não tenho online e não querendo ser mal interpretado, prefiro deixar essa faceta de lado.»*

Manuel, 26 anos, médico, membro da comunidade Hattrick e de um fórum sobre a bolsa: *«penso que na vida real tenho menos tolerância e paciência. É muito mais fácil para mim ignorar algum comentário, crítica ou comportamento idiota se o mesmo tiver sido realizado online do que na “vida real”.»*

Daniel, 26 anos, 12<sup>º</sup>ano, administrativo, membro do Hattrick, Fórum Hifi e Zwame: *«A identidade permanece, mesmo tendo uma personagem como invólucro.»*

Vasco, 25 anos, licenciado em Marketing, membro da comunidade Hattrick: *«Não há grande volta a dar. Por muito que se negue, mais tarde ou mais cedo, a nossa personalidade trata sempre de se sobrepôr a qualquer intervenção mais rebuscada. Porém, como é óbvio, agimos de uma maneira e, provavelmente, na realidade reagiríamos de uma forma diferente.»*

Joana, 25 anos, mestre, professora, joga Second Life e Reinos da Renascença: *«Tento alterar algumas características, principalmente físicas, para diversificar, para criar novas personagens. Não altero os meus pontos de vista nem as minhas características psicológicas.»*

Filipe, 40 anos, jurista, membro do Hattrick: *«O mais genuíno e próximo da minha verdadeira natureza é o que está online, curiosamente.»*

Apesar de os entrevistados afirmarem que pouco ou nada alteram nas suas identidades, a verdade é que a partir das suas respostas consegue-se perceber algumas dessas alterações, ainda que para os próprios elas não sejam evidentes.

### **6.1.7. Relações nas Comunidades: quais os limites?**

No que respeita a relação estabelecida com os outros membros das comunidades virtuais em que participam, apesar de 8 dos 15 entrevistados nunca ter atravessado a fronteira do mundo virtual para o real, os restantes 7 já conheceram pessoalmente alguns desses

membros com quem estabeleceram ligação através da internet. Independentemente de conhecerem pessoalmente as pessoas com quem contactam online, 11 dos 15 cibernautas atribuem grande valor às relações de amizade que construíram com as mesmas. Há mesmo quem crie laços muito fortes e tenha inclusive iniciado uma relação amorosa com alguém que conheceu online, através de um *chat*.

Confirma-se a teoria de Wellman e Giulia (1999), de que mesmo que não se conheçam pessoalmente, as pessoas que por norma se ligam e participam em comunidade virtuais, mantêm um contacto regular com os restantes membros. Relembrando a pergunta lançada por estes autores em 1999, «*Podem as relações entre pessoas que nunca se viram, cheiraram, tocaram ou ouviram ser relações de apoio e íntimas?*», julgo que podemos afirmar que sim, que os membros de uma comunidade virtual encaram as relações que aí se iniciam como relações importantes nas suas vidas, sendo que algumas delas deixam de ser apenas relações do mundo virtual e passam a ocupar lugar de destaque nas suas vidas de todos os dias. Há inclusive quem afirme ser mais fácil encontrar amigos que partilhem os mesmos gostos, os mesmos interesses, os mesmos problemas, pois são precisamente esses pontos em comum que unem os membros de uma determinada comunidade virtual, ideia confirmada por Gustavo Cardoso que, em 2003, escreveu que uma comunidade virtual funciona como um ponto de encontro que se destina a trazer até um mesmo ponto da internet «*todos aqueles que partilham um conjunto de interesses mas que, pelo afastamento geográfico ou outros constrangimentos, não poderiam fazê-lo sem ser nesta rede.*» Mas para que ocorra uma transição de um relacionamento importante mas com os limites da virtualidade, para uma relação de “verdadeira amizade”, a maioria dos entrevistados parece sentir necessidade de transpor as fronteiras do mundo virtual e conhecer pessoalmente as pessoas com quem estabelece essas relações. Talvez esta necessidade seja a explicação para os eventos, sobretudo jantares, que se promovem com alguma frequência. É nesta mudança de contexto que parecem iniciar-se as amizades mais sólidas e duradouras.

Joana, 25 anos, professora, joga Second Life e Reinos da Renascença: «*Já tenho criado vários laços com pessoas que conheci em mundos virtuais. Um já dura há 7 anos e é meu namorado.*»

Ana, 22 anos, 12<sup>º</sup>ano, administrativa financeira, frequenta o Facebook e o Fórum Pink Blue: *«Já criei boas amizades que começaram no mundo virtual e que ao longo dos tempos se mantêm mais firmes que qualquer outra relação.»*

João, 33 anos, licenciado, assessor de imprensa, mostra-se mais selectivo: *«a esmagadora maioria das relações são meramente superficiais, pelo que não lhes dou especial valor. Mas há uma ou outra pessoa que vou conhecendo (por exemplo nos jantares que de vez em quando se promovem) e gostaria de preservar esses relacionamentos no futuro. Já fui conselheiro matrimonial de um dos amigos que fui conquistando no HT. Curioso, não?»*

Nuno, 23 anos, analista/programador: *«Existe sempre a tendência para criar alguma cumplicidade com pessoas com quem nos damos melhor. Há relações melhores ou piores, dependendo da importância que lhes damos. Pessoalmente atribuo pouco valor enquanto a relação for estritamente online. Apenas quando as pessoas se conhecem pessoalmente é que começo a valorizar mais a relação.»*

Manuel, 26 anos, médico: *«O convívio diário online possibilita uma identificação entre os membros da comunidade. Quanto maior a participação, maior a probabilidade de se criarem laços efectivos de amizade. No entanto, para mim, uma verdadeira amizade faz-se no convívio salutar da “vida real” e os encontros organizados pela comunidade possibilitam que isto aconteça. Portanto estas relações claramente evoluem e conseguem atravessar a fronteira entre os dois mundos.»*

Lara, 31 anos, doutorada e novamente estudante é mais cautelosa: *«Obviamente penso que não se pode encarar uma relação iniciada através de uma rede social, pelo menos enquanto a relação se mantiver estritamente virtual, como uma relação sólida de amizade e confiança. Contudo, penso ser possível abrir o nosso círculo social, ainda que numa perspectiva distinta daquela que nos proporciona o contacto físico.»*

O mundo virtual surge então como um ponto de partida para a criação de relações interpessoais mas, a dada altura, torna-se necessária a transição para o mundo físico.



### 6.1.8. Mundo Virtual vs Vida Real

De acordo com os entrevistados, estar online não significa perder a noção do que é e não é real e não parecem ter dificuldade em alternar entre estes dois mundos.

Regra geral, não parece haver grande dificuldade quando chega a hora de fazer log out e regressar às tarefas do quotidiano, principalmente se se estiver em casa. No local de trabalho torna-se, pelo menos para um dos entrevistados, mais complicado, pois tem de alterar a sua linguagem para uma mais formal.

Diogo, 18 anos, estudante, frequentador das comunidades Hattrick e Profulgol: *«Apesar de tudo, a maior parte da comunidade é como a vida real. Tudo o que lá se discute acontece na vida real.»*

Joana, 25 anos, professora, membro das comunidades Second Life e Reinos da Renascença: *«Mesmo estando no mundo virtual nunca me desligo do mundo real.»*

Daniel, 26 anos, administrativo, membro das comunidades Hattrick, Fórum Hifi e Zwame: *«A única dificuldade é talvez a passagem da intemporalidade do virtual para a escassez de tempo real.»*

Filipe, 40 anos, jurista tem uma opinião diferente: *«Por vezes tenho que acalmar um pouco e sintonizar-me, nomeadamente em termos de linguagem. É particularmente complicado quando estou online no trabalho, aí a diferença é bem mais substancial.»*

Grande parte dos entrevistados considera que as comunidades virtuais não são tão virtuais quanto isso, ideia que confirma a sugestão de Anabela Gradim quando afirma que as comunidades virtuais são percebidas pelos seus membros como reais, uma vez que lhes atribuem um significado e aí se envolvem emocionalmente.

## 7 – Conclusões

Numa sociedade da informação em plena era da globalização torna-se inevitável o recurso massivo dos meios tecnológicos de informação pelos mais diversos motivos. O impacto desta irrupção é visível no quotidiano de cada uma das pessoas a todos os níveis, desde o meio escolar e profissional até ao modo de ocupar os tempos livres, passando pela forma de perceber o eu e o mundo e as relações com os outros.

Este trabalho de investigação procurou contribuir para conhecer os cibernautas e a forma como participam nas comunidades virtuais, identificar as motivações que os levam a participar nas mesmas, como percebem a articulação entre os mundos virtual e real, quais os aspectos sentidos como sendo positivos e os eventuais constrangimentos que emergem.

Assim, e ao encontro das respostas às perguntas estabelecidas no início desta investigação, constatou-se que os cibernautas inseridos em comunidades virtuais, homens e mulheres, jovens e adultos, procuram uma forma simples e prática de se distraírem das preocupações do quotidiano, de comunicarem com pessoas que, por estarem distantes, não podem contactar pessoalmente, e ainda (e este parece ser o principal motivo) fazerem parte de uma comunidade onde todos os membros têm gostos e interesses em comum e que, por partilharem essa paixão diariamente, criam com os restantes, laços emocionais que crescem com o passar do tempo e chegam a perdurar durante anos, passando muitas vezes a fronteira do mundo virtual.

No entanto, esta transposição para o mundo real não se revela necessária para que as relações estabelecidas no mundo virtual sejam encaradas com relevância pelos seus intervenientes. E muito embora essas relações possam, muitas vezes, ser efémeras, não são menos importantes enquanto duram. Por outro lado, alguns entrevistados, mostraram necessidade de transpor as fronteiras do mundo virtual, para que conseguissem apreender as amizades iniciadas online como verdadeiras amizades. Habitualmente, quase todas as comunidades organizam eventos, sobretudo jantares, onde os utilizadores possam conhecer-se pessoalmente. Este hábito espelha a necessidade de contacto físico (mencionado por alguns entrevistados) e a necessidade de tornar humano aquele nickname e/ou rosto que só se conhecia de uma fotografia.

De acordo com as entrevistas efectuadas, homens e mulheres utilizam a internet de forma diferente e despendem mais ou menos tempo consoante o tipo de comunidade na qual estão inseridos. Enquanto os homens preferem comunidades que surgem à volta de um jogo, as mulheres procuram fóruns onde podem encontrar respostas para as suas dúvidas e troca de informações úteis. Os utilizadores inseridos em comunidades onde há um jogo subjacente despendem bastante mais tempo online que os utilizadores de fóruns, o que faz com que, de uma forma geral, os homens passem mais tempo online que as mulheres.

É frequente os utilizadores terem a noção de que passam bastante tempo nas comunidades mas sem que essa consciência faça mudar os seus hábitos. As tensões provenientes da utilização da internet de forma prolongada surgem sobretudo entre os membros casados, nomeadamente quando um dos cônjuges participa em jogos online. Apesar das tensões e da consciência de uma substancial extorsão de tempo, os utilizadores parecem fazer um balanço final positivo da sua participação nas comunidades.

O anonimato, presente em algumas situações, pode permitir uma maior abertura na forma como se comunica dentro destas comunidades e na abordagem de assuntos que dificilmente são abordados em situações em que as pessoas se encontram cara a cara, conjuntura que relembra o relato de Stewart, a personagem do livro de Sherry Turkle “A Vida no Ecrã”, que dizia que quando tinha um problema e não conseguia falar sobre ele com os seus amigos “reais”, essa dificuldade se dissipava assim que comunicava com alguém na internet.

Contrariando o receio inicial de alguns sociólogos, a internet não é causadora da alienação por parte dos seus utilizadores nem de isolamento social dos mesmos. Segundo Castells (2004), existem estudos que mostram precisamente o contrário. Revelam que, na maior parte das vezes, os utilizadores da Internet são mais sociáveis, têm mais amigos e são social e politicamente mais activos que os não utilizadores. Recordando as suas palavras, a sociedade em rede «é uma sociedade hipersocial, não uma sociedade de isolamento». Permite às pessoas reatar laços que se haviam perdido por motivos como a distância geográfica ou pela azáfama do dia-a-dia que não deixa tempo para o convívio. Permite também a partilha de preocupações, de ideias, de

soluções, de troca de informações úteis e, tão ou mais importante que tudo o resto, o sentimento de pertença. Estes factos parecem confirmar um estudo efectuado em 1996 (Constante et al.) onde se concluiu que o processo de providenciar apoio e informação é uma forma de expressar a identidade. Este estudo adianta ainda que ajudar outras pessoas aumenta a auto-estima. Talvez por isso se verifique nas comunidades virtuais, um desejo e uma disponibilidade enormes para ajudar o próximo, respondendo a questões, esclarecendo dúvidas, trocando palavras de apoio e de conforto, partilhando dicas para solucionar problemas ou apenas para se conseguir melhores resultados num jogo. Este sentimento de pertença à comunidade virtual nasce da necessidade de pertença, seja a uma sociedade, a uma família, a um grupo de amigos.

No que respeita a identidade, Sherry Turkle defendeu, no seu livro “A Vida no Ecrã”, que as pessoas actuam não só como autoras dos seus textos mas delas próprias. Verificamos, no entanto, que embora alguns se refugiem atrás de um nickname e um avatar, outros preferem ser reconhecidos pelo seu nome e fotografia. Prova disso é o facto de as redes sociais contarem com um número gigante de informações pessoais, dados profissionais e fotografias várias de diferentes ocasiões das suas vidas, como se estas páginas funcionassem como um registo que guarda as memórias de determinados períodos, na tentativa de os recordar e também de os dar a conhecer aos outros.

À semelhança do que acontece na vida real, apenas uma parte do “eu” é revelada. Há uma escolha do que se quer mostrar e do que não se quer que os outros conheçam, rememorando os comportamentos de fachada e de bastidores que tão bem explicou Erving Goffman (1959) acerca das encenações que se praticam todos os dias no mundo real. Também na internet há consciência de uma audiência, de um público com sentido crítico perante a nossa exposição. Dominique Wolton (1999), a propósito precisamente da comunicação na internet, defende que *«quanto maior a transparência, maior a existência de segredos e rumores, muito simplesmente porque nunca existem relações sociais transparentes. A esta burocracia humana e social junta-se a burocracia técnica, porque os instrumentos são menos eficazes do que aparentam (...)»*

As comunidades virtuais, ao possibilitarem a publicação de uma parte de nós, e sobretudo ao permitirem uma gestão ponderada do que se deve ou não mostrar, funcionam como um espaço de construção da nossa identidade. As interações que nelas se estabelecem resultam ainda numa constante reconstrução dessas mesmas

identidades. Poder-se-á então aferir que os dois mundos, real e virtual, se cruzam de forma cíclica, influenciando-se mutuamente e contribuindo para uma incessante metamorfose da identidade.

Assim, surgem questões novas que poderão ser pertinentes para futuros trabalhos de investigação nesta área, nomeadamente a questão das consequências desta exposição pública num mundo tão vasto como o das redes sociais. Haverá a noção de que esta exposição tem consequências? Será que esta exposição é consciente e calculada? Ou será fruto da vontade de ver colmatada a necessidade de reconhecimento por parte dos outros sem pensar se esta será a forma mais adequada? E será que a internet consegue, de facto, colmatar essa necessidade?

Com estas questões em aberto, resta concluir que é inegável o facto da internet, a par das demais tecnologias, ter um papel importante no processo de socialização, contribuindo para a construção da identidade e constante reconstrução da mesma. Se, por um lado, o anonimato permitido pelas comunidades virtuais se torna apelativo e conveniente para abordar de forma mais descuidada determinados assuntos, por outro, existe também a necessidade de se mostrar e afirmar perante os outros. O fascínio da internet reside precisamente na facilidade em alternar papéis. Para terminar, deixamos no ar uma última questão, por enquanto sem resposta: e depois da internet? Que se seguirá?

## 8 - Referências Bibliográficas

- Almeida, João Ferreira; Pinto, José Madureira (1995), *A Investigação nas Ciências Sociais*, Lisboa, Editorial Presença
- Appadurai, Arjun (2004), *Dimensões Culturais da Globalização*, Lisboa, Teorema
- Baym, Nancy; *Interpersonal Life Online*, in Lievrouw e Livingstone (2002) *Handbook of New Media*, London, Sage
- Bhabha, Homi (1994), *The Location of Culture*, London and New York, Routledge
- Cardoso, Gustavo (1998), *Para uma Sociologia do Ciberespaço: Comunidades Virtuais em Português*, Oeiras, Celta Editora
- Cardoso, Gustavo (2003), *Internet*, Lisboa, Quimera
- Cardoso, Gustavo; Costa, António Firmino; Conceição, Cristina Palma; Gomes, Maria do Carmo (2005), *A Sociedade em Rede em Portugal*, Porto, Campo das Letras
- Castells, Manuel (2001), *The Internet Galaxy*, Oxford
- Castells, Manuel (2003), *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura, Volume II – O Poder da Identidade*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian
- Castells, Manuel e Cardoso, Gustavo (2006), *A Sociedade em Rede – do Conhecimento à Acção Política*, Lisboa, INCM
- Caws, Peter (1994), *Identity: Cultural, Transcultural ans Multicultural*, in Goldberg, David, *Multiculturalism: a Critical Reader*, Oxford, Blackwell
- Crespi, Franco (1997), *Manual de Sociologia da Cultura*, Lisboa, Editorial Estampa

- Conde, Idalina (1998), *Contextos, Culturas e Identidades* in Viegas, José Manuel Leite e Costa, António Firmino (orgs.), *Portugal, que modernidade?*, Oeiras, Celta
- Costa, António Firmino (2002), *Identidades culturais urbanas em época de Globalização* in Revista Brasileira de Ciências Sociais N°48, São Paulo
- Esteves, João Pissarra (1999), *Os Media e a Questão da Identidade* in [www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt)
- Featherstone, Mike (2001), *Culturas Globais e Culturas Locais*, in Fortuna, Carlos (org.), *Cidade, Cultura e Globalização – Ensaios de Sociologia*, Oeiras, Celta
- Gay, Paul du; Evans, Jessica; Redman, Peter (2000) *Identity: a reader*, London, Sage Publications
- Giddens, Anthony (1994), *Modernity and Personal Identity*, Oxford, Blackwell
- Giddens, Anthony (2000), *As Consequências da Modernidade*, Oeiras, Celta
- Goffman, Erving (1959), *A Apresentação do Eu na Vida de Todos os Dias*, Lisboa, Relógio d'Água
- Gradim, Anabela; *Nós Partilhamos Um Só Corpo: Identidade e Role-Playing numa Comunidade Virtual Portuguesa*, in Livro de Actas – 4º SOPCOM
- Guerra, Isabel (2007), *Acerca da Incompreensão das Diferenças* in Trajectos N°11, Lisboa, Fim de Século
- Júlio, Bruno Gonçalo de Oliveira; *Identidade e Interação Social em Comunicação Mediada por Computador*, in [www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt)

- Lessard-Hébert, Michelle; Goyette, Gabriel; Boutin, Gérald (1994), *Investigação Qualitativa – Fundamentos e Práticas*, Lisboa, Instituto Piaget
- Marcelo, Ana Sofia; *Novos Media: Inauguração de Novas Formas de Sociabilidade* in Actas do III SOPCOM, VI Lusocom e II Ibérico – Volume I
- McNamee, Sheila; *Therapy and Identity Construction in a Postmodern World*, in Grodin e Lindloft (1996), *Constructing the Self in a Mediated World*, Thousand Oaks, CA, Sage
- Melo, Alexandre (2003), *Globalização Cultural*, Lisboa, Quimera
- Mendes, José Manuel Oliveira (2001), *O Desafio das Identidades*, in Santos, Boaventura Sousa; *Globalização: Fatalidade ou Utopia?*, Porto, Afrontamento
- Moita, Luís (2007), *Breve Nota Sobre as Identidades Múltiplas* in Trajectos Nº11, Lisboa, Fim de Século
- Moreira, Carlos Diogo (2007), *Identidades Culturais, Pluralismo e Globalização*, in Revista de Ciências Sociais e Políticas Nº1, Primavera 2007, Lisboa, Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas, UTL
- Oliveira, Paquete; Cardoso, Gustavo; Barreiros, José J. (orgs.), *Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação*, Lisboa, Quimera, 2004
- Pinto, José Madureira (1991), *Considerações Sobre a Produção Social de Identidade* in *Revista Crítica de Ciências Sociais* Nº32, Coimbra
- Quivy, Raymond e Campenhoudt, LucVan (2005), *Manual de Investigação em Ciências Sociais*, 2ª edição, Lisboa, Gradiva
- Rheingold, Howard (1993), *A Comunidade Virtual*, Lisboa, Gradiva



- Rutherford, Jonathan, *The Third Space – An Interview with Homi Bhabha* in *Identity: Community, Culture, Difference*, London, Lawrence and Wishart
- Silva, Tomaz Tadeu (org.) (2005), *Identidade e Diferença – A Perspectiva dos Estudos Culturais*, Petrópolis, Editora Vozes
- Slater, Don; *Social Relationships and Identity Online and Offline*, in Lievrow e Livingstone (2002) *Handbook of New Media*, London, Sage
- Slevin, James (2000), *Internet e Sociedade*, Lisboa, Temas e Debates
- Thompson, J.B. (1995), *The Media and Modernity: A Social Theory of the Media*, Cambridge, Polity Press
- Turkle, Sherry; *Parallel Lives: Working on Identity in Virtual Space*, in Grodin e Lindloft (1996), *Constructing the Self in a Mediated World*, Thousand Oaks, CA, Sage
- Turkle, Sherry (1997), *A Vida no Ecrã: A Identidade na Era da Internet*, Lisboa, Relógio d'Água
- Waters, Malcolm (1999), *Globalização*, Oeiras, Celta
- Wellman, Barry and Gulia, Milena (1999), *Virtual Communities as Communities*, in Smith and Kollock, *Communities in Cyberspace*, London and NY, Routledge
- Wieviorka, Michel (2007), *Diferença nas Diferenças?* In *Trajectos N°11*, Lisboa, Fim de Século
- Wolton, Dominique (1999), *E Depois da Internet?*, Difel

## **9 – Anexos**