

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E
INFORMAÇÃO

COMUNIDADES VIRTUAIS NO IRC: O CASO DO #PELOTAS

Um estudo sobre a comunicação mediada por computador e a estruturação
de comunidades virtuais.

Raquel da Cunha Recuero

Porto Alegre
2002

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E
INFORMAÇÃO

COMUNIDADES VIRTUAIS NO IRC: O CASO DO #PELOTAS:

Um estudo sobre a comunicação mediada por computador e a estruturação
de comunidades virtuais.

Raquel da Cunha Recuero

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado
em Comunicação e Informação da Universidade
Federal do Rio Grande do Sul, como requisito
parcial à obtenção do título de Mestre em
Comunicação e Informação.

Orientadora:
Prof^ª. Dra. Marília Levacov

Porto Alegre
2002

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E
INFORMAÇÃO

A Comissão, abaixo assinada, aprova a Dissertação: Comunidades Virtuais no IRC: O caso do #Pelotas - Um estudo sobre a comunicação mediada por computador e a estruturação de comunidades virtuais, elaborada por Raquel da Cunha Recuero como requisito parcial à obtenção do Grau de Mestre em Comunicação e Informação.

Comissão Examinadora:

Prof^a. Dr^a Marília Levacov – Orientadora
(Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Porto Alegre/RS)

Prof^a. Dr^a. Suely Fragoso
(Universidade do Rio dos Sinos – São Leopoldo/RS)

Prof. Dr. Flávio Vinicius Cauduro
(Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Porto Alegre/RS)

Prof. Dr. Francisco Eduardo Menezes Martins
(Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Porto Alegre/RS)

Agradecimentos

- à minha orientadora, Prof^ª. Dr^ª. Marília Levacov, por ter sido incansável na tentativa de fazer deste trabalho o melhor possível;
- aos meus pais, Carlos e Lyl Recuero, pelo apoio em todas as horas;
- ao meu namorado e cara-metade, Ricardo Araújo, pelos questionamentos e discussões que auxiliaram a construir meu pensamento neste trabalho;
- ao prof. Ms. Alex Primo, pela disponibilidade em ajudar, pelos questionamentos e envio de material sobre o assunto, bem como empréstimo de livros;
- à prof^ª. Dr^ª. Christa Berger, pelo auxílio nas minhas crises metodológicas enquanto preparava este trabalho;
- à minha avó, Maria Ricardina Recuero, pelas revisões de língua e estilo que fez neste trabalho;
- aos usuários e operadores do canal #Pelotas, que permitiram que eu os entrevistasse e que compreenderam o espírito do trabalho.

SUMÁRIO

Listas	7
Resumo	8
<i>Abstract</i>	9
Apresentação	10
Introdução	12
1. Comunidade Virtual	14
1.1. A Comunicação Mediada por Computador	14
1.1.1.A Internet	15
1.1.2 O Ciberespaço	17
1.1.3 O IRC	22
1.1.3.1. A Brasnet	25
1.2. Comunidade Virtual – Aspectos Teóricos	27
1.2.1.Reconstruindo o Conceito de Comunidade	28
1.2.2.Comunidades Virtuais e <i>Virtual Settlement</i> – Lugar e Suporte no Ciberespaço	37
1.2.3.Comunidades Virtuais e Pertencimento	42
1.2.4.Comunidades Virtuais e Permanência	44
1.2.5.Comunidades Virtuais e Comunidades Tradicionais	45
1.3. Comunidades Virtuais no IRC	47
1.4. O #Pelotas	49
1.4.1.Histórico	49
1.4.2.O #Pel	51
1.4.3.O #Pelotas como Comunidade Virtual no IRC	51
2. Objetivos	56
2.1. Objetivos Gerais	56
2.1.1.A Comunicação como Elemento Fundamental da Sociabilização no Ciberespaço	56
2.1.2.A Comunicação no IRC	57
2.2. Objetivos Específicos	59
2.2.1.Caracterização do #Pelotas como uma Comunidade Virtual	60
2.3. Estudo de Elementos da Comunidade Virtual	60
2.3.1.Identidade	61
2.3.2.Gênero	64
2.3.3.Relações e Convenções Sociais	68
2.3.3.1. Relações Sociais	68
2.3.3.2. Convenções Sociais	70
2.3.3.3. Hierarquia	72
2.3.3.4. Leis	74
3. Metodologia	76
3.1. Primeira Fase	76
3.2. Segunda Fase	78
3.2.1. <i>Grounded Theory</i>	78
3.2.2.Coleta de Dados	80
3.2.2.1. Ética na Pesquisa	81
3.3. Terceira Fase	81
4. Coleta de Dados	83
4.1. O Canal #Pelotas	83
4.2. A Comunicação no IRC	86
4.2.1.Funcionamento do Canal #Pelotas	86
4.3. A Linguagem no IRC	89
4.3.1.Convenções de Linguagem no #Pelotas	90
4.3.1.1. Emoticons	90

4.3.1.2.	Onomatopéias	93
4.3.1.3.	Uso de Maiúsculas	94
4.3.1.4.	Abreviações e Escrita Fonética	95
4.3.1.5.	Representação	97
4.4.	Identidade	100
4.4.1.	Nicknames	100
4.4.2.	Cores, Negrito e Sublinhado	107
4.4.3.	Linguagem e Identidade	107
4.4.4.	Decepção de Identidade, Anonimato e <i>Trolling</i>	110
4.4.5.	Identidade de Grupo	112
4.5.	Gênero	112
4.6.	Relações Sociais	118
4.6.1.	Existência de Laços Sociais	118
4.6.2.	Transposição do <i>Online</i> para o <i>Offline</i>	120
4.6.3.	Conflito e Controle Social	122
4.6.4.	Formas de Controle Social	124
4.7.	Convenções Sociais	127
4.7.1.	Hierarquia e Poder	127
4.7.2.	Leis	131
5.	Análise	135
5.1.	Perfil do #Pelotas como uma Comunidade Virtual	135
	Conclusões e Sugestões para Futuros Estudos	147
	Referências Bibliográficas	149
	Anexos e Apêndices	158

Lista de ilustrações:

Figura 1 – Gráfico de estatística de acesso ao canal #Pelotas - página 84

Figura 2 – Gráfico de estatística de acesso ao canal #Pelotas- página 84

Figura 3 – Anexo 3 – fotos de IRContros – pág. 161

Figura 4 - Anexo 3 – fotos de IRContros – pág. 162

Figura 5 – Anexo 3 – fotos de IRContro – pág. 162

Figura 6 – Anexo 3 – fotos de IRContro – pág. 163

Fígura 7 – Anexo 3 – fotos de IRContro – pág. 163

Notação:

Palavras que encontram-se sublinhadas no texto estão disponíveis em um glossário ao final do trabalho, no anexo 4.

Resumo

Neste trabalho procuramos observar uma comunidade virtual no IRC (*Internet Relay Chat*), o canal #Pelotas. A partir de seu estudo, sob o viés da *Grounded Theory*, procuramos construir categorias básicas sobre diversos aspectos encontrados na comunidade, tais como questões de identidade, gênero e as próprias relações e convenções sociais. Ao mesmo tempo, procuramos construir um conceito de comunidade virtual que abarque nosso entendimento e os resultados da pesquisa empírica. Deste modo, sob vários aspectos, é possível analisar uma comunidade virtual, e principalmente, o modo sobre o qual ela se estrutura através da Comunicação Mediada por Computador.

Abstract

This work is about a Virtual Community on IRC (*Internet Relay Chat*), specifically, the channel #Pelotas. Based upon the approach of the Grounded Theory, we try to build basic categories about several aspects we found in this community, such as identity, gender and even social relationships and conventions. At the same time, we try to build a concept of Virtual Community that can explain our understanding and the results we found during this research. With this approach, we believe it's possible to analyse a virtual community and the way it's built over Computer Mediated Communication.

RECUERO, Raquel da C. *Virtual Communities on IRC: The #Pelotas's Case – A study about Computer Mediated Communication and the structure of Virtual Communities.*

Apresentação

O estudo da comunicação mediada por computador e seu impacto nas relações humanas ainda engatinha no Brasil. Temos alguns estudos, é verdade, mas considero que, tendo em vista o rápido aumento do uso de computadores pelos brasileiros, seus usos como meio de comunicação ainda necessitariam de muito mais pesquisas e estudos. Meu trabalho não vem para suprir toda essa carência, simplesmente vem tentar contribuir com uma visão diferente da comunicação mediada por computador e as relações humanas.

Este é um trabalho realizado sobre duas bases: a pesquisa científica e a observação empírica. De um lado, sou membro da comunidade virtual sobre a qual me dispus a pesquisar. De outro, decidi fazer este trabalho procurando contribuir cientificamente para a pesquisa em comunicação mediada por computador no Brasil.

Comecei a utilizar a Internet há mais de cinco anos, pouco tempo depois de ter ingressado na Universidade. A utilização de *chats* foi natural. Participo da comunidade virtual, que estudo neste trabalho, há mais de cinco anos, tendo vivenciado parte de sua história. A participação nesta comunidade também é parte da minha história pessoal, na qual vivi todo o tipo de experiência, de conhecer pessoas, de estabelecer novos vínculos, de experimentar novos relacionamentos, de fazer amigos, conhecidos, reencontrar antigos amigos. É impossível dissociar toda esta de minha pesquisa. Por isso, decidi utilizá-la em meu favor. Se é bem verdade que todo o trabalho encontra-se imbuído desta visão “interna”, é também verdade que o trabalho possui uma visão muito mais próxima de como as pessoas interagem em uma comunidade do que outros que possuem um viés unicamente teórico. Se de um lado, apenas comecei a estudar cientificamente o canal #Pelotas, há pouco menos de três anos, é verdade também que tenho uma experiência de campo de mais de quatro anos, que se acumulou não só em dados, mas também em uma participação e observação dos fenômenos, diariamente. Essa perspectiva torna-se importante para a compreensão deste trabalho na medida em que a metodologia escolhida, a *Grounded Theory* necessita do viés do pesquisador e de suas experiências empíricas com o assunto. Dentro da *Grounded Theory*, o pesquisador precisa deixar clara a sua experiência e o seu olhar sobre o objeto. Talvez alguns acreditem que esta visão é permeada de parcialidade. No entanto, todo o trabalho parte e é permeado de preconceitos do pesquisador. Meus conceitos talvez sejam parciais, no entanto, são parte da minha

própria experiência no meio e, acredito, podem oferecer uma contribuição, se não original, pelo menos um pouco diferente à pesquisa em Comunicação Mediada por Computador no Brasil.

Não busco, de modo algum, um estudo que possa ser utilizado como padrão ou resultado conclusivo para todas as pesquisas no assunto. Ao contrário, tenho plena consciência de que se trata de um recorte no tempo e no espaço, representado pela bagagem cultural do pesquisador e o momento da comunidade. Comunidades, tais como as pessoas, são mutantes. A cada período histórico do #Pelotas seria possível escrever uma nova dissertação. No entanto, procurei utilizar a visão histórica apenas para situar e explicitar o fenômeno e uma visão atual para aquilo que posso vir a concluir na dissertação. Por este motivo, qualquer estudo que possa vir a ser feito daqui a alguns anos, pode contradizer totalmente este trabalho, sem invalidá-lo.

Da mesma forma, as conclusões que aqui chegarei não serão aplicáveis sempre, sob quaisquer circunstâncias, a qualquer momento. São simplesmente o resultado de um recorte histórico e social e de uma vivência particular. Como a comunidade virtual é um sistema constituído por trocas entre indivíduos, não é um sistema estável, mas caótico. Até porque a sociabilização através da Internet, em minha experiência, foi carregada de negativismo e proibições. Durante a Faculdade (curso de Jornalismo, pela Universidade Católica de Pelotas), quando o uso da Rede para conversar tornou-se popular, foi imediatamente classificado como “perda de tempo” e banido da rede interna. A tentativa de burlar o administrador era freqüente e sempre havia uma saída e continuávamos utilizando o *chat*. Assim, a comunidade virtual era também construída sob a égide da “perda de tempo” ou “desperdício de recursos”, carregada do estigma utilização errada do meio.

No entanto, as pessoas buscam a conexão umas com as outras. Nada mais natural, ao descobrir que a Internet possibilitava essas conexões, do que buscá-las através do novo meio. A criação de comunidades virtuais não foi o primeiro uso para o qual a Internet foi desenvolvida. Elas foram resultado de novos usos meio pelas pessoas, da humanização da tecnologia.

Não acredito, deste modo, que a tecnologia é predeterminada, mas sim qualificada pelos usos que as pessoas fazem dela. Assim, não existe determinismo tecnológico, uma vez que é impossível prever que tipo de uso uma pessoa ou um conjunto de pessoas pode vir a fazer do suporte. A tecnologia não pode ser boa ou ruim. Resta a nós compreender que tipo de uso está sendo feito dela e como proporcionar novos usos, que sejam mais positivos do que negativos, embora, jamais, apenas um ou outro possam ser garantidas.

Introdução

De acordo com Logan, em seu livro *“The Sixth Language”* (2000), a Internet é parte da evolução humana. Segundo sua teoria, a cada vez que o mundo torna-se por demais caótico ou complexo para ser apreendido por uma linguagem, surge uma nova para auxiliá-lo. Deste modo, a humanidade teria evoluído sempre através do caos, criando formas de organizá-lo através das linguagens: oral, escrita, matemática, ciência, computadores e por fim, a Internet, a “sexta linguagem”. Logan parte de uma perspectiva “mcluhaniana”, onde as tecnologias e os meios são criados para “aumentar as funções humanas”.

“Tecnologias mecânicas servem para estender nossos corpos físicos, enquanto meios de comunicação estendem nossas psiques ou sistemas nervosos.”¹ (Logan, 2000:31). Se, deste modo, os meios são extensões da psique de cada um, a Internet também reflete parte dos anseios e necessidades das pessoas. Se, como Aristóteles já havia afirmado, o homem é um ser social, este corpo coletivo também busca a interconexão. E essa necessidade do social no ser humano pode ser vislumbrada também através de um dos usos desta nova linguagem: a Comunicação Mediada por Computador (CMC²). Através dela, é possível que se estabeleçam no ciberespaço relações sociais, que podem evoluir para a formação e composição de comunidades virtuais, como pretendemos demonstrar neste trabalho. Essas comunidades podem possuir uma estrutura complexa, com hierarquia definida, relações sociais, relações de gênero e identidade e etc.

Através de um estudo de caso, do acompanhamento de uma comunidade virtual pretendemos trazer à tona diversos aspectos que podem ser importantes para o estudo do fenômeno. Nosso estudo centra-se em um canal de IRC, um protocolo popular que funciona como um *chat* textual. O #Pelotas, objeto de nossa dissertação é um canal antigo, que é registrado na rede desde 1996.

Nossa intenção, com este trabalho é, portanto, não somente definir e apresentar uma comunidade virtual no IRC, mas igualmente trabalhar com alguns fatores já considerados relevantes pela literatura e pelo nosso próprio pré-teste em campo. Tais fatores, esperamos, ajudarão a caracterizar a comunidade e lançarão novos elementos ao debate das relações estruturadas através da comunicação mediada por computador. Para o trabalho optamos também por utilizar o método

¹ *“Mechanical technologies serve to extend our physical bodies, while media of communication extend our psyches or nervous systems.”*

² Todas as palavras sublinhadas encontram-se no glossário ao final do trabalho.

da *Grounded Theory*³ que, por possuir uma certa flexibilidade e uma grande abertura ao estudo empírico permite que se possa também fazer com que a teoria emerja dos dados” e da observação de campo. Acreditamos que através dessa metodologia poderemos aproveitar melhor os dados de que dispomos e o lado empírico desta pesquisa que, como já explicamos na apresentação, é muito forte.

Esta dissertação está, pois, dividida em cinco partes: na primeira, procuramos resgatar alguns conceitos fundamentais que encontram-se confusos na literatura, definindo teoricamente o nosso objeto de estudo, e procurando levantar algumas hipóteses com relação a ele, que serão também pré-testadas em um estudo preliminar. Após, lançaremos nossos objetivos em um segundo capítulo, seguido do terceiro que mostra o método utilizado. No quarto capítulo demonstraremos o que foi encontrado durante a pesquisa e no quinto procuraremos analisar as conclusões a que estes dados podem nos levar a partir da bibliografia utilizada.

³ Teoria criada por Strauss e Glaser em 1967.

1. COMUNIDADES VIRTUAIS

O objetivo central deste capítulo é delimitar conceitualmente aquilo que, neste trabalho, se compreende por comunidade virtual. Como é um conceito um tanto o quanto confuso, com várias acepções, aqui é feito um resgate das idéias diretamente relacionadas com a comunidade virtual, como a Comunicação Mediada por Computador e o ciberespaço, bem como do IRC, protocolo responsável pelo canal #Pelotas e um histórico, a partir de onde procuramos situar o que é uma comunidade virtual, em nosso entendimento.

1.1. A COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR

A Comunicação Mediada por Computador (daqui por diante referida como CMC) é um dos aspectos da utilização dos computadores conectados à Internet. De acordo com Fernback e Thompson (1998, *online*), a CMC é “*ao mesmo tempo um meio de comunicação interpessoal, ‘um-para-um’ e uma ‘um-para-muitos’ ou até mesmo ‘muitos-para-muitos’ forma de comunicação de massa*”.⁴ Para eles, a CMC compreende um sistema complexo de comunicação (a mais recente tecnologia da comunicação desenvolvida na era pós-industrial) compreendendo outros sistemas complexos, como correio eletrônico, conversas em tempo real, *netmeetings*⁵ e etc.

De acordo com Reid (1991, *online*), a Comunicação Mediada por Computador representa uma violenta quebra de paradigmas da comunicação:

Apesar das recentes inovações do rádio e das telecomunicações, teóricos da comunicação e da linguagem fazem uma profunda distinção entre a palavra falada e escrita. Essa distinção é baseada na percepção temporal e de espaço de proximidade, no caso da comunicação falada, e na distância, no caso da comunicação escrita.⁶

⁴ “CMC is both an interpersonal, one-to-one medium of communication and a one-to-many or even a many-to-many form of mass communication”.

⁵ *Netmeeting* é o termo utilizado para encontros ou reuniões (em geral de trabalho) entre pessoas geograficamente distantes pela Internet. Significa, literalmente, “encontro pela Rede” e utiliza diversos recursos juntos, como chat, troca de arquivos e, por vezes, planilhas, onde é possível trabalhar-se em conjunto.

⁶ “Despite the recent innovations of radio and telecommunications, communication and language theorists make a sharp distinction between the spoken and written word. That distinction is based on a perception of temporal and spatial proximity in the case of spoken communication, and distance in the case of written communication.”

O que Reid coloca como paradigma da linguagem oral nada mais é do que a proximidade física entre os dois interlocutores. Segundo ela, o telefone e as cartas são elementos apontados pelos autores como apenas complementares à comunicação face-a-face. Na visão de Reid, o contato pessoal é uma parte essencial da comunicação entre as pessoas e do estabelecimento das relações dela derivadas. Para ela, as relações só podem ser aprofundadas após as pessoas conhecerem-se pessoalmente.

A CMC pode oferecer uma alternativa a este tipo de prerrogativa. Principalmente, porque rompe com as barreiras de espaço e de tempo que são associadas à comunicação oral e escrita, formando um novo tipo, híbrido, de comunicação escrita “oralizada”, como pretendemos demonstrar nos chats. Essa comunicação possui elementos de comunicação oral que são escritos, ou ainda, digitados, e sublima a idéia de proximidade física para o estabelecimento de relações sociais. Na CMC, as relações podem desprender-se das barreiras físicas e da suposta necessidade do contato pessoal físico.

1.1.1. A Internet

A Internet surgiu em 1969, nos Estados Unidos, num sistema de integração de redes de computadores, para fins militares. O objetivo era garantir o acesso ágil e o intercâmbio de informações de modo independente através da rede. Segundo alguns pesquisadores, o que se pretendia era que os investigadores patrocinados pela Secretaria de Defesa dos Estados Unidos pudessem operar os computadores à distância, ou seja, de modo que, se houvesse algum tipo de bombardeio e este atingisse uma parte da rede, a outra continuaria funcionando perfeitamente e os dados transmitidos seriam automaticamente desviados. No entanto, Hamman (1998, *online*) afirma que o objetivo principal da construção do sistema foi construir uma rede que ligasse os centros de pesquisas das universidades, os centros dessas universidades, os centros de defesa e os militares para que esses centros pudessem trocar informações mais rapidamente. A ARPA (*Advanced Research Projects Agency*) foi um centro de pesquisas criado pelo Pentágono, em 1957. Os computadores da agência eram gigantescos e impossíveis de serem transportados e, por isso, a ARPA desejava conectar esses gigantes entre si, para que o poder da rede pudesse ampliar a capacidade individual dos centros de pesquisa (Hamman, 1998, *online*). Essa rede foi chamada ARPANET. Os primeiros nós que se conectavam estavam operando por volta de 1970. Já, no início dessas atividades, segundo Hamman (1998, *online*), os pesquisadores utilizavam a

rede para transporte de arquivos (FTP – *File Transport Protocol*) e conversação textual em tempo real (*real time text based Computer-Mediated Communication*). No início, a ARPANET funcionava apenas com dois terminais na Califórnia e um em Utah. Posteriormente, outras redes experimentais que usavam ondas de rádio e satélites foram sendo acrescentadas à ARPANET.

Mas a Internet ainda não era uma rede a que as pessoas tinham acesso e nas palavras de Levacov (2000, *online*) “antes de 1984 a idéia de seres humanos normais, participando de mundos digitais, pertencia ao domínio do processamento de dados ou da ficção científica”. Isso porque os computadores eram muito grandes e eram propriedade de universidades, centros de pesquisa e centros militares. Foi na década de 70 que o PC (personal computer) começou a ser desenvolvido, levando o computador aos lares das pessoas.

No início da década de 80, a rede começou a espalhar-se pelo mundo através de redes menores, que eram incorporadas, e aperfeiçoou-se através do desenvolvimento de ferramentas e serviços para seu uso, tanto por parte daquelas que utilizavam a Rede, quanto daqueles que eram oficialmente, seus desenvolvedores.

Em 1989, Tim Berners-Lee, do Centro Europeu de Pesquisas Nucleares (CERN), hoje *European Laboratory for Particle Physics*, trabalhou em um projeto cujo objetivo era desenvolver um sistema com base em hipertextos, que possibilitasse que as informações de outras pesquisas dentro do Laboratório fossem organizadas de um modo prático na rede interna. Esse projeto deu origem a WWW (*World Wide Web*), uma estrutura de hipertextos distribuídos em redes, através de protocolos que funcionam dentro do modelo cliente-servidor. O modelo de hipertextos foi desenvolvido por Douglas Engelbart, que se inspirou nas bases lançadas pelo artigo “As we may think” de Vannevar Bush, em 1945. (Levacov, 2000 *online*)

Aos poucos, a Internet passou do domínio acadêmico para o uso público, até em 1994, ter sido liberada para uso comercial.

No Brasil, o uso da Internet começou a difundir-se principalmente após 1995. A partir da metade de 1990, decidiu-se pela implantação de uma rede nacional de pesquisa (RNP), coordenada pelo CNPq. Em 1992, é instalada a espinha dorsal desta rede (*backbone*), com as principais universidades dos Países, organizações não-governamentais e de pesquisa.

Internet é um sigla para *International Network*, ou seja, Rede Internacional. Ela funciona como uma teia, onde vários servidores conectam vários computadores e se conectam entre si, exatamente como nós. O computador do usuário comum conecta-se a um provedor, que conecta-se a diversos outros, e

assim por diante, fazendo que todos os computadores da Rede estejam interconectados.

Para que possam comunicar-se enquanto conectados uns nos outros, os computadores necessitam de uma linguagem comum. Essa linguagem é chamada protocolo. O principal protocolo da Internet chama-se TCP/IP (*Transmission Control Protocol/ Internet Protocol*). O TCP/IP foi desenvolvido pela DARPA (uma rede derivada da ARPANET), na década de setenta. Trata-se de um protocolo de uso livre, ou seja não-patenteado. O TCP/IP possui três ferramentas básicas: correio eletrônico, conexão remota e transferência de arquivos, que podem ser combinadas, de modo a possibilitar diversas utilizações.

O TCP/IP subdivide as informações, ao transmiti-las pela linha telefônica, cabos, satélite ou outras formas de transmissão, em conjuntos denominados “pacotes”. Cada um deles possui uma quantidade de informações, caracteres e *bytes*, mais alguns números de identificação, como o endereço do computador receptor e emissor, e a sua ordem na recomposição da informação no local de chegada. Assim, a informação é partida e cada pacote é liberado com uma mensagem interna sobre o seu lugar no todo. Deste modo, cada um funciona de forma independente dos demais e, mesmo chegando fora de ordem, possibilita ao computador que os recebeu recompor a informação original (Laquey e Ryer, 1994).

Os pacotes enviados percorrem vias chamadas redes. Laquey e Ryer explicam que essas redes podem ser de alta velocidade, chamadas redes centrais (*backbones*), que seriam as redes que aceitam e enviam o tráfego para as de tamanho médio, que por sua vez redistribuem este tráfego para suas próprias redes, as rotas secundárias. Esse processo, muitas vezes, dependendo da quantidade de informações na rede e da velocidade das conexões entre os computadores, pode acontecer um “engarrafamento”, fazendo com que as informações, que deveriam ser instantâneas, cheguem com atraso para algum computador, ou fazendo com que informações cheguem em tempos diferentes. É o chamado *lag*.

1.1.2. O Ciberespaço

“(…)cyberspace is the conceptual space where words and human relationships, data and wealth and power are manifested by people using CMC technology.” (Rheingold, 1992 online)

O ciberespaço é o espaço onde se desenvolvem as relações que originarão a comunidade virtual. Por isso é também fundamental que se compreenda que tipo de espaço é esse e como ele se constitui.

O termo “ciberespaço” foi inventado por William Gibson, escritor, em seu livro “Neuromancer”, um clássico *cyberpunk*⁷. O livro, editado em 1984, pela primeira vez, é quase um arauto do futuro: retrata um mundo onde homens conectam-se ao ciberespaço, que é uma rede internacional, na Matrix, interagindo ali com outros homens e programas de computador. Lemos (1998, *online*), destaca:

O ciberespaço gibsoniano é uma ‘alucinação consensual’, onde podemos conectar através de ‘chips’ implantados em nosso cérebro. A Matrix, como chama Gibson, é a mãe, o útero da civilização pós-industrial, onde os ‘cybernautas’ vão penetrar. Ela será povoada pelas mais diversas tribos, onde os ‘cowboys’ do ciberespaço circulam em busca de informações vitais para suas empresas ou suas vidas. A Matrix de Gibson, como toda a sua obra, faz uma caricatura real, do cotidiano.

Tofler, Keyworth, Gilder e Dyson, em sua “*Magna Carta for the Knowledge Age*” (2001, *online*), classificam o ciberespaço, dentro do que os próprios autores chamam de “visão positiva”, como um “espaço do saber”. Para eles, o ciberespaço é “*um ambiente bioeletrônico que é literalmente universal: ele existe em qualquer lugar onde existam cabos telefônicos, cabos coaxiais, linhas de fibra óptica ou ondas eletromagnéticas*”⁸. Os autores acreditam que a informação que se encontra no ciberespaço é mutável, volátil, temporária. Ao mesmo tempo que uma nova informação é acrescentada ao espaço, outra pode ser retirada. Os dados que são armazenados podem ser modificados a qualquer momento. O espaço é, desta forma, constantemente redesenhado, redefinido e reconstruído por todas as pessoas que o acessam. É uma massa que pode ser constantemente moldada e remodelada a cada nova conexão.

Rheingold (1992, *online*) descreve o ciberespaço como um “*espaço conceitual, onde palavras, relações humanas, dados, prosperidade e poder são manifestados pelas pessoas usando a tecnologia da CMC*”⁹. Lévy (1999:92) define o ciberespaço como “*espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores*”. Para Lévy, o ciberespaço tem a capacidade de colocar em sinergia e “interfacear” todos os dispositivos de criação da informação, de gravação, de comunicação e de simulação. Ele acredita que o ciberespaço destina-se a ser o maior canal de comunicação do próximo século. Lévy

⁷ Nas palavras de André Lemos: “A cultura “cyberpunk” é um fato, uma mistura de esoterismo, programação informática, pirataria e ficção científica (1), influenciada pela contra-cultura americana e pelos humores dos anos 80. Ela é uma cultura de rua, presente em vários países e que se expressa através de revistas “especializadas” (2), de jogos eletrônicos clandestinos (3), da pirataria digital (“hacking”, “phreaking”), do cinema e da televisão (4), das revistas em quadrinhos (5), dos vírus de computador (6), da moda (7), das novas expressões artísticas e das novas imagens (8). A cultura “cyberpunk” é, antes de mais nada, a expressão de um comportamento irreverente em relação às novas tecnologias.” (2001b, *online*)

⁸ “(...) cyberspace is a bioelectronic environment that is literally universal. It exists everywhere there are telephone wires, coaxial cables, fiber-optic lines or electromagnetic waves.”

⁹ “(...) cyberspace is the conceptual space where words and human relationship. Data and wealth and power are manifested by people using CMC technology;”

ênfatiza, fundamentalmente, o caráter do ciberespaço de proporcionar trocas comunicativas. Trocas estas que poderão levar a todo tipo de relação, inclusive a comunidades virtuais.

Os conceitos de Rheingold e de Lévy mostram a abertura e o direcionamento da idéia de ciberespaço para um lugar de circulação de informação, um espaço de comunicação. Essas idéias são fundamentais para a compreensão deste trabalho, uma vez que as comunidades virtuais, por surgirem no ciberespaço, funcionam como um aglomerado de informações, uma grande quantidade de trocas comunicativas que carregam consigo toda uma carga emocional individual.

Na definição de Lemos (1998, *online*), o ciberespaço pode ser entendido sob duas perspectivas: “*como o lugar onde estamos quando entramos em um ambiente virtual*”, ou seja, num ambiente como as salas de *chat*, por exemplo, ou ainda, como o “*conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta*”.

A perspectiva de Lemos de “lugar onde se está” é bastante interessante, pois revela que o ciberespaço pode ser, para as pessoas, mais do que um espaço, um lugar, que nada mais é do que uma parte *limitada* do espaço. Se pegarmos também as definições de Rheingold e Lévy, observaremos que o ciberespaço é, ainda, um espaço onde ocorre a comunicação. Pode ser também um lugar delimitado por essa comunicação, determinado, modificado e construído por ela. É por isso que ele é importante para a compreensão das comunidades virtuais: o ciberespaço atua também, por permitir as trocas comunicativas, como espaço de sociabilização, ou espaço onde as pessoas podem estabelecer relações sociais.

Quando alguém está em um sala de *chat* no ciberespaço, está em um lugar não físico, que nada mais é do que uma pilha de bits e bytes sendo trocados instantaneamente. Não existe, fisicamente, uma “sala” onde um número de indivíduos conversa. Essa “sala” é uma “ilusão” comunicativa do ciberespaço. Enquanto as trocas são efetuadas dentro da “sala”, elas vão aparecendo para todos os usuários que ali estão, mas não existem como “todo” em nenhum lugar, a não ser em suas telas de computadores. E é neste “lugar” simbólico que as pessoas encontram-se e, efetuando trocas, estabelecem relações sociais que, posteriormente, poderão dar origem a uma comunidade.

O ciberespaço é também um espaço de caráter eminentemente *público*. Todas as pessoas que se conectarem a ele podem ali efetuar trocas, capturar informações ou mesmo acrescentar as suas próprias. Não existem leis que incidam sobre o ciberespaço. Ninguém é “dono” do ciberespaço. E é quase impossível que se encontre uma forma de controle deste espaço. Essa característica é também importantíssima, como veremos adiante, na discussão do espaço do suporte virtual.

Manta e Sena (1998, *online*) afirmam que o ciberespaço é uma “*camada eletrônica superposta ao mundo real*”, mas, não completamente dissociada deste. “*Ao contrário, podemos dizer que o ciberespaço complementa, ou melhor, complexifica o real*”. O ciberespaço faz parte da desmaterialização do mundo, onde os bytes substituem os átomos em valor, tornando a informação também um valor (Negroponte, 2000:17).

O ciberespaço é, portanto, um espaço virtual, não oposto ao real, mas que o complexifica, público, imaterial, constituído através da circulação de informações (Lévy, 1999:94). Ele é também, como assinalam Manta e Sena, aterritorial. Ele modifica profundamente as noções de espaço e tempo como determinantes da circulação da informação, pois permite que a mesma circule de forma quase instantânea por computadores conectados em todo o planeta. Além disso, o ciberespaço é também potencialmente *interativo*.

A questão da interatividade tem suscitado as mais variadas discussões. Jones (1997, *online*) afirma que a interatividade não é uma característica do meio, mas “*a extensão em que as mensagens, em uma seqüência, relacionam-se umas com as outras, especialmente na extensão em que mensagens posteriores tem relação com as anteriores*¹⁰”. A idéia de Jones provém da de Rafaeli¹¹, que relaciona a interatividade com as trocas comunicativas. Primo (1998, *online*) reconhece a importância do estudo da interatividade para a Comunicação Mediada por Computador e especifica as dificuldades de precisar o termo por ser o mesmo utilizado por muitas ciências e, por vezes, com definições diferentes. Primo acredita que é preciso partir da interação humana para compreender a interatividade na comunicação humano - computador, pois deste modo, o humano não seria apenas colocado como disparador de programas. Para compreender a interatividade nos meios informáticos, Primo propõe dois conceitos: o *de interação mútua* e o *de interação reativa*. A interação mútua se dá de forma negociada, que acontece entre agentes, de forma aberta, através de um processo de negociação, com ações interdependentes que geram interpretações, possuem fluxo dinâmico e cuja relação se dá através da construção negociada. A interação reativa dá-se em um sistema fechado, num processo de estímulo-resposta, com fluxo linear e determinado, relação causal e baseada no objetivismo. Segundo Primo, é nas reações mútuas que se encontra um “*poderoso canal ou meio que é o computador ligado em rede*”. A interação mútua é, assim, a interação onde as trocas não são predeterminadas, mas caóticas, complexas e imprevisíveis. É a interação que um *chat*, por exemplo,

¹⁰ “*Interactivity is not a characteristic of the medium. It is the extent to which messages in a sequence relate to each other, and especially the extent to which later messages recount relatedness of earlier messages.*”

¹¹ Citado por Jones (1997, *online*).

proporciona. Já a reativa, ao contrário, constitui-se num sistema fechado, de respostas pré-programadas, onde as trocas são determinadas, previsíveis.

Para Primo, portanto, a interação é classificada pelo modo através do qual se *utiliza* o meio. A interatividade é, deste modo, uma característica do meio, mas não uma garantia deste meio, pois depende dos *usos* que cada parte da relação comunicativa fizer. Ela é, como diz Jones¹², associada às relações entre as trocas comunicativas, mas, trocas essas que só poderão ser possibilitadas pelas ferramentas de que o meio dispõe. A interatividade é uma característica da Internet (Palacios, 1998 *online*), bem como a massividade. No entanto, só é possível interagir de forma *mútua*, como a concebida por Primo, se o meio permitir, oferecendo as ferramentas necessárias e, se o meio possuir, assim, a característica aberta, de via de duas mãos para as trocas comunicativas. E mesmo que o meio possua essa característica, é ainda, necessário que os elementos ativos efetivamente *realizem* essas trocas para que se possa afirmar que existe interatividade.

Deste modo, a interatividade, como interação mútua, é, do nosso ponto de vista, a única capaz de gerar trocas capazes de construir relações sociais e, portanto, comunidades virtuais. O ciberespaço, enquanto espaço comunicativo, permite que a interatividade ocorra, mas não é garantia da mesma. Por isso, nem toda a troca comunicativa no ciberespaço é capaz de constituir uma relação social e ainda, uma comunidade virtual.

Ananda Mitra e Rae Lynn Schwartz (2001, *online*) desenvolveram um extenso artigo sobre o ciberespaço¹³, onde condicionam a idéia de espaço como construção cultural. O espaço é fruto de uma concepção cultural, política, física, geográfica e religiosa. De acordo com os autores, a noção de espaço é conectada com a idéia de localidade física. Desta forma, o ciberespaço é também compreendido através de nossas próprias experiências e culturas. Apesar de ser em sua natureza não-territorial, ou não necessariamente ligado ao espaço físico, como o espaço físico faz parte de nossa compreensão de mundo, é bastante comum observar-se representações do mundo concreto no mundo virtual. As cibercidades relacionadas por André Lemos (2000:9-38), por exemplo, são representações virtuais de um espaço concreto. Essa representatividade é bastante comum na web. Uma grande parcela dos *websites* tem uma grande relação com o espaço territorial concreto, como endereços, cidade, estado ou mesmo a bandeira do país de origem. Esta mesma representação pode ser encontrada também nos *chats*, onde muitos canais são relacionados com espaços reais (Colégio X, cidade Y, bairro Z, etc.). O #Pelotas, canal que estudaremos neste trabalho, também é representativo de uma

¹² De acordo com a idéia de Rafaeli.

¹³ Que eles chamam "espaço cibernético".

cidade. Deste modo, podemos pensar que a representação do concreto no espaço virtual é uma forma de compreensão e de molde daquilo que não compreendemos (um espaço aterritorial) para algo que entre em nossa concepção cultural de mundo. Suely Fragoso (2001:109) também demonstra a observação, mas com relação à computação gráfica:

Essa tendência ao 'realismo' que caracteriza a maior parte da pesquisa e desenvolvimento em computação gráfica, conduz inicialmente à conclusão de que as representações espaciais nos 'novos' mídias seguem padrão bastante similar às práticas dos mídias analógicos e da pintura de motivação figurativa tradicional.

Embora o referente do trabalho seja a computação gráfica, a idéia de que as representações espaciais dos novos meios de comunicação estejam também conectadas às práticas "antigas" de representação do espaço é bastante lógica e também aplicável ao ciberespaço, pois nele convive a dualidade do espaço ilimitado e limitado, ainda que por fronteiras imaginárias.

O ciberespaço é, desta forma, um espaço diferente do espaço concreto, constituído pelas redes telemáticas no Planeta, virtual, simbólico, não-territorial (no sentido de estar ligado ao território geográfico de modo apenas simbólico) que proporciona a interação entre as pessoas através da comunicação mediada por computador.

1.1.3. O IRC

O *Internet Relay Chat*, ou IRC, sigla através da qual nos referiremos daqui por diante, é um protocolo de comunicação em tempo real muito popular na Internet. Ele foi desenvolvido por Jarkko Oikarinen, no *Department of Information Processing Science*, na Universidade de Oulo, na Finlândia, em agosto de 1988. Jarkko procurava criar um programa de comunicação que permitisse que os usuários da OuloBox, uma BBS (*Bulletin Board Service*), administrada pelo departamento, conversassem e discutissem em tempo real. Quando Orkairinen começou o seu trabalho, a OuloBox possuía um sistema de conversação em tempo real, chamado *MultiUser Talk* (MUT), que possibilitava que as pessoas conversassem em tempo real, mas não possuía o conceito de canal, central no IRC. A idéia dos canais no IRC permitiu que as pessoas se conectassem a discussões específicas, entrando em canais específicos (Hamman, 1998 *online*).

O uso do protocolo criado por Oikarinen rapidamente espalhou-se e hoje o IRC estrutura-se sobre redes de servidores independentes. Cada servidor é conectado a uma rede que é independente das demais redes de IRC. Cada rede

possui milhares de canais, inclusive com os mesmos nomes ou tópicos. A Brasnet, rede onde se encontra o #Pelotas, por exemplo, é a uma das maiores redes brasileiras de IRC. Assim como a Brasnet, existem outras redes brasileiras como a BrasIRC e também redes de outros países (apenas servidores daquele país) e internacionais (que congregam vários servidores de vários países), como a EFNet e a Undernet¹⁴. Cada rede estrutura-se sobre um conjunto de canais com tópicos diferentes. Não é possível, por exemplo, que co-existam dois canais com o mesmo nome em uma mesma rede. Da mesma forma, não é possível que dois usuários possuam o mesmo apelido na rede, ao mesmo tempo.

O IRC possui algumas características fundamentais que destacamos para que o trabalho seja compreendido em toda a sua extensão:

- O conceito de canal – Para se conversar em tempo real no IRC, é preciso que, além de se conectar a um servidor, entre-se em um canal. Assim como existem canais pré-existentes no momento em que alguém se conecta ao IRC (já criados por outras pessoas), qualquer usuário pode criar um canal (ou “sala”) novo sob um novo título. Para criar um canal, basta que o usuário digite o nome do mesmo e peça para entrar. Se o canal escolhido não tiver “dono”, ele será o operador¹⁵. Caso o mesmo já exista ou possua um “dono”, ele entrará como usuário comum. Toda a estrutura do IRC dá-se através de seus canais, que funcionam como “salas” simbólicas, onde se “entra” e “sai”, idéias que desenvolveremos adiante na noção de *virtual settlement*. Cada sala pode ter um sem-número de participantes. O IRC proporciona que exista um limite de usuários para o canal se o “operador” da sala assim o desejar. No entanto, em geral, essa limitação não é utilizada, pois todos querem o maior número possível de pessoas em seu canal.
- O anonimato – Ao se conectar em um servidor de IRC, cada usuário precisa escolher um apelido (*nickname* ou simplesmente *nick*), que seja diferente dos *nicks* que já estão sendo utilizados por outros usuários. Este apelido é a única forma de identificação que o usuário possui em princípio. Alguns programas, que são utilizados para acesso de servidores de IRC, como o mIRC¹⁶, por exemplo, permitem que o usuário disponibilize outras informações¹⁷, se desejar. Ao entrar no IRC o usuário recebe uma “máscara” que não permite que ele seja identificado também (variando de acordo com o servidor e rede utilizados).

¹⁴ Duas redes importantes de IRC.

¹⁵ Um operador é um usuário que dispõe de privilégios especiais em uma determinada sala. Ele pode chutar outros usuários da sala, trocar o tópico (título) do canal, banir usuários, dar o *status* de operador a outra pessoa etc. (Vide glossário ao final do trabalho.)

¹⁶ O mIRC é um dos mais populares *softwares* utilizados para o IRC, criado por Khaled Mardam-Bey.

¹⁷ Como *e-mail*, nome e etc.

Alguns servidores não disponibilizam este serviço.). Essa máscara é modificada a cada nova conexão.

- Comunicação textual– Em um canal de IRC apenas é possível conversar utilizando-se os caracteres ASCII¹⁸, ou seja, os caracteres do teclado. É possível enviar arquivos a outros usuários conectados, por meio de conexões diretas, mas a conversa nos canais é puramente textual.
- Espaço público e espaço privado – No IRC, o espaço público coexiste com o privado. Enquanto na arena de um canal é possível conversar simultaneamente com várias pessoas e todas podem ver aquilo que é digitado por todas, é possível também conversar por pv¹⁹ ou seja, *private messages*, mensagens privadas, que um usuário envia a outro e que os demais não podem ver. Para se enviar mensagens privadas, não é preciso que se esteja dentro de um canal.
- Comunicação síncrona – Todas as mensagens trocadas no IRC possuem o caráter de tempo real. São mensagens que, ao contrário do *e-mail*, são escritas para serem lidas quase que imediatamente. É uma comunicação instantânea. Apesar de algumas vezes ocorrerem atrasos no envio e recebimento dessas mensagens (conhecido como *lag*), elas são trocadas quase sempre com o objetivo de serem imediatamente lidas e respondidas. Como essa rapidez é uma característica muito forte no *chat*, muitos estudiosos afirmam que a comunicação escrita no IRC adquire aspectos de língua oral, como discutiremos adiante.
- Possibilidade de interação mútua – Como procuramos explicar, a ferramenta do IRC, como a maioria dos *chats*, possibilita que a comunicação seja uma via de mão dupla, um sistema aberto, onde vários agentes ativos podem efetuar trocas comunicativas. É um sistema de diálogo, que possibilita interação mútua (de acordo com o conceito já discutido anteriormente).
- Formas de controle social - O IRC oferece aos operadores maneiras de controlar o comportamento dos usuários, podendo um usuário ser desconectado do canal (*kick*, ou chute), em geral utilizado como advertência, ou banido do canal ou da rede (*ban* ou *kill*) e, neste caso, não poderá mais reconectar-se ao sistema durante um período de tempo. Cada servidor possui regras genéricas de comportamento, que são apresentadas ao usuário, quando este se conecta. Cada canal possui regras próprias e níveis de tolerância diferenciados.

A maior parte dos usuários comuns de IRC (aqueles que utilizam o sistema operacional *Windows*) utilizam o programa mIRC, criado por Khaled

¹⁸ *American Standard Code for Information Interchange* - Codificação para a reprodução dos caracteres do teclado na tela.

¹⁹ Abreviação popular para o termo *private* no IRC.

Mardham-Bey e distribuído de modo *shareware* (onde após um período de experiência o usuário é convidado a registrar seu programa e pagar uma pelo uso do mesmo). O mIRC é um dos programas mais populares para o uso de IRC porque baseia sua interface em janelas e também porque, até bem pouco tempo, era distribuído de modo gratuito na Internet. Ele possibilita diversos recursos ao usuário, como o uso de cores e de som, a personalização do programa (cores podem ser modificadas e scripts podem ser acoplados), bem como o envio de arquivos para outros usuários que estão conectados naquele período. Ao mIRC podem ser acoplados scripts, ou seja, um programa – máscara, que junta ao mIRC original diversas facilidades e permite que o programa seja personalizado de forma mais particular por cada usuário. Muitos dos freqüentadores do #Pelotas utilizam scripts. Os scripts eram muito populares, antes da Brasnet, entre os primeiros freqüentadores do canal, porque permitiam que o usuário pudesse proteger-se de outros usuários que poderiam tentar derrubá-lo (enviando uma quantidade muito grande de informações, de modo que o modem trancaria), roubar o nickname ou mesmo o canal. Nesta época, a rede não possuía os serviços que possui hoje e o “roubo” de canais (takeover) e de nicks eram muito freqüentes.

1.1.3.1. A Brasnet

A Brasnet é uma das maiores redes de IRC brasileiras. Ela foi criada no início de 1996 e desde então vem apresentando um crescimento quase exponencial, com picos de 400 mil conexões por dia e 18 mil usuários simultâneos conectados (website da Brasnet). Desde o início a Brasnet foi escolhida pelos freqüentadores do #Pelotas por oferecer serviços mais seguros e permitir que o canal ficasse livre de takeovers²⁰ e todo o tipo de guerra que existia em outros servidores. Ela fornece, principalmente, dois serviços de extrema importância para este trabalho: a existência do nickserv e do chanserv.

O Nickserv

Nickserv é uma abreviação para “Nickname Server” ou ainda, “Servidor de nicknames”. Ele permite que cada usuário crie seu nick e o registre, protegendo-o com senha e kill automático (se o nick for utilizado por alguém que não forneça a senha no tempo hábil exigido pelo servidor, essa pessoa será automaticamente desconectada do servidor). Com isso, existe um gigantesco arquivo de nicks e cada

²⁰ Takeover é o termo para quando alguém recebe o status de operador e retira o status de todos os demais usuários, passando a controlar o canal ou simplesmente “rouba” o canal.

usuário pode procurar por outros, saber em que hora alguém se conectou e se desconectou, além de enviar e receber mensagens e recados enviados ao seu nick quando o usuário está *offline*.

Para garantir a identidade de cada usuário, os nicks (apelidos) podem ser registrados e a identificação se dá através de senha. Algumas opções podem ser configuradas de tal forma que não seja possível um usuário utilizar o nick de outro. Por exemplo, se alguém entra como Alex e este é um nick registrado, terá 1 minuto para se identificar ou escolher outro apelido. Caso contrário seu nick será alterado para um nome padrão de numeração randômica, como 'Guest12345'. Hoje temos mais de 200 mil nicks registrados, os quais perdem o registro se não são utilizados por 30 dias. (*website* da Brasnet)

Acreditamos que a existência do nickserv possibilitou que os usuários pudessem ter controle de seus nicks, facilitando ainda mais a estabilidade de nicknames e a “adoção” de um “apelido” que representasse a personalidade de cada freqüentador, como procuraremos discutir mais adiante.

O Chanserv

Chanserv é uma abreviação para “*channel server*” ou “servidor de canais”. O Chanserv permitiu que cada canal fosse registrado pelo seu criador e assim este pudesse receber o *status* de operador sempre que entrasse no canal, bem como que este selecionasse os operadores que receberiam o *status* cada vez que se conectassem ao canal. Com a criação deste serviço, o trabalho dos bots²¹ tornou-se obsoleto e eles foram banidos da rede. Alguns canais, como é o caso do #Pelotas, ainda possuem bots funcionando, mas a existência desses programas, especificamente, é autorizada pela rede.

Para garantir a tranqüilidade e o bom funcionamento do bate-papo é possível registrar e personalizar um canal de acordo com o seu objetivo. Com esse registro, todas as opções de controle do canal permanecem fixas, além de ser possível bloquear a entrada de usuários bagunceiros. Qualquer usuário pode registrar um canal de bate-papo, desde que ele não esteja registrado. Hoje a Brasnet possui mais de 30 mil canais registrados, os quais perdem o registro se não forem utilizados por 14 dias. (*website* da Brasnet)

Dentro da Brasnet é possível a existência de canais globais (visíveis em todos os servidores) ou apenas locais (visíveis em apenas um servidor conectado a rede). Os canais globais são representados por um “#” ao lado do nome. O #Pelotas é, portanto, um canal global.

²¹ Um bot é um robô, ou seja, um programa que fica rodando durante o tempo todo no canal, como se fosse um usuário comum.

1.2. COMUNIDADE VIRTUAL: ASPECTOS TEÓRICOS

O termo “comunidade virtual” foi cunhado por Howard Reinghold, no seu livro sobre um BBS, *The Well* (1996, *online*). Não é, no entanto, uma unanimidade entre os pesquisadores. Hamman (1998, *online*) critica o uso do termo, afirmando que a definição de comunidade virtual, como a de comunidade, tornou-se por demais confusa. Além do mais, usando o termo virtual se estaria fazendo um “juízo de valor”, pela escolha da terminologia. Isso porque “virtual” é um termo utilizado com frequência para significar “simulação eletrônica” ou “quase real”. Ou seja, “virtual” carrega em si toda uma carga de “não realidade”, apesar do significado do termo ser um pouco diferente como afirma Lévy (1997:16) “*o virtual não se opõe ao real, mas ao atual*”. O “virtual” seria aquilo que existe em potência, em possibilidade, ainda não realizado. “*O possível já está todo constituído, mas permanece no limbo*” (Lévy, 1997:15). O virtual seria aquilo que existe em potência. A virtualização, portanto, é o “*movimento inverso da atualização*”, a “*elevação à potência*” da entidade considerada.

De acordo com Manta e Sena (1998, *online*), o virtual “complexifica” o real e não se opõe a ele. Segundo Lévy (1997:17), a virtualização de uma instituição implica em uma “*mudança de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma solução), a entidade passa a encontrar a sua consistência essencial em um campo problemático.*” A virtualização, portanto, não é apenas a passagem a um “conjunto de possíveis”, pois assim seria “desrealizante”. A virtualização, em Lévy, é caracterizada pelo desprendimento do aqui e agora. Desta forma, o termo “comunidade virtual” não se apresenta necessariamente errado. Trata-se de um deslocamento do centro da comunidade como a conhecíamos, exatamente por causa deste desprendimento do “aqui e agora” proporcionado pelo ciberespaço. A comunidade está em um espaço simbólico, mediada pela Internet. Por isso, o termo é, apesar das críticas, adequado ao conceito que procuramos esclarecer, o das comunidades que existem no ciberespaço, mais especificamente da comunidade virtual no IRC.

A partir de agora, tentaremos discutir o que é e como pode ser entendida essa comunidade virtual. Analisaremos a evolução do conceito, da sociologia clássica, até a atualidade, as diferenças apontadas pelos autores sobre a comunidade clássica e a virtual. Através desta tentativa de desconstrução teórica e reinvenção do conceito, procuraremos chegar à idéia central neste trabalho, através do diálogo entre as teorias existentes sobre comunidades e comunidades virtuais, bem como também alguns pontos importantes da sociabilidade contemporânea.

1.2.1. Reconstruindo o Conceito de Comunidade

As novas tecnologias de comunicação têm, como é natural, agido de modo a reconfigurar os espaços como os conhecemos, bem como a estrutura da sociedade. A Comunicação Mediada por Computador também trouxe as mais variadas modificações para o meio. De todas as transformações proporcionadas por essa, interessa-nos sobremaneira neste trabalho, a forma através da qual a CMC modifica a sociabilização do ser humano, construindo “comunidades virtuais”, conceito que construiremos a partir de um diálogo com a sociologia clássica.

Historicamente, o ser humano sempre foi um animal gregário. Para sobreviver e conseguir reproduzir-se, trabalhava em grupos. Esses agrupamentos humanos evoluíram e foram chamados comunidades.

O conceito de comunidade foi bastante trabalhado pelos sociólogos, mas nunca a um ponto de consenso. O único ponto comum da maioria das idéias sobre comunidade era a de que a mesma abrangeria um grupo de pessoas. Max Weber, quando procurou traçar algumas premissas sobre o assunto, ressaltou que: “*O conceito de comunidade é mantido aqui deliberadamente vago e conseqüentemente inclui um grupo muito heterogêneo de fenômenos*” (1987:79), pois também considerava que a idéia de comunidade compreendia relações muito abrangentes.

Enquanto para alguns autores o conceito de comunidade estaria representado por uma relação simbiótica entre os membros, um conjunto de relações orgânicas, normalmente encontradas na flora e na fauna, mas, que similarmente ocorreriam nas relações humanas; para outros, simplesmente, seria uma relação mais psíquica do que orgânica. Comte, por exemplo, relaciona à comunidade o consenso: cultura, experiências e objetivos comuns, além da compreensão como pontos fundamentais. Spencer, por outro lado, já acentua o aspecto do complexo social, a divisão de trabalho, a concorrência e a interdependência. (Wirth, 1973:83)

As primeiras concepções de comunidade dizem respeito ao parentesco, numa relação bastante inclusiva. Com o passar do tempo, a mecanização causada pelo advento da tecnologia e da civilização, das grandes cidades e grandes centros industriais, da segmentação da vida e da divisão de trabalho, acabaram por dificultar as relações comunitárias. A partir da idéia de que a vida nas cidades havia modificado o conceito de comunidade, muitos autores criaram uma dicotomia para explicar o que seria a comunidade numa visão idealística.

A dicotomia que Ferdinand Tönnies expressa em torno dos conceitos de “comunidade” (*Gemeinschaft*) e “sociedade” (*Gesellschaft*), em sua obra *Gemeinschaft ud Gesellschaft*, é um bom começo para se compreender como o conceito de comunidade evoluiu. Tönnies era inspirado no método galilaico, que era fundado em duas invenções da cultura grega, a teoria das idéias de Platão e a geometria de Euclides. “*O método consistia em escolher somente um caso e livrá-lo das impurezas do mundo observável, a fim de encontrar o princípio de acordo com o qual o caso em questão ‘funcionaria’ em circunstâncias ideais*” (Tönnies 1985:49). Por isso, Tönnies procurou criar um conceito de comunidade “pura”, idealizada, oposta ao conceito de sociedade, criado pela vida moderna. Para Tönnies, *Gemeinschaft* representava o passado, a aldeia, a família, o calor. Tinha motivação afetiva, era orgânica, lidava com relações locais e com interação. As normas e o controle davam-se através da união, do hábito, do costume e da religião. Seu círculo abrangia família, aldeia e cidade. Já *Gesellschaft* era a frieza, o egoísmo, fruto da calculista modernidade. Sua motivação era objetiva, era mecânica, observava relações supralocais e complexas. As normas e o controle davam-se através de convenção, lei e opinião pública. Seu círculo abrangia metrópole, nação, Estado e Mundo. Tönnies exalta a *Gemeinschaft* da vida rural e do passado e despreza a

Gesellschaft da vida moderna. A comunidade de Tönnies é um círculo quase primitivo, simples.

Tönnies reconhece duas formas básicas de união humana. Na comunidade, os homens vivem unidos, apesar de tudo o que os separa. Na sociedade, os homens estão separados, a despeito de tudo o que os une. Naquela, os homens vivem uns com os outros com base em relações pessoais estreitas e por sua própria vontade. E nesta fundam a sua união em considerações de finalidade (objetivas), que requerem uma distância entre si. (Bellebaum 1995:78)

A comunidade, em Tönnies, pode ser compreendida como um organismo vivo, enquanto a sociedade seria um agregado mecânico e artificial. A comunidade é a expressão da igualdade. Os valores sociais dirigem a ação social para a coletividade.

Tudo aquilo que é partilhado, íntimo, vivido exclusivamente no conjunto, será entendido como a comunidade. (...) Na comunidade há uma ligação entre os membros desde o nascimento, uma ligação entre os membros tanto no bem-estar quanto no infortúnio. (Tönnies, 1995:231)

Já a sociedade possui a referência histórica da troca (daí muito associada ao capitalismo), cujos valores reforçam as diferenças, acentuam a individualidade e isolam o homem. A desigualdade é latente. A identidade, ao contrário da comunidade, onde existe de modo vigoroso, quase concreto, é abstraída.

A mudança social, de acordo com Tönnies, seria fruto de dois princípios aparentemente conflitantes: o aristotélico de que o homem é um ser social e o hobbesiano, no qual o homem é de natureza anti-social. Estes dois princípios constituiriam a natureza contraditória do homem. O ser humano, portanto, aspiraria à união e ao mesmo tempo, seria contra ela.

O trabalho de Tönnies foi desenvolvido no final do século XIX e sua primeira publicação deu-se em 1887. Sua análise foi ao encontro dos ideais do início do século passado, que procurava uma saída entre o socialismo e o capitalismo. Seu tipo ideal chamado “comunidade” foi também associado ao comunismo. No entanto, apesar de bastante criticado, é base sociológica para a compreensão do conceito clássico de comunidade. Ele é apontado por vários autores como “o teórico da comunidade” (Miranda 1995:54). O próprio Tönnies afirmou, no entanto, que sua dicotomia embasava-se em tipos “normais” (ou ideais), como denota sua inspiração na obra de Platão, e não em tipos concretos, reais: “*Não conheço nenhum estado de cultura ou sociedade em que elementos de Gemeinschaft e de Gesellschaft não estejam simultaneamente presentes, isto é, misturados*” (apud Tötö 1995:50).

Emile Durkheim escreveu, pouco após a publicação de *Gemeinschaft und Gesellschaft*, uma resenha à obra de Tönnies. Nesta resenha, que se encontra reproduzida no trabalho de Aldus (1995:116), criticou algumas das idéias do autor e expôs o seu próprio pensamento a respeito dos conceitos de comunidade e sociedade. A crítica que Durkheim imputa a Tönnies foi a de que a *Gesellschaft* também teria um caráter orgânico, ou seja, natural. Tönnies havia dito que apenas a comunidade (*Gemeinschaft*) teria um caráter natural, sendo a sociedade quase uma “corrupção” do primeiro conceito, realizada pela modernidade. Segundo Durkheim, a sociedade não teria um caráter menos natural do que a comunidade. Ele aponta para possíveis semelhanças de atitude nas pequenas comunidades e nas grandes sociedades (pequenas aldeias e grandes cidades). Afirma ainda (acabando por não confrontar-se totalmente com a idéia de Tönnies de comunidade e sociedade, pois a mesma baseia-se em tipos ideais, e não na observação empírica, como era o método de investigação social defendido por Durkheim), que nem *Gemeinschaft* nem *Gesellschaft* possuem características que podem ser encontradas unicamente em um agrupamento social. Ele acredita que “*a vida nas grandes aglomerações sociais*

é tão natural quanto a de pequenas agregações". (Durkheim *apud* Aldus, 1995:118)
Durkheim acredita, como Tönie, na natureza da dicotomia entre *Gemeinschaft* e *Gesellschaft*. Admite também que aquela desenvolve-se primeiro e, a segunda, é seu fim derivado.

No entendimento de Weber, o conceito de comunidade baseia-se na orientação da ação social. Para ele, a comunidade funda-se em qualquer tipo de ligação emocional, afetiva ou tradicional. Weber utiliza como exemplo básico de comunidade a relação.

Chamamos de comunidade a uma relação social na medida em que a orientação da ação social, na média ou no tipo ideal- baseia-se em um sentido de solidariedade: o resultado de ligações emocionais ou tradicionais dos participantes. (Weber 1987:77)

A idéia de "tipos normais" (como Tönie preferia chamar o "tipo ideal") através da qual Tönie constrói sua teorização é extremamente semelhante à de Weber. Segundo Merlo (1995:128), é *"explicitamente retomado em Tönie a distinção entre comunidade e associação; a própria teoria da racionalização pode ser expressa, em termos töniesianos, como a tendência para a substituição do agir comunitário pelo agir societário"*. Em Weber, comunidade e sociedade não são mais necessariamente alternativas de integração do indivíduo nas estruturas sociais, nem tampouco conceitos que se excluem mutuamente, ou ainda, que se opõe frontalmente. Para Weber, como para Durkheim, a maior parte das relações sociais tem em parte o caráter de comunidade, em parte o caráter de sociedade. Em qualquer comunidade seria possível encontrar as situações de conflitos e opressão, que de acordo com Tönie não fariam parte da idéia de comunidade. Para Weber, a comunidade só existiria propriamente, quando sobre uma base de um sentimento de situação comum e de suas conseqüências, está também situada a ação reciprocamente referida e que essa referência traduz o sentimento de formar um todo.

A visão de uma comunidade como "redentora" e tipo "ideal" de convivência humana permeia muitas das visões e idéias que se desenvolveram a partir de Tönie. Buber (1987) explica em seu livro "Sobre Comunidade" a existência de uma "antiga comunidade", como uma forma de vida regulada pelo "instinto natural", mas, no entanto "pré-social", como as tribos e as famílias. Para ele, o processo identificado por Tönie, da substituição da comunidade pela sociedade não é irreversível e, acredita que seja desejável e realizável substituir a sociedade por uma nova comunidade, baseada na "lei intrínseca da vida". É a comunidade "pós-social".

Segundo With (1973:86), haveria, posteriormente, uma transição do sentido do conceito de comunidade, de uma organização social baseada em parentesco para um novo tipo de organização social, *"baseada em célere desenvolvimento tecnológico, mobilidade, aparecimento de grupos com interesses especiais e por um controle social formal"*. A idéia de que a comunidade moderna

seria distinta de seu protótipo antigo, apoiando-se em diferentes princípios de coesão entre os seus elementos constituintes, como o contraste entre parentesco e território, sentimentos e interesses, encontra apoio em muitos autores, que desenvolveram idéias sobre a comunidade moderna. O conceito de comunidade era identificado com diversos aspectos, como a coesão social, a base territorial, o conflito e a colaboração para um fim comum, e não mais a idéia de uma relação familiar, como na *Gemeinschaft* tõesiana.

Ross (*apud* Beamish, *online*) afirma que “comunidade” refere-se basicamente a dois grupos de pessoas: (1) pessoas em uma mesma área geográfica ou (2) grupos de pessoas que dividem um interesse comum ou uma função, como por exemplo, religião ou agricultura. As características de trabalho cooperativo sobre problemas e objetivos comuns também são citadas por ele.

A proximidade geográfica tem feito parte da maior parte das definições dos autores para comunidade. Até muito pouco tempo atrás, a idéia de uma comunidade que não dependesse da localização territorial seria considerada absurda, tendo em vista as características consideradas essenciais, para o desenvolvimento de laços sociais mais profundos (ligações sociais), o trabalho cooperativo para alcançar uma finalidade comum, ou mesmo uma bagagem cultural comum.

De acordo com Beamish (1995, *online*), o significado de comunidade giraria em torno de dois sentidos mais comuns. O primeiro refere-se ao lugar físico, geográfico, como a vizinhança, a cidade, o bairro. Assim, as pessoas que vivem em um determinado lugar geralmente estabelecem relações entre si, devido à proximidade física, e vivem sob regras comuns.

A idéia de comunidade tem sido similarmente atada à idéia de lugar. Apesar de outras condições serem associadas à comunidade, incluindo um ‘sentido de pertencimento’, um corpo de valores comuns, um sistema de organização social e interdependência, a proximidade continua a ser considerada uma condição necessária.²²(Webber, M. *apud* Beamish, 1995, *online*)

O segundo significado refere-se ao grupo social, de qualquer tamanho, que divide interesses comuns, sejam religiosos, sociais, profissionais, etc. Esta idéia é muito semelhante à de Ross, a partir do momento em que aceita que uma comunidade exista com o principal fundamento do interesse comum.

Hamman (1999, *online*) alerta para a ambigüidade do termo “comunidade”, afirmando que a própria sociologia falhou ao tentar definir e

²² “The idea of community has similarly been tied to the idea of place. Although other conditions are associated with the community - including a “sense of belonging”, a body of shared values, a system of social organization, and interdependency -- spatial proximity continues to be considered a necessary condition.”

imputar à “comunidade” algo mais do que o sentido de “um grupo de pessoas”. Para poder continuar o seu trabalho, Hamman utiliza uma definição de “comunidade” de George Hillary Jr, onde “comunidade” significaria: (1) um grupo de pessoas (2) que dividiriam interação social, (3) e alguns laços comuns entre eles mesmos e outros grupos de pessoas, (4) e que dividiram uma determinada área durante pelo menos algum tempo.

Palacios (1998, *online*) também cita os fatores que caracterizariam essa comunidade: o sentimento de pertencimento, a territorialidade (real ou simbólica), a permanência, a ligação entre o sentimento de comunidade, caráter corporativo e emergência de um projeto comum, e a existência de formas próprias de comunicação

De acordo com essa investigação, o termo “comunidade” evoluiu de uma sentido quase “ideal” de família, comunidade rural, passando a integrar um maior conjunto de grupos humanos com o passar do tempo. Com o advento da modernidade e da urbanização, principalmente, as comunidades rurais passaram a desaparecer, cedendo espaço para as grandes cidades. Com isso, a idéia de “comunidade” como a sociologia clássica a concebia, como um tipo rural, ligado por laços de parentesco em oposição à idéia de sociedade, parece desaparecer, não da teoria, mas da prática. Ray Oldenburg, citado por Hamman (1998, *online*) e Rheingold (1994:61), afirma, em sua obra “*The Great Good Place*”, que as comunidades estariam desaparecendo da vida moderna devido à falta dos lugares que ele chamava “*great good places*”. Segundo ele, haveriam três tipos importantes de lugar em nossa vida cotidiana: o lar, o trabalho e os “terceiros lugares”, referentes àqueles onde os laços sociais fomentadores das comunidades seriam formados, como a igreja, o bar, a praça e etc. Esses lugares seriam mais propícios para a formação desses laços, porque seriam aqueles onde existe o “lazer”, onde as pessoas encontram-se de modo desinteressado para se divertirem (lugares de vida pública “informal” nas palavras do autor). Como esses lugares estariam desaparecendo da vida moderna, devido às atribulações do dia a dia, as pessoas estariam sentindo que o “sentimento de comunidade” estaria em falta. O trabalho de Oldenburg revelou que na maior parte das cidades da América e do Ocidente realmente havia um declínio desses “terceiros lugares”. Segundo, é possível compreender a partir de Harvey (1999, p. 15-113), a arquitetura também teria sua parcela de culpa, a partir do momento em que o social foi cada vez mais deixado de lado desde os modernistas. Ainda assim, a construção padronizada, típica do modernismo, constituía subúrbios e hostilizava o espaço com suas estruturas (Oldenburg, *apud* Hamman, 1998, *online*). Aliada a esta hipótese da culpa da arquitetura, igualmente seria possível falar na culpa da violência, que sofre

aumento significativo nas últimas décadas nos grandes centros urbanos, contribuindo também com sua parcela para a redução da vida social dos indivíduos.

Seja qual for o motivo, a idéia de Oldenburg e seu trabalho parecem ter demonstrado que, apesar da comunidade como se conhecia estar sendo “desintegrada” pela vida urbana, as pessoas necessitariam e sentiriam a falta do social. Rheingold diz que esta seria uma das causas do surgimento das comunidades virtuais: a falta de sentimento de “comunidade”, seguida pela desintegração das comunidades tradicionais no mundo inteiro.

A decadência do senso de comunidade, em nossa sociedade, foi também atribuída ao surgimento e consolidação do individualismo, ao culto à personalidade, de acordo com autores como Sennet (1997), citado por Fernback e Thompson (1998, *online*). Sennet acredita que a noção de comunidade desenvolveu-se da *Gemeinschaft* para a *Gessellschaft*, assim como Tönies explicitou, quando as pessoas passaram a associar a ação pública à expressão da psique individual de cada um. Com o avanço da industrialização e o surgimento do conceito de ‘sociedade de massa’, as pessoas tornaram-se atomizadas e a ordem social foi caracterizada por uma “anomia”(anomie). Sennet acredita que a noção de comunidade como um território limitado foi, neste ponto, substituída pela noção de comunidade como a de “mentes iguais”, ou de pessoas com pensamentos semelhantes. As idéias de Sennet evidenciam, segundo Fernback e Thompson, um importante traço na definição de uma comunidade: um senso de traço comum, característica, identidade ou interesses. Essa característica simbólica seria também parte da dimensão de uma comunidade.

Fernback e Thompson usam ainda as idéias de Van Vliet e Burgers (1987) para demonstrar outras teorias sobre a evolução do conceito de comunidade da sociedade industrial para a pós-industrial. Van Vliet e Burgers teriam estabelecido o conceito de comunidade sobre a base: interação social, sistema de valores comum e sistema simbólico comum, evidenciando os quatro aspectos da vida social: social, econômico, político e cultural. Essa concepção evidenciaria as naturezas múltiplas das fronteiras das sociedades pós-industriais.

(...)o corpus de trabalho na comunidade sugere que o conceito é dinâmico em uma natureza que, tão logo evolua o conceito de sociedade, também o de comunidade terá evoluído concomitantemente²³. (Fernback e Thompson, 1998, *online*)

Muitos autores têm ressaltado a importância dos meios de comunicação que, através de sua ação modificam o espaço e o tempo, modificam também as

²³ “(...) the corpus of work on community suggests that the concept is dynamic in nature that, as society evolves the notion of community evolves concomitantly.”

relações entre as várias partes da sociedade, transformando a idéia de comunidade (McLuhan, 1964). Deste modo, também a Comunicação Mediada por Computador está afetando a sociedade e influenciando a vida das pessoas e a noção de comunidade. Por isso, muitos autores optaram por definir as novas comunidades, surgidas no seio da CMC por “comunidades virtuais” (Rheingold, 1996 Palacios, 1998, Donath, 1999 Smith, 1999 Wellman e Gulia, 1999 Paccagnella, 1997, entre outros.)

Rheingold (1996: 20), um dos primeiros autores a efetivamente utilizar o termo “comunidade virtual”, define-a:

As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético [ciberespaço].²⁴

De acordo com a definição de Reinghold, destacamos, como elementos formadores da comunidade virtual as discussões públicas, as pessoas que se encontram e reencontram, ou que ainda, mantêm contato através da Internet (para levar adiante a discussão), o tempo e o sentimento. Esses elementos, combinados através do ciberespaço, poderiam ser formadores de redes de relações sociais, constituindo-se em comunidades. Rheingold deixa de lado o elemento territorial, até então presente na definição de comunidade, para situar sua definição num patamar mais utópico. Este ponto é talvez um dos mais importantes para a definição e a compreensão da idéia de comunidade virtual. Rheingold deixa de lado um dos pontos mais essenciais da definição do que até então a maior parte dos sociólogos convencionou chamar de comunidade : um agrupamento humano dentro de uma determinada base territorial.

Alguns autores (Weinrech, 1997 *apud* Jones, 1997, *online*) criticam a idéia de comunidade virtual justamente por não conseguirem conceber a idéia de uma comunidade sem um *locus* específico, trazendo à discussão a necessidade de um local onde a comunidade se estabeleça, ponto este que discutiremos adiante, com a ajuda do conceito de Jones (1997, *online*) de *virtual settlement*.

Rheingold é um defensor da idéia de comunidade virtual, apaixonado pela sua própria experiência com a rede de conferências THE WELL (*Whole Earth 'Letric Link*). Em uma outra definição de comunidade virtual (1992, *online*), ele deixa ainda mais claro os elementos que considera essenciais para a comunidade: “comunidades virtuais são agregados culturais que emergem quando um número

²⁴ “Las comunidades virtuales son agregados sociales que surgem de la Red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, com suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético.”

suficiente de pessoas encontram-se²⁵ umas com as outras no ciberespaço²⁶. Ou seja, é necessário que exista um grupo de pessoas, que se reúna com certa frequência e que possua elementos em comum (agregado cultural). Para ele, as pessoas nas comunidades virtuais utilizam a Internet para trocar palavras, discutir, engajar-se em discursos intelectuais, apaixonarem-se, buscar suporte emocional, jogar, contar piadas e toda a sorte de elementos que caracterizam as relações na vida real. “*As pessoas nas comunidades virtuais fazem tudo aquilo que as pessoas fazem na vida real, porém deixando os nossos corpos para trás.*”²⁷ (Rheingold, 1996:18).

Neste ponto, acreditamos entrar em consonância com as idéias de McLuhan (1964) em que os meios de comunicação funcionariam como extensões do homem. Na verdade, o corpo não é, como afirma Rheingold, “deixado para trás”. Ele é expandido em suas capacidades. A Internet nada mais faz do que ampliar a capacidade do homem de comunicar-se com seus semelhantes, eliminando barreiras. Quando se está utilizando a Internet, não se “abandona” o próprio corpo, como o mesmo não acontece quando se fala ao telefone ou se escreve uma carta. Apesar de concentrado na tela do computador, corpo e suas sensações ainda estão lá. Sente-se fome, cansaço, dor, excitação, sede e todas as sensações corpóreas mais comuns, bem como todas as interferências do meio ambiente externo ao computador. Portanto, a menos que se esteja falando de realidade virtual, não adotaremos, neste trabalho, a idéia de que o corpo físico não existe no ciberespaço, ou que ele é substituído por um corpo virtual, ou mesmo que a mente é separada do corpo, mas a de que o computador funciona como a janela através da qual a voz, o toque e a visão podem comunicar-se lá. Não a virtualização do corpo, mas a sua extensão em uma forma de comunicação diferente como o IRC.

Rheingold é, provavelmente, um dos maiores entusiastas das comunidades virtuais. Ele acredita que a CMC traz um campo propício à formação de comunidades e que em qualquer lugar onde a tecnologia estabelecer-se, comunidades surgirão. Jones (1997, *online*) critica este posicionamento afirmando que Rheingold estaria entre os deterministas tecnológicos ao dizer que entre a tecnologia e o comportamento das pessoas haveria uma relação previsível.

Fernback e Thompson definem a comunidade virtual como “*relação social, forjada no ciberespaço, através do contato repetido no interior de uma fronteira específica ou lugar (ex.: uma conferência ou chat) que é simbolicamente*

²⁵ No original “*bump into each other*” ou seja, “chocam-se, colidem-se umas com as outras”. Optamos por modificar o termo por acreditar que o sentido fique mais claro, com base no contexto do texto. O que o autor quer dizer é que as pessoas encontram-se tanto que acabam por formar laços, em nossa interpretação.

²⁶ “*virtual communities are cultural aggregations that emerge when enough people bump into each other often enough in cyberspace.*”

²⁷ “*La gente en las comunidades virtuales hace practicamente todo lo que hace la gente em la vida real, pero dejando atrás nuestros corpos*”

*delineada por tópico de interesse*²⁸. Os autores afirmam que o termo é mais indicativo de uma assembléia de pessoas sendo “virtualmente” uma comunidade do que de uma comunidade real, como os defensores da CMC estariam dizendo. Eles concordam que o termo “comunidade” tem um significado dinâmico e acreditam que as comunidades virtuais possam ser a base para a formação de comunidades de interesses reais e duradouras.

O conceito delimitado por Fernback e Thompson traz um ponto potencialmente importante em relação ao de Rheingold: Eles afirmam que a comunidade possui um lugar que é “simbolicamente delineado”. Ou seja, traz a necessidade de que a comunidade possua um “ponto de encontro”, um “estabelecimento” virtual que seja “delineado”, ainda que de modo simbólico (uma vez que o ciberespaço não possui fronteiras físicas). Além disso, Fernback e Thompson dispensam o conceito do “sentimento” explícito no conceito de Rheingold, possivelmente acreditando que o elo que une a comunidade residiria no tópico de interesse.

1.2.2. Comunidades Virtuais e *Virtual Settlement* – Lugar e Suporte no Ciberespaço

Nas comunidades virtuais a territorialidade deixa de ser geográfica e passa a ser simbólica. (Manta e Sena, 1998, *online*)

O uso do termo “Comunidade Virtual” não é padronizado. Por isso, o conceito teórico torna-se muito nebuloso e se confunde com suporte das relações sociais que ele proporciona. A idéia da “comunidade” é, entretanto, uma forma de agrupamento humano, como já procuramos mostrar na parte anterior do trabalho. O termo, no entanto, tem sido utilizado para designar um conjunto de facilidades de comunicação, cujos usuários do sistema podem utilizar para discutir assuntos que desejarem e obter maiores informações via *e-mails*. Ou seja, confunde-se o agrupamento humano com o seu suporte. O ciberespaço e suas ferramentas são capazes de proporcionar a *interação mútua*, forma de interatividade que consideramos necessária para a geração de trocas comunicativas capazes de gerar relações sociais que formarão as comunidades. Mas a simples existência dessas ferramentas, por si só, não justifica a presunção da existência de uma comunidade, pois a possibilidade da interatividade não quer dizer que a mesma exista. A interação mútua proposta por Primo (1998, *online*) depende do uso que se faz do

²⁸ “(...) *social relationships forged in cyberspace through repeated contact within a specific boundary or place (eg. A conference or chat line) that is symbolically delineated by topic of interest.*”

meio. Se o meio proporciona as ferramentas, mas as mesmas não são utilizadas da forma necessária, não se pode presumir a existência de comunidades virtuais. As comunidades são agrupamentos humanos existentes sob o suporte, construídas através da interação mútua proporcionada pelo suporte, mas não o suporte em si.

Além disso, um dos grandes problemas da aplicação do conceito de comunidade ao ciberespaço, para a definição da comunidade virtual, foi logo apontado por diversos pesquisadores: a ausência de uma base territorial, até então um dos sustentáculos da idéia de comunidade desenvolvida pela sociologia clássica. Com base nisso, comunidade virtual foi definida como uma comunidade sem um *locus* específico, com uma “ausência de territorialidade”²⁹. Alguns autores, como Fernback e Thompson, utilizam em sua definição essa ausência do elemento território. No entanto, a própria Fernback reconhece em trabalho posterior (1999:36) a importância do espaço, citando Jones (1995) e dizendo que o conceito de comunidade virtual deve englobar tanto o social quanto o espacial. Outros, como Rheingold, utilizam o ciberespaço como o espaço onde as relações que formam a comunidade desenrolam-se, mas um espaço comunicativo. Mas afinal, não existe um *locus*, ou um território simbólico, ao qual a comunidade virtual esteja associada?

Para dirimir esses problemas e situar corretamente a idéia de comunidade virtual que procuramos desenvolver, utilizaremos a idéia de *Virtual Settlement* de Quentin Jones (1997, *online*), que não apenas especifica as diferenças entre a comunidade e o seu suporte, como igualmente oferece alguns elementos a mais para a compreensão do que se entende por comunidade no ciberespaço.

Jones (1997, *online*) vê dois usos mais comuns do termo “comunidade virtual”. O primeiro refere-se simplesmente como comunidade virtual das diversas formas de grupos via CMC, o que ele diz ser uma “comunidade virtual – lugar no ciberespaço”. É o que se entende por suporte da comunidade: as classes de grupos de CMC, como por exemplo, o IRC, os e-mails, etc. O segundo explica que “comunidades virtuais” são novas formas de comunidade, criadas através do uso desse suporte de CMC. Ele chama a primeira definição de “*virtual settlement*” (estabelecimento virtual) e a segunda como verdadeira “comunidade virtual”. Jones tenta distinguir a comunidade virtual do lugar que ela ocupa no ciberespaço (*virtual settlement*). Em sua teoria, ele afirma que a existência de um *virtual settlement* geralmente está seguida da existência de uma comunidade virtual associada. Portanto, seria possível identificar comunidades virtuais a partir do encontro de *virtual settlements*. O *virtual settlement* é um ciber-lugar, que é simbolicamente delineado por um tópico de interesse, e onde uma porção significativa de

interatividade ocorre. Eles seriam caracterizados por: (1) um nível mínimo de interatividade - Para Jones, a interatividade não é uma característica do meio, é a extensão em que essas mensagens em uma seqüência têm relação entre si e, especialmente, como as mensagens posteriores têm relação com as anteriores. É a expressão da extensão de uma série de trocas comunicativas, no conceito de Rafaeli, utilizado por Jones para a definição de seu posicionamento; (2) uma variedade de comunicadores, que é condição associada à primeira característica da interatividade, (3) um espaço público comum onde uma porção significativa da comunicação mediada por computador interativa de uma comunidade ocorre, onde ele coloca o espaço público como um fator importante na existência da comunidade virtual, e diferencia o espaço público, onde está a comunidade, do espaço privado, onde ocorrem as trocas de mensagem individuais; (4) um nível mínimo de associação sustentada, ou ainda, uma quantidade de membros relativamente constante, necessária para o nível razoável da interatividade exposta pela primeira característica.

Finalmente, a definição de Fernback e Thompson pode ser refeita como “uma comunidade virtual é um conjunto de relações sociais forjadas através de um *virtual settlement*”³⁰ (Jones, 1997, *online*)

Através da idéia de *virtual settlement* de Jones, é possível chegar a pontos importantes. Se agregarmos, como o próprio autor determina, ao conceito de comunidade virtual o de *virtual settlement*, veremos que também existe como condição para a comunidade virtual: a existência de um espaço público, onde a maior parte da interação da comunidade se desenrola. Este espaço, por si só não constitui a comunidade, mas a completa.

A comunidade virtual é, ainda, diferente de seu *virtual settlement*, mas este é parte necessária para a existência da primeira. Logo, a comunidade é diferente de seu suporte tecnológico e não pode ser confundida com ele. “Um servidor de IRC contendo milhares de canais que não possuem relações entre si, por exemplo, não demonstra a existência de uma comunidade virtual, embora um canal ou um pequeno conjunto de canais possa demonstrar³¹.” (Jones, 1997, *online*). Isso porque o servidor de IRC é o suporte no qual as pessoas podem conectar-se para acessar canais e trocar mensagens. Ele, por si, não é uma comunidade virtual. Da mesma forma, um sistema que permite que várias listas de discussão possam ser geradas através dele (como o *Yahoo Groups*, por exemplo), não é em si uma

²⁹ Ou ainda uma ausência de um *locus* específico.

³⁰ “Finally, Fernback and Thompson's definition can be restated as: a virtual community is a set of social relationships forged via a virtual settlement.”

³¹ “An IRC-server containing hundreds of unrelated channels would also not indicate the existence of a single virtual community for exactly the same reason, although a single channel or a small collection of channels could.”

comunidade virtual, assim como qualquer outro serviço *online* onde várias pessoas que não possuem quaisquer relações entre si e cujo único ponto comum é a busca do serviço, não pode ser determinado como uma comunidade virtual.

A comunidade pressupõe, portanto, relações entre os seus membros: a interatividade, característica do *virtual settlement* pode ser estendida a esta conclusão. Isso porque, se é necessário que as mensagens trocadas tenham relação entre si, é necessário também que os membros da comunidade tenham relações que possam ser refletidas nas relações entre suas mensagens. As relações sociais são, portanto, causa e consequência do movimento interativo da comunidade.

As características de variedade de comunicadores e estabilidade de membros demonstram que a comunidade deve ser composta por várias pessoas, e não apenas uma ou duas. Além disso, as relações sociais devem ser forjadas e mantidas também no ciberespaço, para que a quantidade de membros permaneça relativamente estável dentro do *virtual settlement*.

Se, como Jones, entendermos que a comunidade necessita de um *virtual settlement* que possua um espaço público dentro do ciberespaço, estaremos de modo indireto aceitando a idéia de que a comunidade virtual necessita de um senso de “lugar” no ciberespaço, como assinala o autor : “(...) é possível objetar a inclusão do espaço público como uma condição necessária [à existência das comunidades virtuais] porque exclui a possibilidade de que comunidades virtuais sejam formadas sem um senso de cyber-place [lugar virtual]³²”. No entanto, ele ressalta que sem a noção da importância do espaço público, a idéia de comunidade virtual pode ser confundida com outras formas de CMC.

A comunidade precisa, portanto, de uma *base* no ciberespaço: um lugar público onde a maior parte da interação se desenrole. A característica do conceito da sociologia clássica de comunidade, onde uma base territorial era necessária não é totalmente perdida na idéia de comunidade virtual. A comunidade virtual possui, deste modo, uma base no ciberespaço, um senso de *lugar*, um *locus* virtual. Este espaço pode ser abstrato, mas é “limitado”, seja ele um canal de IRC, um tópico de interesse, uma determinada lista de discussão ou mesmo um determinado MUD. Quaisquer que sejam os *virtual settlement* que analisar, eles serão, obrigatoriamente, limitados seja pelo sistema, seja pelos membros. No IRC, por exemplo, existem milhares de servidores interconectados, formando uma teia onde vários canais existem ao mesmo tempo. Apesar do espaço parecer indeterminado, e realmente o é, neste âmbito, é necessário *entrar* em canais determinados para interagir com outras pessoas. Dentro do canal, que a princípio possui um espaço

³² “it is possible to object to the inclusion of common-public-space as a necessary condition because it excludes the possibility that virtual communities can be formed without a sense of cyber-place.”

indeterminado³³, não existe limite para o número de pessoas que ele possa conter. Mas, seu tamanho é associado ao número de pessoas que estão nele em determinado momento. (Exemplo: um canal pequeno tem um número pequeno de pessoas; um canal grande, tem um número grande de pessoas) Ou seja, enquanto estão no ciberespaço, as pessoas não perdem a noção de espaço, mas utilizam metáforas para determiná-lo, como a metáfora da “sala” de *chat*, do “mundo” virtual do *MUD*, do “canal” de *IRC*. Todas essas palavras significam ambientes determinados, no mundo real, lugares determinados fisicamente. No ciberespaço, esses lugares não são determinados fisicamente, mas, metaforicamente (através de um espaço simbólico). Os limites existem apenas no imaginário e na convenção das pessoas. Na realidade, a noção de “lugar” faz parte da compreensão de mundo do ser humano (saber onde está, saber qual é o seu ambiente) e, portanto, é necessária para que ele compreenda também o ciberespaço. Por isso, muitas vezes, um determinado lugar no ciberespaço é utilizado como uma extensão ou ainda uma representação de um lugar concreto. No *IRC*, por exemplo, é possível encontrar todo o tipo de canal que representa uma determinada localidade geográfica. Canais como #Pelotas, #PoA (cidade de Porto Alegre) , #Jampa (da cidade de João Pessoa), #Sampa (da cidade de São Paulo) ou #RioGrande, na *Brasnet*, canais como o #Brasil, #USA e etc., na *EFNet*³⁴. São canais associados a um lugar físico, geográfico, que ao menos simbolicamente, pretendem representar “virtualmente” um lugar concreto. Assim como um determinado *site* representa uma cidade turística “oficialmente” ou mesmo uma escola. O ciberespaço é moldado à representação da realidade, como uma extensão dela, um complemento (com mais possibilidades, onde é possível “fazer” mais coisas)³⁵. A própria definição de Fernback e Thompson de comunidade virtual associa a mesma a uma “*fronteira específica ou lugar (ex.: uma conferência ou chat) que é simbolicamente delimitada por tópico de interesse*”³⁶, já mostrando que os limites existem. Além disso, como já discutimos anteriormente, existe, na Internet, uma tendência a representação do espaço concreto, transportando-o ao ciberespaço e adaptando-o ao meio, pois a nossa própria compreensão cultural do mundo passa pela nossa compreensão do espaço.

³³ Em alguns casos, o *IRC* permite que se possa determinar o número máximo de pessoas que o canal pode conter.

³⁴ A *EFNet* é uma rede internacional de *IRC*. O canal #Brasil já foi objeto de estudo da autora em sua monografia de final de curso em 1998. *Vide Bibliografia*.

³⁵ Vide o trabalho de André Lemos sobre Cibercidades no livro “Janelas do Ciberespaço – Comunicação e Cibercultura”, página 9.

³⁶ “(...) *social relationships forged in cyberspace through repeated contact within a specific boundary or place (eg. A conference or chat line) that is symbolically delineated by topic of interest.*”

A comunidade está assim, associada a um “lugar” no ciberespaço, um espaço determinado, ainda que metafórica ou simbolicamente. Um *virtual settlement* que necessita de um espaço público³⁷. De uma base. De um *locus*.

Aranha Filho (1998, *online*), chama a atenção para o assunto da territorialidade, afirmando que existe uma grande operação de retranscrições de hábitos e instituições do mundo *offline* para dentro do novo meio [a Internet], e “*a busca por metáforas organizadoras deste novo espaço*”. Segundo ele, a Rede constitui-se sobre uma metáfora orientadora, “*contrói-se a interface de tal modo que ela é percebida pelo usuário como um **espaço**³⁸ topográfico (ciberespaço, virtual), com lugares (sites) onde estão reunidos as atrações e os serviços, e vias de conexão (a Internet seria o esboço de uma info-highway, info bahn), ‘caminhos’ pelos quais locomover-se entre os sítios*”. Aranha vê, deste modo, uma representação metafórica do espaço real dentro da Internet, atrevemo-nos a dizer, que também pode ser estendida ao IRC e seus canais (apesar dos mesmos não constarem na definição original do autor).

1.2.3. Comunidades Virtuais e Pertencimento

Como procuramos demonstrar, o pertencimento, ou ainda, o sentimento de “parte do todo” fez parte do conceito de comunidade de muitos pesquisadores. O pertencimento é explicado por Palacios (1998, *online*) como um sentido de ligação. Para ele, o sentimento é o que leva a comunidade a estabelecer um caráter cooperativo, podendo levar à ação organizada e ao delineamento de um projeto comum.

O pertencimento, ou o sentimento para com a comunidade, pode ser encontrado nas noções de *Gemeinschaft* de Tönnies, ou mesmo, na comunidade emocional de Weber. A comunidade é constituída também sobre sentimento. Alguns autores apontam o pertencimento como o sentimento de responsabilidade sobre a comunidade. Esse sentimento é também encontrado na comunidade virtual. Primo (1997, *online*) afirma: “*Os participantes de chats reconhecem-se como parte de um grupo e responsáveis pela manutenção das relações.*”

Manta e Sena(1998, *online*) dizem que “*nessas formas de sociabilidade típicas da pós-modernidade, o sentimento de pertença está presente, independente do fato da comunidade se organizar de forma esporádica e momentânea*”. Apesar de

³⁷ Público aqui entendido, como na noção de Jones, a um lugar onde várias pessoas podem interagir com várias pessoas, em oposição ao privado, onde apenas uma pessoa interage com outra, ou um pequeno número de pessoas interage entre si.

³⁸ Grifo do autor.

não concordarmos com o caráter efêmero apontado, acreditamos na existência do sentimento de pertencimento, de responsabilidade para com a comunidade como um pré-requisito para a existência da mesma.

Para Beamish (1995, *online*), uma comunidade para ser caracterizada, necessitaria, antes de tudo, de um “sentimento de pertença”, ou de ter-se algo em comum. Segundo ela, é preciso que os indivíduos tenham consciência de que são partes de uma comunidade e sintam-se responsáveis por ela, como “partes de um mesmo corpo”.

Palacios (1998, *online*) chama a atenção para o desencaixe entre o pertencimento e a territorialidade. A noção de comunidade da sociologia clássica compreendia o pertencimento como associado ao território geográfico. O pertencimento aqui, se associarmos o território geográfico com o “lugar” determinado no ciberespaço, é efetivamente desencaixado do lugar – território, e associado ao lugar-ciberespacial da comunidade. Mesmo para aquelas que são associadas a uma representação de um espaço territorial real, o sentimento de pertencimento é associado à comunidade em primeiro lugar e não ao território ou mesmo à representação do território. O sentimento de pertencimento à comunidade pode ser exacerbado pelo pertencimento ao território real que a comunidade representa, mas não é primordialmente associado a este. Por exemplo: o canal #Pelotas representa uma cidade concreta. Muitas das pessoas que o acessam, entretanto, não são de Pelotas, mas de outras cidades ou lugares. Isso não quer dizer que essas pessoas não se sintam membros da comunidade, mas simplesmente que o sentimento de pertencimento está associado à comunidade e não ao território.

Palácios também fala de uma segunda característica importante do pertencimento na comunidade virtual. Segundo ele, existe uma eletividade do pertencimento, ou seja, é possível escolher a comunidade da qual se deseja fazer parte. “(...)o indivíduo só pertence se, quando e por quanto tempo estiver, efetivamente, interessado em fazê-lo.”

Apesar de ser, como aponta Palacios, um pertencimento desprendido do território e eletivo, é só através dele que podemos enxergar a construção de um sentimento de responsabilidade para a comunidade e de organização da mesma.

1.2.4. Comunidades Virtuais e Permanência

O fenômeno das comunidades virtuais tem sido constantemente associado à efemeridade. Fernback e Thompson afirmam que as novas tecnologias de comunicação são capazes tanto de “*agregar pessoas em coesas comunidades de interesses como mais adiante também ‘atomizar’ as pessoas enquanto as recolhe mais profundamente no tribalismo.*”³⁹

O tribalismo é um fenômeno identificado por diversos autores no contexto dos grandes centros urbanos, parte das grandes alterações nas relações sociais causadas pelas profundas alterações na sociedade, como a saturação dos valores da modernidade e as novas tecnologias de comunicação. Manta e Sena (1998, *online*) apontam que novas tribos estão surgindo com o advento das redes de computadores, afirmando que as comunidades eletrônicas ou virtuais são novas formas do tribalismo apontado por Maffesoli [1999 e 2000]. Para eles, o termo “comunidade virtual” é um sinônimo das novas tribos. Maffesoli, a partir do conceito de comunidade emocional de Weber, destaca, em suas obras, que o atual momento é de “reencantamento do mundo” e que o “ideal comunitário” estaria ressurgindo. De acordo com o autor, a sociabilidade em nossos dias pode ser compreendida pelo vaivém das tribos. A esse fenômeno, Maffesoli chama “neotribalismo”. “*De fato, contrariamente à estabilidade induzida pelo tribalismo clássico, o neotribalismo é caracterizado pela fluidez, as reuniões pontuais, a dispersão. (...)*” (2000:6)

Barber (1992), citado por Fernback e Thompson (1998, *online*), mostrou que o tribalismo estaria manifestando-se em várias áreas do mundo. Luke (1993), também citado por Fernback e Thompson, fala na criação de uma elite da informação que constitui uma “comunidade tribal”, que é comprometida com o conhecimento – baseado no desenvolvimento tecnológico.

De acordo com Maffesoli, essas tribos são grupos que se caracterizam pela “pulsão de estar junto”, cuja única finalidade é reunir-se, estar junto naquele momento. “*É no interior desses ambientes que regulamentarmente podem ocorrer essas ‘condensações instantâneas’, frágeis, mas que naquele momento são objeto de um grande investimento emocional.*”

No entanto, acreditamos que a comunidade virtual não é efêmera. Pelo menos não, em princípio. Isso porque os laços sociais precisam de *permanência* para se estabelecerem e se desenvolverem, de modo a dar origem ao grupo social que aqui chamamos comunidade virtual. Ora, mesmo que em determinado momento as pessoas não estejam efetivamente reunidas em seu *virtual settlement*, a comunidade não deixará de existir, pois os laços continuarão presentes,

³⁹ “*Thus, new communication technologies can both draw people together into cohesive communities of interest and further atomize them as they retreat deeper into tribalism.*”

construídos dentro de cada um. Por conta disso, os membros não precisarão recriar esses relacionamentos cada vez que se conectarem à comunidade, pois eles já estarão lá. As relações sociais existem como uma camada que “plana” sobre o suporte, não podendo ser confundida com ele. A permanência é, portanto, uma característica das relações sociais, pois são elas que efetivamente sustentam a comunidade, e não possuem a característica da efemeridade. A permanência é apontada também por autores como Palacios (1998, *online*) como característica importante da comunidade virtual.

Deste modo, ao contrário da efemeridade, seria a permanência uma característica da comunidade virtual, dada pela necessidade de existirem relações sociais que possam ser retomadas a cada conexão, gerando laços sociais.

1.2.5. Comunidades Virtuais e Comunidades Tradicionais

Cyberspace is changing the social physics of human life, broadening the size and power of group interaction.
(Smith, 1999:195)

Muitos dos críticos da idéia de comunidade virtual explicam seu posicionamento dizendo que as comunidades virtuais não são nada mais do que comunidades tradicionais mantidas através da CMC. (Wellman, citado por Hamman, 1998, *online*) Segundo Wellman, a comunidade tradicional não está desaparecendo, como dizem autores como Rheingold, Oldenburg e outros. A comunidade tradicional está apenas utilizando-se de outros suportes para manter seus laços sociais. “[A] CMC é apenas uma das muitas tecnologias utilizadas pelas pessoas através das quais as redes de comunidades existentes comunicam-se”⁴⁰.

Essa crítica fundamenta-se no fato de que grande parte das comunidades virtuais, que sobrevivem no tempo, trazem os laços do plano do ciberespaço para o plano concreto, promovendo encontros entre seus membros.

Wellman e Gulia (1999:169) explicam que a rede social de cada indivíduo pode ser muito mais ampla do que se pensa. Por causa das novas tecnologias, as pessoas podem estabelecer relações através de distâncias e mantê-las. Comunidades não precisam ser grupos de vizinhos, mas podem existir como redes sociais mais amplas, como a dos colegas de trabalho, amigos e outras pessoas que não vivem necessariamente no mesmo local. Os autores defendem a idéia de que os pesquisadores tendem a tratar a Internet como um fenômeno social isolado, sem levar em conta como ela se encaixa na vida das pessoas. “*Não é uma*

⁴⁰ “CMC is just one of the many technologies used by people within existing network communities to communicate.”

*realidade separada*⁴¹ (pag 179), afirmam. Por causa disso, as pessoas trariam para o ciberespaço toda a sua bagagem cultural.

Não discordamos do fato de que é necessário estudar o ciberespaço como um espaço social, levando em conta que ele é, na vida de cada um, parte de um contexto. Muito provavelmente, grande parte dos laços sociais forjados no ciberespaço sejam transpostos para a vida *offline* das pessoas. No entanto, esses laços continuam a ser mantidos prioritariamente no local onde foram forjados: na comunidade virtual. E mesmo assim, alguns destes laços podem nunca passar para o plano *offline*, devido à distância geográfica. O que nos interessa, e que cremos que é importante, é não somente analisar como se formam esses laços *online*, mas também em que medida afetam a vida *offline* das pessoas. A comunidade virtual pode ser estendida ao espaço concreto, mas continuará tendo seu *virtual settlement* no ciberespaço. E continuará como um espaço social onde as pessoas poderão reunir-se para formar novos laços sociais. Exatamente como Wellman e Gulia (1999:186) afirmam que as relações que as pessoas desenvolvem no ciberespaço são muito parecidas com as que elas desenvolvem *offline*: intermitentes, especializadas e com profundidade variada.

De acordo com Primo (1997, *online*), existe entre muitos teóricos o receio de que o espaço virtual transforme ou aniquile o concreto, condicionando as comunidades reais a desaparecerem. Da mesma forma, Wellman e Gulia (1999:168) também citam a existência dos teóricos que acreditam que a Internet causará o fim da comunidade, por estar desconectando as pessoas da “vida real”. Turkle (1999: 196) diferencia a interação *offline* da *online* através da idéia de simulação. Para ela, o virtual simula o real e o risco de que a simulação possa ser cada vez mais substitutiva da experiência concreta é muito grande. A experiência sensorial, dependente das experiências físicas, é essencial para o conhecimento. Sua preocupação é explícita: “Ao invés de resolver problemas reais – sociais e pessoais – muitos de nós parecem estar escolhendo investir em lugares irrealis⁴²”. Turkle acredita que é preciso equilibrar o investimento em vida no ciberespaço e no mundo concreto, sem substituir uma pela outra.

Como resposta à crítica de Turkle, procuraremos demonstrar que este equilíbrio virá de modo natural. Ninguém pode viver apenas *online*. Apesar de, às vezes, em um entusiasmo inicial, as pessoas optarem pelo *online*, em sobreposição ao *offline*. mais cedo ou mais tarde, as relações da comunidade tenderão a ser estendidas também ao mundo *offline* (o *offline* faz parte e enriquece a convivência *online*). O social necessita do concreto, do real. A sociabilização através do meio, ou

⁴¹ “It’s not a separate reality.”

mediada pelo computador não extirpa a sociabilização no mundo concreto, apenas a complementa. A comunidade virtual existe a partir do momento que o *locus*, ponto de encontro da comunidade, encontra-se no ciberespaço, mas não quer dizer que a comunidade não possa também encontrar-se em outros espaços. No mundo de hoje, muitas vezes por causa da correria, trabalho, estudo, muitas pessoas não têm tempo para o lazer, para um período social. A Internet supre esta falha através da comunidade virtual, porque proporciona que alguém se encontre com outras pessoas, “bata papo” e estabeleça relações em qualquer momento, seja de noite, de madrugada, durante o dia. Por isso fala-se em uma nova forma de sociabilização.

Através do uso do computador, enquanto *meio* ou *extensão* de nossas habilidades naturais (McLuhan, 1964), podemos relacionarmo-nos em novas esferas, contactar pessoas por outros meios, experimentar novas formas de sociabilização. Mas no fim de tudo, uma comunidade virtual é ainda uma comunidade de relações sociais entre as pessoas, não diferente das demais relações que desenvolvemos em nossas vidas. Não existe simulação de laços sociais. Os laços desenvolvidos no ciberespaço podem ser tão “reais” quanto quaisquer outros. O que é realmente importante é saber como a Internet tem proporcionado essas novas formas de sociabilização, em especial, do desenvolvimento de comunidades e de como as pessoas lidam com isso.

É exatamente nesta questão, dentre outras, que pretendemos esboçar alguns pareceres e argumentos, tomando como perspectiva a comunidade virtual no IRC, através de um estudo de caso.

1.3. Comunidades Virtuais no IRC

Social cyberspaces are not all the same. (Smith, 1999:201)

Comunidade Virtual, neste trabalho é, a partir da do diálogo que se procurou travar, uma comunidade que em muito se assemelha à idéia clássica. Trata-se de um grupo de pessoas que estabelecem entre si relações sociais, que permaneçam um tempo suficiente para que elas possam constituir um corpo organizado, através da comunicação mediada por computador e associada a um *virtual settlement*. Essa idéia difere dos clássicos, fundamentalmente, por dispensar o contato físico, que não é mais pré-requisito, mas apenas complemento do contato

⁴² *“Instead of solving real problems--both personal and social--many of us appear to be choosing to invest ourselves in unreal places.*

social. Também quanto ao território, ou *locus* da comunidade, existe uma diferenciação: trata-se de um espaço simbólico, não concreto.

Portanto, são características da comunidade virtual a existência de relações sociais (que podem ser concretizadas sob a forma de amizade, hierarquia e etc., que permanecem no tempo e no espaço de forma a constituir um “corpo”, ou seja, não carregadas de efemeridade); a existência de um *virtual settlement* (onde a comunidade encontra-se ou reúne-se); e a existência de um corpo organizado (aqui entendido como um conjunto de elementos habituais – pessoas que participem com frequência da comunidade, hierarquia ou organização social).

O IRC pode oferecer, por causa de suas características, uma quantidade infinita de *virtual settlements*. Reid (1991, *online*) aponta diversas características que possibilitam o surgimento das comunidades virtuais no IRC, tais como: Anonimato, que segundo a autora possibilita que as apresentações convencionais de cada um, geralmente baseadas na imagem, sejam imediatamente descartadas, pois tudo o que se tem é um *nickname*. As características físicas, em geral tão importantes na sociedade da imagem, são dispensadas. Não interessa mais se alguém é gordo, magro, feio, bonito, características que, sem a manipulação cosmética (ou cirúrgica), não são alteráveis. Desta forma, a integração de alguém em uma comunidade pode acontecer de modo muito pouco traumático: caso não seja bem sucedido na primeira tentativa, basta ao indivíduo retirar-se do sistema, modificar o *nick* e será uma nova pessoa em potencial. Com isso, fatores que, em geral, prejudicam a sociabilização das pessoas, tais como timidez, doenças, cicatrizes e etc. não são mais importantes em um primeiro (e talvez último) momento. Além disso, Reid (1991, *online*) chama a atenção para o jogo, ou ainda, as brincadeiras com a identidade. Turkle (1997:9, 117) também destaca as inúmeras novas experiências que um usuário pode fazer através de um sistema de interação onde ele pode construir a identidade que desejar. É possível experimentar ser alguém do sexo oposto, alguém mais jovem, alguém mais velho.

No entanto, apesar desses jogos de identidade serem possíveis e, em geral, realizados por todos, as pessoas também constroem uma “identidade” virtual. Só assim é possível estabelecer alguma permanência, que possa contribuir para a formação de laços sociais. Ora, se a cada conexão um indivíduo for uma “nova pessoa”, todas as suas antigas relações já estabelecidas com os demais usuários precisarão ser refeitas, num processo quase infinito. Apesar do anonimato, portanto, os usuários de IRC que participam habitualmente de comunidades optam pela estabilidade de *nicknames*, como representações de sua identidade real, de seu “eu” no ciberespaço.

A estabilidade de *nicknames* foi explicitada como um problema relevante para a existência de comunidades virtuais no IRC, por Liu (1999, *online*). Segundo ele, “*relações interpessoais não podem ser desenvolvidas quando as identidades individuais não são discerníveis*⁴³”. No IRC, todas as atividades acontecem sob *nicks* e, portanto, as mudanças de *nicks* certamente afetam como os indivíduos relacionam-se uns com os outros.

Outra característica apontada por Reid é “*reduced self regulation*”, que poderia ser traduzida como uma maneira mais desinibida de relacionar-se com as pessoas, através da redução das barreiras sociais. Como o anonimato é uma característica presente, as pessoas podem extravasar, podem fazer coisas que não fariam na vida real, face-a-face com outras pessoas. É claro que essa característica é diretamente relacionada com o anonimato, não acontecendo quando as pessoas adotam um *nick* estável e possuem alguma relação já com a comunidade, pois desta forma serão rechaçados pela mesma.

Segundo Reid, o IRC encoraja a desinibição, pois oferece fronteiras obscuras de comportamento social. Essa “*falta de regulação*”, segundo a autora, pode ser positiva e negativa. Se de um lado ela pode promover a intimidade entre pessoas que de outra forma jamais poderiam estabelecer conexões, pode também encorajar o *flaming*⁴⁴. A parte positiva, onde a desinibição pode proporcionar uma “abertura” (menos timidez) maior entre os interlocutores, pode proporcionar relações profundas e emocionais.

1.4. O #PELOTAS

1.4.1. Histórico

O canal #Pelotas, escolhido para esta pesquisa, foi fundado no final de 1996. É um canal criado por pessoas da cidade de Pelotas/RS. A história, que já tem algum tempo de estrada, é a de que existiam dois canais #Pelotas, concomitantemente, em dois servidores, a Conex e o Via-RS. Um dos canais era freqüentado pela população universitária, em geral, estudantes de informática, e o outro, por uma população mais adolescente. Ambos os freqüentadores dos dois canais conheceram-se e acordaram em mudar o canal para a então recém-nascida Brasnet, que oferecia melhores serviços e servidores mais estáveis. O marco para

⁴³ “... *interpersonal relationship cannot develop when individual identities are not discernible*”

⁴⁴ *Flame* é o termo para o mau comportamento, insultos, comentários hostis, ações mal intencionadas, desrespeito etc.

este evento foi um “MegaIRContro⁴⁵”, realizado em Pelotas, em uma quadra de paddle (um tipo de esporte popular na cidade, na época), em novembro de 1996.

Nesta época, um canal era aberto cada vez que alguém entrava nele e a primeira pessoa recebia sempre o *status* de operador, passando a controlar todos os demais. Por isso, a maior parte dos grandes canais possuía bots, ou programas que rodavam no canal o dia inteiro, evitando que outras pessoas “roubassem” o canal. Os primeiros bots do canal #Pelotas foram o ScoobyDoo e o ScoobyLoo. Os bots eram controlados pelos usuários AYS e Chaves, que são considerados os fundadores do canal.

Muitos freqüentadores iniciavam a entrada ao canal como *lurkers*⁴⁶, observando tudo o que se passava e como funcionava a dinâmica do canal. Durante o verão de 1997, os usuários, que ainda eram em número pequeno, costumavam marcar IRContros na praia do Laranjal (um lugar muito popular em Pelotas durante o verão) e em cinemas, realizando concomitantemente atividades *online* e *offline*.

A primeira população do #Pelotas era constituída, em sua grande maioria, por estudantes e jovens universitários, com uma idade que variava entre 9 ou 10 anos (dois usuários, Beavis e Butt-Head, dois irmãos, os “mascotes” do #Pelotas) e 19 a 20 anos (os usuários mais velhos, já universitários). A grande maioria, no entanto, estava com 16, 17 anos.

Com o passar do tempo e a popularização do IRC em Pelotas, o canal foi aumentando de tamanho. Em 28 de maio de 1997, foi realizado um novo “MegaIRContro”, que contou com a presença de mais de 400 pessoas (que, em comparação com os primeiros 20 ou 30 freqüentadores de dezembro e janeiro de 1997, representou um crescimento quase exponencial).

Juntamente com o aumento do canal começaram a surgir rusgas entre a comunidade, e vários grupos afastaram-se, criando canais alternativos. Além disso, existiu também, ao longo de todo o período da história do #Pelotas, uma população flutuante e uma população freqüente, que realmente formava a comunidade. No entanto, mesmo essa população mais freqüente foi alterando-se no decorrer do tempo. A população do #Pelotas atual, portanto, contém um número muito pequeno dos primeiros usuários. Os dois fundadores ainda continuam acessando, Chaves mais esporadicamente e AYS com freqüência.

Em princípio, os freqüentadores do #Pelotas, em sua maioria, utilizavam o canal e o plano *offline* para estabelecer as relações sociais. Com o passar do tempo e a popularização do IRC, o #Pelotas passou a constituir-se em

⁴⁵ IRContro é o nome popular, dentre os freqüentadores do IRC, para encontros na vida real. O “MEGAIRContro” foi assim chamado porque reuniu uma população muito maior de freqüentadores e não apenas os que habitualmente se encontravam na vida real.

⁴⁶ Usuário que apenas “observa”, sem efetivamente tomar parte na conversação.

um canal muito grande e de difícil reunião, passando a congregar diversos grupos menores.

O canal #Pelotas foi escolhido para esta pesquisa pelos seguintes motivos:

- a) Histórico da pesquisadora, que não apenas passou os últimos cinco anos em contato freqüente com o canal, mas igualmente tem parte de sua vida e interesse ligados diretamente a ele, bem como ao IRC e à comunicação mediada por computador.
- b) É um dos canais de maior população flutuante da rede Brasnet, já tendo se situado entre os oito maiores canais do Brasil. Levando-se em conta que é um canal com uma representatividade pequena (trata-se de uma cidade do interior do Rio Grande do Sul), situava-se em conjunto com canais como #Jampa (da cidade de João Pessoa), #Sampa (da cidade de São Paulo), etc.
- c) A existência do canal na rede Brasnet, que oferece os serviços de nickserv e chanserv, que consideramos muito importante.
- d) A evidência de que constitua uma comunidade virtual para este estudo. (Como discutiremos adiante.)

1.4.2. O #Pel

O #Pel é um canal que existe anexado ao #Pelotas. Trata-se do canal dos operadores do #Pelotas. A idéia da existência do #Pel é de que ele funcionasse como um fórum de discussão entre os operadores, trazendo recados, notícias, reclamações e discussões. A entrada no canal é limitada por uma chave (que só os operadores conhecem). Algumas vezes, outros usuários são convidados a utilizar o #Pel, mas não com freqüência.

1.4.3. O #Pelotas como Comunidade Virtual no IRC

De acordo com o conceito de *virtual settlement* de Jones e a sua aplicação no IRC, Liu (1999, *online*) constrói um conjunto de requisitos que podem ser experimentados em campo para definir a existência de comunidade virtual no IRC. Utilizaremos este estudo e a metodologia por ele proposta apenas para demonstrar as evidências de que o #Pelotas possa se constituir em uma comunidade virtual, uma vez que os requisitos utilizados contemplam também indiretamente a definição que utilizamos de comunidade virtual.

Segundo Jones, é necessária a existência de um espaço público comum virtual, um espaço público simbólico que seja dividido por todos os participantes para a interação. De acordo com Liu, este espaço é público simplesmente porque permite que as pessoas que estejam conectadas possam dividir o espaço. Não implica necessariamente em que o espaço seja aberto a pessoas externas à comunidade.

Este espaço pode ser claramente identificado em um canal de IRC, onde a comunicação entre todos os participantes da comunidade é visível a todos que estão conectados naquele canal. Identificamos o #Pelotas como um espaço público e comum, uma vez que não é um canal moderado⁴⁷, não possui limite de usuários (qualquer pessoa pode conectar-se ao canal através de qualquer servidor da Brasnet), toda a conversação que ocorre no canal é vista por qualquer usuário que esteja nele.

Liu também cita a variedade de comunicadores, característica *do virtual settlement*, como condição para a existência da comunidade virtual. Essa característica é diretamente relacionada com a possibilidade de interação mútua, que já discutimos anteriormente. Como o IRC é um ambiente multi-usuário, que permite a conversa em tempo real, é também um ambiente que permite potencialmente a interação mútua. A variedade de comunicadores é exatamente o que proporciona essa interação, o que excluiria canais que não possuem usuários. Liu acrescenta a essa característica, apontada por Jones, a necessidade de que exista um número de usuários pelo menos constante no canal, para que a interação aconteça de modo significativo no tempo e no espaço para o estabelecimento de laços sociais. O #Pelotas é um dos maiores canais da Brasnet. Segundo estatísticas de maio de 2001, o canal oscilava entre o oitavo e o quarto maior canal da rede. O #Pelotas também possui um número relativamente estável de usuários, situando-se, em abril de 2001, entre os quatro canais mais estáveis da rede.

A fronteira da comunidade virtual, como o canal onde ela se estabelece, é outra característica apontada por Liu. No caso, a comunidade do #Pelotas estabelecer-se-ia apenas sobre este canal.

A estabilidade de membros seria a próxima característica. De acordo com Liu, a existência de *lurkers* não afetaria a constituição da comunidade. Segundo ele, a essência da estabilidade de membros não seria a participação contínua de usuários individuais no canal, mas simplesmente a aparição, a presença de um número significativo de participantes em um período de tempo.

⁴⁷ Onde apenas os operadores que possuem o status de “voice”, representado por um sinal de “+” ao lado do *nick* podem falar..

Acreditamos que a estabilidade de membros é importante para que exista a possibilidade de se estabelecer laços sociais, relacionamentos, que possam evoluir para a constituição de uma comunidade. Esses relacionamentos aconteceriam a partir de níveis de interação entre as pessoas no canal. Existiriam aqueles membros que efetivamente participam há algum tempo da comunidade e que possuem laços fortes e bem estabelecidos, aqueles que não acessam há tanto tempo, mas que possuem alguns laços mais fortes e outros mais fracos, os novatos, que ainda estão estabelecendo esses laços, e uma população flutuante, “turista”, que apenas visita uma vez ou outra o canal. Portanto, esta estabilidade seria referente a um número de usuários não total.

No caso do #Pelotas, existe uma população freqüente bastante alta. Apenas a título exemplificativo, o canal possui uma população de 23 operadores⁴⁸. Um dos requisitos para que alguém seja operador do canal é que possua uma freqüência mínima de acesso ao canal quase diário. Isso sem falar nos usuários que normalmente acessam o canal. Uma outra fonte que podemos utilizar para fornecer um indicativo da estabilidade de membros é o número de usuários registrado nos bots do canal⁴⁹ (Quindim e Ambrosia). O Quindim, principal bot, possui 1739 usuários registrados.

Um *virtual settlement* deve possuir ainda um nível considerável de interatividade. Entendendo essa interatividade como interação mútua, em um sistema aberto, de muitos para muitos, onde as mensagens relacionam-se entre si, o #Pelotas é um canal absolutamente interativo. É claro que uma profusão de mensagens entre os participantes, apenas no canal público, não acontece de forma regular durante o tempo todo. Muitas vezes, o canal está cheio, mas está calmo, porque a grande maioria das pessoas conversa em modo privado. Outras vezes, diversas discussões paralelas acontecem no ambiente do canal.

Liu explica que a interatividade, em um canal de IRC, não é composta apenas por mensagens verbais, mas também por outros tipos de mensagens como a simulação de ação. Ele destaca que a interatividade das mensagens pode ser evidenciada pelo direcionamento das mesmas (a um usuário ou ao grupo todo) e pela relação do conteúdo da mensagem.

```
<TeuOutroNick> oi
*** _MeNiNoTrAvEsSo_ (~2000@Nzn51Pi0ClY.200.193.97.O) Quit (Ping timeout_)
*** RenataBianco{irada} (AvAlAnChE@QrF6ddGuaQU.200.241.52.O) has joined #Pelotas
*** registre (~conta@XbbfgPVsNjv2.200.248.129.O) has left #pelotas
<beleza> oi
```

⁴⁸ Dados de agosto de 2001.

No exemplo acima, retirado de um log do canal #Pelotas, do dia 23 de novembro de 2000, temos um usuário que diz “oi” (TeuOutroNick) sem direcionar a sua mensagem a ninguém em especial, ao que é respondido por alguém (beleza).

```
<Steel> Guerreiro, teus script sabe mostrar as horas?!?  
<Guerreiro_PpP> uheuheuheuee  
*** Andre_ (mIRC@qbb0wdKJaDXA.200.183.170.0) has joined #pelotas  
<Guerreiro_PpP> naum sei!!!  
<Guerreiro_PpP> :P
```

Neste outro log, do mesmo dia, no #Pelotas, um usuário direciona a sua mensagem a outro, em meio ao canal público, que responde.

Não aprofundaremos a questão da interatividade das mensagens (um reflexo da interação mútua proposta por Primo), porque simplesmente queremos trazer a evidência de que se trata de uma comunidade.

Um outro fator apontado por Liu é a estabilidade de nicknames. De nosso ponto de vista, trata-se de uma consequência da permanência do indivíduo na comunidade. Para que o mesmo consiga retornar aos laços estabelecidos com outros indivíduos e aprofundá-los, é necessário que ele utilize uma única identidade, ou ainda, um nick que seja reconhecido como sendo o seu pelos demais membros da comunidade.

Uma das evidências que podem ser levadas em conta para a conclusão de que esta estabilidade realmente existe é o serviço de nickserv da Brasnet, que já explicamos anteriormente. Se os nicks não fossem importantes para seus usuários, por que registrá-los e cercá-los de cuidados especiais, impedindo que outras pessoas os utilizem? Além disso, no nickserv, se um determinado nick não é utilizado com uma frequência mínima, o seu registro é perdido. Encontramos nicks registrados por usuários do #Pelotas há mais de quatro anos, evidência de que as pessoas realmente optam por adquirir uma identidade permanente, se não no ciberespaço, ao menos no IRC.

```
-NickServ- AYS eh Alberto Yuichi Sato  
-NickServ- ays esta online.  
-NickServ- Horário do registro: 08 Nov 23:29:54 1999 BRST  
-NickServ- Ultima mensagem de saida: Ping timeout: 180 seconds  
-NickServ- Opcoes: Protecao de Kill,Seguranca,Privado
```

Como exemplo acima, utilizo o nick de um dos fundadores do canal #Pelotas. O nick está registrado há mais de 3 anos, mas o próprio usuário admite que já o desregistrou e registrou dezenas de vezes, para testes:

```
<AYS> bah eu ja desregistre ele umas vezes pra testes e tal
```

⁴⁹ O bot (Quindim e Ambrosia) é um programa que roda no canal. O usuário registrado tem várias vantagens, pode enviar mensagens a outros, receber recados importantes dos operadores, utilizar uma saudação ao entrar no canal, fornecida pelo bot (a info) etc.

Mesmo assim, o exemplo é válido para demonstrar o ponto que ressaltamos. Na parte inferior da informação (que é pública, pois é acessível a qualquer usuário do sistema), é mostrada a opção de proteção do usuário: Segurança, *Kill* e Privado. Além disso, segundo AYS, que é um dos informantes deste trabalho e administrador da Brasnet, o nickserv possui 254.891 nicknames registrados (dados de 02 de agosto de 2001).

Como dado adicional, podemos complementar com as estatísticas que são realizadas periodicamente da conversação no canal, que estão *online* em *sites* que serão indicados adiante.

Através destas observações, acreditamos que existam fortes evidências de que o #Pelotas constitua-se em um *virtual settlement*, com indicativos de que também constitua uma comunidade virtual como a que definimos, uma vez que o corpo organizado, último fator de nossa definição, pode ser facilmente identificado na constituição do #Pelotas. O canal possui um *site* informativo, com as regras, fotografias dos usuários que habitualmente estão no canal, promove eventos na vida real, possui um canal para que os operadores possam discutir e estabelecer os limites de modo mais claro. Existe uma hierarquia, um comprometimento de alguns indivíduos em abrir mão de parte de seu tempo para organizar eventos e controlar a comunicação no canal de modo que todos possam conversar.

2. OBJETIVOS

Community is both an object of study (an entity, a manifestation) and the communicative process of negotiation and production of a commonality of meaning, structure and culture. (Fernback, 1999:205)

Neste capítulo, procuraremos explicitar os objetivos do trabalho e a literatura condizente com cada assunto que estabeleceu as bases para o desenvolvimento de cada item. Não discutiremos ainda os diversos posicionamentos explicitados, pois, para tanto necessitaremos também da argumentação exposta pelo estudo de caso, uma vez que se tratam de questões não apenas referentes a um conjunto teórico de base, onde era preciso explicitar conceitos, como era o caso do capítulo anterior, mas igualmente referentes ao empírico, que será desenvolvido na próxima etapa do trabalho.

2.1. Objetivos gerais

O objetivo geral deste trabalho é estudar como uma comunidade virtual específica (em nosso caso, o canal #Pelotas) estrutura-se através da comunicação e, portanto, obter uma visão de como a Comunicação Mediada por Computador pode atuar na sociabilização dos indivíduos no ciberespaço e, mais especificamente, na formação e estruturação de comunidades virtuais no IRC, além de encontrar um conceito aplicável para estas.

2.1.1. A comunicação como elemento fundamental da sociabilização no ciberespaço

A comunicação é o fator essencial para a sociabilização de qualquer indivíduo. A transmissão de algum tipo de informação é o primeiro caminho para que um indivíduo possa estabelecer contato com outro e, assim, desenvolver este contato para uma relação. Desta forma, *“o processo estrutural que é associado com a comunidade é a comunicação. Sem comunicação não pode haver ação para organizar as relações sociais.”*⁵⁰ (Fernback & Thompson, 1998, online). A emissão, transmissão e recepção de uma mensagem, seja pelo modo que for, é parte do processo social de estabelecer contato com nossos semelhantes. Por isso, a comunicação é essencial para a organização social. Assim como nossas células falhariam em compor um organismo se não pudessem comunicar-se através da

⁵⁰ *“The structural process is associated with community is communication.”*

emissão de substâncias e impulsos elétricos, também nós falharíamos em compor uma comunidade se fôssemos totalmente desprovidos de qualquer forma de emitir uma mensagem a alguém. Portanto, a comunicação permeia todo e qualquer processo social, sendo por si, sua *matéria-prima*.

Quando falamos em comunidade virtual, portanto, estamos diretamente envolvendo um complexo processo onde relações são estabelecidas em um novo *locus*, de uma nova forma, entre pessoas. No ciberespaço, a importância da comunicação é ainda mais clara: o ciberespaço é comunicação e só existe enquanto uma quantidade de informações estiver circulando entre os computadores que estão conectados pela Internet. É por isso que nesta abordagem do fenômeno, optamos por construir uma teoria sobre a interação social no ciberespaço através da análise da comunicação entre as pessoas.

2.1.2. A Comunicação no IRC

A comunicação no IRC é dinâmica, interativa e síncrona, como aponta Reid (1991, *online*): “A comunicação através do programa Internet Relay Chat é escrita e os usuários estão espacialmente distantes, mas é também síncrona.⁵¹” O sincronismo que o chat proporciona, ou seja, a possibilidade de conversar em tempo quase real, entre várias pessoas que estão relativamente distantes, é importante. Ele proporciona que sejam estabelecidas relações com um grande número de indivíduos quase ao mesmo tempo, com um *feedback* muito rápido, o que pode levar a uma construção mais rápida de uma relação social. Por conta desta característica, acreditamos que o IRC propicia um laboratório potencial para o estudo da comunidade virtual e o encontro da mesma (como já explicamos anteriormente). A comunicação no IRC também propicia a interação mútua. “É uma forma de comunicação escrita, - ou melhor – digitada, que é transmitida, recebida e respondida dentro de um período de tempo que tem sido formalmente relevante apenas para a comunicação falada⁵²”(Reid, 1991, *online*). O IRC pode simular um diálogo oral, que não é mais oral, mas escrito, escrito de modo oralizado e, na maioria das vezes, coloquial.

Através de todos esses milhares de anos (com exceção da linguagem de sinais), a linguagem tem sido ou falada, ou escrita. Mas a conversação

⁵¹ “Communication using the Internet Relay Chat program is written, and users are spatially distant, but is also synchronous.”

⁵² “It is a written – or rather – typed form of communication that is transmitted, received and responded to within a time frame that has formerly been only thought relevant to spoken communication.”

online é um novo híbrido que é, ao mesmo tempo, falada e escrita e ainda, não completamente nenhuma. É falar pela escrita. É escrita porque você digita em um teclado e as pessoas lêem. Mas por causa da natureza efêmera das letras na tela, e porque elas têm uma mudança tão rápida – algumas vezes num instante –, é mais como falar.⁵³(Coate, 1993, *online*)

De acordo com Doell (2001, *online*), o IRC apresenta uma linguagem híbrida, que possui características tanto da linguagem escrita quando da linguagem oral. Ele acredita que o discurso, no IRC possui uma característica mais “oral”, devido ao uso criativo da linguagem escrita para a convenção de elementos paralingüísticos (como a linguagem não-verbal), e informações contextuais, a imitação de dialetos e contornos de entonação. Doell realizou um estudo lingüístico da comunicação no IRC, de modo quantitativo, em vários canais.

O IRC é também um ambiente puramente textual, mas que é usado com uma característica híbrida entre a língua escrita e oral. Por conta disso, as pessoas ao se comunicarem neste tipo de ambiente fazem uso de toda a forma de emitir uma mensagem ao alcance de sua imaginação. Isso, porque a comunicação verbal necessita não apenas de palavras, mas, de uma quantidade de sinais que acompanham essa mensagem e fazem parte dela, como elementos que auxiliam o outro a decodificar e interpretar aquilo que foi dito.

No ciberespaço, todos estão no escuro. Nós só podemos trocar palavras uns com os outros – nenhuma olhadela, ou dar de ombros, ou sorrisos irônicos. Até mesmo as nuances da voz são retiradas.⁵⁴(Rheingold, 1992, *online*)

Como Doell (2001, *online*) apontou, existe um uso criativo de convenções, que tentam suprir a falta desses sinais, que acompanham uma mensagem verbal. É o caso, por exemplo dos emoticons:

```
*** ^LaRiSsa^- (SRG@lGCsh7mfhRU.vetorialnet.com.br) has joined #pelotas
<ISLAND> tu mora ondi
<ISLAND> ?
* Pijama sem pvt's =(
<gp> q q e sport55
```

No exemplo, temos o uso de um emoticon para expressar a decepção ou tristeza do usuário. A ação simulada também faz parte dos elementos não verbais que acompanham uma mensagem. Essa ação serve para “agir” virtualmente, ou mesmo, para comunicar aos demais uma atitude.

* eunaosei **vai** nanar cos anjinhos⁵⁶

⁵³ “Through all these thousand of years (sign language excepted), language has been either spoken or written. But online conversation is a new hybrid that is both talking and writing yet isn’t completely either one. It’s talking but writing. It’s writing because you type it on a keyboard and people read it. But because of the ephemeral nature of luminescent letters on a screen, and because it has such a quick – sometimes instant – turnaround, it’s more like talking.”

⁵⁴ “In cyberspace everybody is in the dark. We can only exchange words with each other – no glances or shurgs or ironic smiles. Even the nuances of voice are stripped away.”

⁵⁵ Log retirado do canal #Pelotas de 30/11/2000.

Nos exemplos, também é possível notar como a “oralização” desta linguagem escrita reflete-se no modo como se escreve. O uso da escrita fonética, ou seja, usando o som da palavra falada (“axu” ao invés de “acho”, “ondi” ao invés de “onde”, etc.) abreviações (“q” ao invés de “ o que”) para escrever mais rápido e outros.

Shaw (1997:133), que realizou uma pesquisa sobre grupos *gays* e comunidades virtuais no IRC, diz que o IRC é o melhor exemplo de comunicação em tempo real, em toda a CMC. Segundo ele, é o IRC que melhor ilustra a comunidade virtual definida por Rheingold, e de todas as formas de CMC, ele é também a mais intrigante, devido a sua personalidade dupla: é ao mesmo tempo público e privado.

As observações de Shaw são realmente importantes, pois o caráter mutante de toda a comunicação no IRC decorre, justamente, da necessidade de ser uma comunicação em “tempo real” e, portanto, oralizada. Como a velocidade é tão importante para que a comunicação aconteça, as palavras tendem a tornar-se menores e mais “fonéticas” (ou seja, escreve-se como se fala e não da maneira ortograficamente ou gramaticalmente correta), além de abreviadas. Exatamente por isso, o estudo da comunicação no IRC é interessante e tem sido realizado com alguma frequência por lingüistas e estudiosos da lingüística (vide Doel, 2001 e 1998, *online*).

A questão do público e do privado também é importante, porque, muitas vezes, a comunicação estende-se a canais privados, fazendo com que algum visitante desavisado encontre um canal silencioso, mas fervilhante de informações. Voltaremos a discutir esses pontos na questão da ética da pesquisa, no capítulo sobre metodologia.

2.2. Objetivos Específicos

Com este estudo pretendemos traçar uma série esboços de respostas para as questões que definimos como objetivos secundários.

2.2.1 Caracterização do #Pelotas como uma Comunidade Virtual

⁵⁶ *Log* retirado do canal #Pelotas de 30/11/2000.

O primeiro objetivo refere-se a definição do #Pelotas como uma comunidade virtual, de acordo com o conceito que desenvolvemos através da bibliografia, como hipótese a ser testada em campo. Existem fortes indícios de que o #Pelotas caracteriza-se como uma comunidade virtual, a partir de um estudo preliminar realizado com a metodologia do *virtual settlement* proposta por Jones (1997, *online*) e Liu (1999, *online*). Procuraremos aprofundar este aspecto, investigando se é possível enquadrar o canal na definição que desenvolvemos no capítulo anterior.

Existem, segundo acreditamos, níveis de interatividade no IRC. Portanto, é possível que nem todos os usuários do canal façam efetivamente parte da comunidade, sendo esta, a rigor, restrita a um grupo menor. Pretendemos avaliar a participação dos indivíduos nestes níveis, para determinar em que medida tal comunidade é constituída.

Este objetivo envolve, portanto:

- Definição do #Pelotas como uma comunidade virtual através da análise da presença ou não presença das características apontadas em nossa definição de comunidade virtual, construída através da revisão bibliográfica;
- Exploração de como estas características (a saber: permanência, pertencimento, existência de relações sociais, existência de um corpo organizado – que será basicamente explorado no segundo objetivo –, existência de um *virtual settlement*) são apresentadas na comunidade;
- Definição de um perfil para a comunidade do #Pelotas a partir do estudo dos itens anteriores.

2.3. Estudo de Elementos da Comunidade Virtual

Elegemos também alguns elementos importantes para a compreensão da cultura e estrutura da comunidade virtual. Estes elementos foram estabelecidos com base na literatura especializada e na coleta de dados obtida através da observação e determinados como relevantes para o estudo da comunidade. Através deles, desejamos inferir como a comunidade estrutura-se também através da comunicação. São eles:

2.3.1. Identidade

Identity plays a key role in Virtual Communities. (Donath, 1999:29)

Para que os laços sociais, que dão origem a uma comunidade, sejam estabelecidos, é preciso um espaço temporal. Por isso, a construção de uma identidade em um ambiente primariamente anônimo, como o IRC é importante. Sem estabelecer uma identidade ou um elementos conectivo entre os diversos apelidos que alguém use, torna-se impossível retornar para os laços sociais preestabelecidos em visitas anteriores, exigindo que todo o trabalho de estabelecer novas relações sociais seja reiniciado continuamente, tornando impossível o aparecimento de laços de comunidade.

De acordo com Donath (1999:29), a identidade é muito importante na comunidade, porque conhecer a identidade daqueles com quem se comunica é fundamental para entender e avaliar a interação. A evolução das relações para a comunidade depende do reconhecimento de um usuário pelos demais. Turkle (1995:178) afirma que o mais importante na construção da identidade *online*: o fato de que reconstruímos nossa identidade no ciberespaço, do “outro lado do vidro”. Turkle trata principalmente da construção do gênero em um MUD, ou seja, em um sistema onde a representação é a regra. O MUD, ao contrário do IRC, apresenta uma característica de realidade fantasiosa, de *jogo*. A representação através de personagens é, portanto, a regra. No IRC, existem pessoas conversando com pessoas, sem personagens definidos de forma fantasiosa. Em princípio, são apenas pessoas conversando com pessoas, como se conversaria através de um telefone, em uma sala de espera ou na mesa de um bar. No MUD, a realidade imaginativa é muito mais forte. Nosso personagem luta com um dragão e conversa com os personagens dos outros em um ambiente construído de modo a incitar a imaginação. Não é apenas conversa. É também um jogo. Por isso, a questão da identidade apresenta-se de um modo muito diferente no MUD e no IRC. Enquanto no IRC, em geral, se tem múltiplos nicks representando uma mesma identidade, no MUD se tem múltiplas identidades em múltiplos nicks. Turkle (1998:6) fala no ciberespaço como um espaço cultural de simulação, onde é possível falar, trocar idéias e assumir personagens de nossa própria criação. A visão de Turkle abrange uma “fragmentação” do indivíduo no ciberespaço, metaforicamente exposta pelas diversas “janelas” que o sistema permite: em cada janela é possível ser uma “nova” pessoa ou apresentar um novo “eu” que exacerba uma parcela da personalidade de cada um, muitas vezes não condizente com o *offline*.

Como o IRC possui a característica fundamental do anonimato, a construção da identidade torna-se ainda mais difícil. No entanto, parece-nos que uma grande parte dos usuários possui um ou vários nicknames estáveis, ou associados a ele. A Brasnet ainda dispõe do serviço de nickserv largamente utilizado pelos usuários, que registra e impede que outras pessoas utilizem os apelidos registrados. A escolha de um nickname envolve toda uma maneira através da qual o indivíduo será reconhecido no espaço. Como explica Aranha Filho (1998, *online*):

(...) não são apenas burocracia de procedimentos técnicos, mas envolvem definição de identidade, determinam o modo como o sujeito ganha existência na rede, definem seu espectro de ações possíveis. O usuário penetra no espaço virtual assumindo uma persona (identidade eletrônica), que pode movimentar-se, pronunciar-se e agir.

O nick não é, no entanto, o único aspecto da identidade no IRC. A comunicação também atua como um fator de identidade. Donath (1999:39), em seu estudo sobre a identidade, na Usenet (um newsgroup, ou sistema de comunicação assíncrono na Internet, onde os participantes do grupo enviam as mensagens para um determinado local, que posteriormente são lidas e respondidas pelos demais), afirmou que, muitas vezes, o que atua como fator identificador de alguém era a linguagem. Ela explica casos em que os autores modificavam o nome e ainda assim eram reconhecidos pelo modo através do qual escreviam, pelos demais elementos do grupo⁵⁷.

Como na comunicação oral, onde muitas vezes desenvolvemos trejeitos, modos de expressão e palavras que se tornam também parte de nosso “modo particular” de expressão, o mesmo acontece no IRC. Certos usuários desenvolvem características específicas, que os tornam reconhecíveis além do nick.

Da mesma forma, essas características podem ser estendidas a outros aspectos, como o uso de emoticons ou mesmo cores nas linhas escritas pela mesma pessoa (elementos que são determinados por ela).

Emoticons podem fazer mais do que simplesmente expressar emoções. Eles podem também servir como assinaturas personalizadas. (...) Um emoticon personalizado pode produzir uma assinatura visual muito efetiva, análoga ao reconhecimento de alguém na vida real.⁵⁸ (Doel, 2000, *online*)

É o caso, por exemplo, do usuário Picard, do #Pelotas. Ele utiliza o ícone ¶:⊙, que representa suas várias expressões quando está conversando.

<Picard> so q ele nao gosto

⁵⁷ Grupo, quando citado em relação a Donath, é um sinônimo de comunidade. Trata-se de uma abreviação para newsgroup, ou grupo de notícias, termo técnico para a forma com a qual as notícias são trocadas.

⁵⁸ *Emoticons can make more than simply express emotions. They may serve as well as personalized signatures. Na emoticon can produce an effective visual signature, same as recognition in real life.*

<Picard> ¶:ø/

<Picard> hehehe

<Picard> ¶:ø)

<Picard> ¶:øþ

<Picard> no cheguei a ver⁵⁹

Primo (1997, *online*) afirma, ainda: “As pessoas acabam desenvolvendo um estilo próprio de comunicação, que as caracterizam e que pode até se tornar típico na comunicação de todo o grupo.” Essa característica também pode vir a funcionar como uma forma de identificação, uma assinatura, quase como a voz ou o modo como se fala na vida real.

A incorporação de elementos identificadores do grupo, como o uso de expressões características, uso de abreviações e modificação do modo com o qual se escreve, segundo Donath (1999:39), fazem parte da identificação do usuário como membro do grupo e da comunidade. Por isso, ao começar a utilizar um meio de comunicação da Internet, as pessoas tendem a incorporar as expressões ao seu vocabulário, quando estão neste ambiente.

O uso dessas frases⁶⁰ expressa a identificação de alguém com a comunidade *online* – é como se mudar para uma nova região e adquirir o sotaque local. (Donath 1999:39)

Além disso, parte da literatura, (Turkle, 1995:228, Donath, 1999: 45) trata também do “engano de identidade⁶¹”, ou seja, de usuários que tentam se passar por outros na Internet. Dentro desta categoria, Donath (1999:45) fala do *troll*. O *troll* é um usuário que em um *newsgroup* tenta se passar por um participante legítimo, dividindo com o grupo seus interesses e preocupações. Nestes casos, os membros do grupo, se já familiarizados com o engano da identidade, tendem a procurar distinguir as mensagens reais das mensagens de *trolling* e, se julgarem alguma mensagem como *trolling*, tendem a banir o usuário do grupo. No

⁵⁹ *Logs* privados com o usuário, referentes a janeiro e março e 2001. Utilizados com a permissão do usuário.

⁶⁰ Aqui a autora utiliza o termo “*phrase*” traduzido como frase. No entanto ela refere-se também a abreviações, uso de termos técnicos, jargões e outros elementos típicos da comunidade, como depreende-se do parágrafo:

“Language is also an important indication of group identity: ‘regarding group membership, language is a key factor – an identification badge – for both self and outside perception’(Saville-Troike, 1982). Language patterns evolve within the *newsgroup* as the participants develop idiosyncratic styles of interaction – especially phrases and abbreviations. Some are common to all groups: BTW, IMHO, YMMV (By the Way, In My Humble Opinion, Your Mileage May Vary). Others are of limited extent: MOB, ONNA (Mother Of the Bride, Oh, No, Not Again – used in misc, kids, pregnancy by womem who were trying to get pregnant to report monthly disappointment). New words are coined and ordinary words gain new meaning: flame, spma, troll, newbie. Using theses phrases expresses one’s identification with the online community – it is akin to moving to a new region and picking up the local accent.”

IRC isso é menos comum. Em geral, os *trolls* (utilizaremos o mesmo termo por questão de conveniência) são usuários que tentam se passar por alguém de sexo diferente, enganando os demais usuários com o objetivo de seduzi-los. Mas existem outras formas de decepção, como idade, trabalho e, até mesmo, decepção em relação a uma identidade completamente falsa, embora, acreditamos que sejam menos comuns.

2.3.2. Gênero

Dentro da identidade, o gênero é também uma questão importante e citada por muitos pesquisadores (Turkle, 1999 e 1998; O'Brien, 1999 Kornbluth, 1998, Ehrenreich, 1998, Dibbel, 1998 , Spender, 1998, Miller, 1998). No IRC, a sedução parece representar um importante papel. Por isso, conhecer o gênero das pessoas parece ser de considerável importância. No #Pelotas, *puts* como os abaixo são razoavelmente comuns:

```
<chris-3> oi  
<chris-3> vc é h ou m62
```

```
<DENGOSO17> oi  
<DENGOSO17> h ou m?63
```

“H ou M” da pergunta refere-se, naturalmente, a “você é homem ou mulher?”. Dependendo da resposta, o usuário muitas vezes desiste de conversar com a pessoa em modo privado. Essa questão demonstra em parte, como o gênero parece representar um papel importante na identidade dos usuários. De acordo com O'Brien (1999:77), as “*características de gênero são os meios primários através dos quais nós classificamos e definimos a nós mesmos e aos outros*”⁶⁴. Os atributos sexuais preenchem as informações básicas sobre a forma com a qual conduzimos as interações com os outros e como organizamos a realidade social. O gênero é, portanto, importante na medida em que faz parte de nossa compreensão de nós mesmos e dos outros. Faz parte do modo através do qual experimentamos e entendemos a nós mesmos na comunicação com outros seres humanos (O'Brien, 1999:78). No ciberespaço, temos um deslocamento entre mente e corpo. Logo, o gênero não é uma característica imediatamente dada a conhecer (a não ser que o usuário queira). Quando no ciberespaço, o indivíduo precisa reinscrever-se,

⁶¹ *Identity Deception*

⁶² O *Log* é privado de 02 de agosto de 2001. O *nickname* foi modificado para preservar a identidade do usuário.

⁶³ *Log* privado de 07 de agosto de 2001. O *nickname* foi modificado para preservar a identidade do usuário.

redefinir-se, estabelecer a sua identidade em um novo ambiente, como explica Aranha Filho (1998, *online*): “Obriga [o ciberespaço] a um deslocamento do self, o indivíduo se vê diante da tarefa de reinscrever a sua identidade em um novo ambiente, de se auto-representar.”

O'Brien fala de uma “*performance* de gênero” como ponto fundamental do gênero no ciberespaço. Ou seja: no ciberespaço não se tem elementos corpóreos. O gênero é, portanto, uma construção, uma *performance* comunicativa, que vem a substituir os caracteres sexuais.

(Re)incorporar o *self* em um reino incorpóreo é um exercício em reprodução textual. Porque os elementos físicos não estão disponíveis, as pessoas que conversam *online* devem sinalizar tudo o que desejam que os outros saibam a seu respeito através de um meio baseado em texto.⁶⁵(O'Brien, 1999:87)

A comunicação é também determinante para um conhecimento do gênero. Como explica Donath (1999:38), alguém pode escrever “sou uma mulher”, mas precisará também sustentar características e reações da “voz” de uma mulher, ou de um discurso feminino.

A tecnologia da comunicação *online* propõe uma ocasião para explorar as implicações da interação quando os elementos corpóreos usuais para a codificação e respostas aos outros não estão presentes.⁶⁶ (O'Brien, 1999:79)

O que se tem, na interação *online*, é um “fazer” gênero e não, simplesmente, “ser”. Pesquisadores como O'Brien, no entanto, acreditam que o gênero no ciberespaço é construído com uma tendência a reproduzir as formas convencionais. As linhas de texto tendem a reproduzir os estereótipos de gênero. É o caso das pessoas que se descrevem como idealizariam ser e não como são, ou do uso de *nicks* que fazem referência a pessoas desejadas sexualmente, como nome de atores, modelos, etc. O'Brien chama essa hiperconstrução de “*hypergendering*”⁶⁷ ou “hipergênero”.

O anonimato proporciona ainda a experimentação do gênero. Uma mulher pode experimentar “ser” um homem e vice-versa. O usuário será exigido, no sentido de apresentar elementos característicos do gênero com o qual se apresenta, proporcionando experiências diferenciadas. De acordo com Spender (1998:73), com as possibilidades que a comunicação *online* oferece, a tentação de adotar um nome

⁶⁴ “gender characteristics are a primary mean by which we sort and define self and others.”

⁶⁵ “(re)embodying the self in a disembodied real is an exercise in textual production. Because physical cues are not available, online conversants must signal everything that they want others to know about them through a text-based medium.”

⁶⁶ “The technology of online communication poses an occasion to explore the implications of interaction when the usual embodied cues for coding and responding to others are not present.” A palavra cue foi traduzida por ‘elementos’ em lugar de ‘dicas’ por acreditarmos que o contexto seria assim melhor compreendido.

⁶⁷ *Hypergendering*.

neutro ou um pseudônimo masculino (por parte das mulheres), deve ser grande. Isso porque, desta forma, a identidade ofereceria algum tipo de proteção contra a quantidade de convites sexuais e assédio, que as mulheres sofreriam na Internet. A autora inclusive acredita que a maioria das mulheres teria assumido uma identidade masculina, ou *nicknames* masculinos simplesmente para evitar esses problemas. E que muitos dos *nicknames* femininos, que existiriam, seriam simplesmente homens, tentando passarem-se por mulheres.

Spender procura trabalhar com a troca de gênero por parte das mulheres na Internet. Ainda que os aspectos que ela desenvolve sejam, no mínimo, interessantes, não acreditamos que se constituam em uma verdade absoluta. Ao contrário, a troca de gênero em uma comunidade virtual no IRC não é um hábito. A maioria das usuárias mulheres procura fazer-se identificar como mulher, seja usando de trejeitos culturalmente construídos como femininos, como escrevendo na cor rosa, ou utilizando-se de um artigo para reforçar o gênero no *nick*. (Exemplos: A_Louka, A_groo etc.) A maioria das mulheres parece querer ser reconhecida como mulher.⁶⁸

```
<JuZiNhaH> sim sim  
<JuZiNhaH> o Seagal me falou  
<rasca_happy> :)  
<rasca_happy> qtos anos vc tem?  
<JuZiNhaH> 1669
```

Além disso, o *trolling* em questões de gênero não é bem visto em *chats*, segundo O'Brien (1999:90). De acordo com ela, a vigilância de gênero⁷⁰ é um elemento importante nestes *chats*. Turkle (1999:212) fala na troca de gênero, como comum no MUD. Segundo ela, para que alguém se apresente na Internet como uma pessoa do sexo oposto, basta escrever uma descrição. Ela afirma que a mudança de gênero pode ser uma oportunidade para explorar os conflitos típicos do gênero biológico de alguém (pg. 213).

O'Brien (1999:100), por fim, diz que o gênero é uma construção social e é a dimensão primária em que o corpo e a mente estão conectados e influenciam toda a nossa forma de ver o mundo. O gênero em cada pessoa é a manifestação de uma construção cultural, que é localizada em um único e imutável referente físico, que pode estar localizado no espaço e no tempo. De acordo com ela, é possível escrever e tentar experimentar novos gêneros, mas não é possível fazer com que essa experiência seja real.

⁶⁸ A este respeito, ressaltamos que a diferença entre o entendimento de Spender e o que temos observado é talvez devido à diferença cultural existente entre o Brasil e os Estados Unidos.

⁶⁹ Log privado do dia 03/03/2001. Divulgado com autorização.

⁷⁰ Vigilância enquanto aviso, quando se descobre alguém que tenta passar pelo sexo oposto.

Dentro da construção da identidade *online*, vários autores tratam de construção de um novo “corpo” (Ullman, 1998, *online*), um corpo “substituto”, para ser utilizado no ciberespaço. Já explicamos que partimos de uma perspectiva “mcluhaniana”, e que, deste modo, os elementos do computador funcionam como extensões de nosso próprio corpo. É muito comum o assunto principal de um canal de IRC ser um jogo de futebol, por exemplo, que está acontecendo naquele momento.

Acreditamos, que o estudo do gênero dentro da construção da identidade em um canal de IRC, torna-se importante a medida em que ele influencia toda a forma a partir da qual vemos o mundo e, mais do que uma característica física, trata-se de uma característica cultural. Além disso, a mudança de gênero pode, ou não, ser uma prática comum no canal #Pelotas e pode existir como uma experimentação ou como uma brincadeira. O gênero pode ser parte da construção e afirmação da identidade dos membros de uma comunidade no ciberespaço e, a partir daí, descobrir como ele atua e se reflete nas ações dos indivíduos no ciberespaço.

Com estes objetivos pretendemos investigar:

- Em que medida o uso de um *nick* e o reconhecimento do mesmo é importante para os usuários, para compreender também em que medida atua a vontade ou a necessidade das pessoas em estabelecer laços sociais duradouros, o que refletiria diretamente na necessidade de estabelecer relacionamentos e, mais tarde, comunidades virtuais entre as pessoas. Se o anonimato é importante e em que medida é utilizado;
- Como a identidade pode ser estabelecida através da comunicação em um ambiente puramente textual e que tipo de recursos são utilizados pelos usuários para serem reconhecidos, ou ainda, para construir a sua identidade e gênero no canal;
- Em que medida esta identidade *online* é correlata ou possui relação com a identidade real ou a identidade *offline* das pessoas;
- Em que medida o “jogo de identidades”, proporcionado pelo anonimato, é experimentado pelos usuários em uma comunidade virtual no IRC e como esses usuários lidam com a “decepção de identidade” e os *trolls*.

- Como o gênero é entendido e representado pelos membros e na comunidade e como é experimentado pelos usuários, observando a troca de gênero e a construção do gênero pelos mesmos.
- Que tipo e influência o gênero tem no comportamento dos usuários enquanto no canal.

2.3.3. Relações e Convenções Sociais

Um outro aspecto que procuramos abordar neste trabalho refere-se às relações sociais e às convenções da comunidade, considerando-as como um aspecto importante desta comunidade e, inclusive, condição essencial para a existência da mesma e como elemento importante em sua organização como um “corpo” comunitário. Em parte, essas convenções estão relacionados não apenas com o reconhecimento da própria comunidade como comunidade, mas, igualmente, na “bagagem cultural” da comunidade.

2.3.3.1. Relações Sociais

A rede oferece condições de formação de laços de uma sociabilidade específica, o que se tem denominado ‘comunidades virtuais’: pessoas que se conhecem e se relacionam pela rede, submetidas às suas regras, suas possibilidades e restrições. (Aranha Filho, 1998 *online*)

Neste objetivo pretendemos principalmente determinar em que medida existem relações sociais no canal que chamamos de comunidade virtual e como essas supostas relações influenciam a vida *offline* das pessoas. Isso, porque já foi possível observar que a comunidade do canal #Pelotas não é limitada ao ciberespaço. Encontros dos membros na vida real, promoção de eventos e até mesmo engajamento social já foram observados no comportamento *offline* dos seus membros. O #Pelotas organiza, periodicamente, eventos com larga participação de pessoas membros e não membros da comunidade virtual. Nos dias 11 e 12 e 18 e 19 de agosto de 2001, por exemplo, aconteceu o “Mega IRCampeonato de Futebol” (ou IRCamp, simplesmente). O evento, inteiramente organizado pelos membros da comunidade, contou com expressiva participação de jovens e adolescentes da cidade. Os organizadores estimavam, no início do campeonato, um público de mais de dez mil pessoas, com mais de 50 times inscritos. A ordem era que todos os times fossem formados apenas por pessoas que normalmente acessavam o canal

#Pelotas. Como iniciativa paralela, foram arrecadados alimentos e agasalhos pelos organizadores, juntos aos participantes, para doações. Este não é o primeiro evento deste gênero que o canal organiza.

Habitualmente, quando as comunidades de IRC organizam encontros *offline*, os mesmos são conhecidos como IRContros. O #Pelotas organizou, em 1998, o primeiro MegaIRContro de sua existência, com a participação de mais de 400 usuários, entre esporádicos e freqüentes. Esses IRContros ocorrem, atualmente, com bastante freqüência e, em nossa opinião, demonstram que as pessoas desejam formalizar os laços que estabelecem no ciberespaço, também na vida real.

Um outro aspecto, que também faz parte, do nosso ponto de vista, das relações sociais é a questão do conflito. Como Reid (2000:129) observou, conflitos nas comunidades virtuais são bastante freqüentes. E como ela também observa, *“apesar da aparência de segurança dada pelos pseudônimos e a distância, as pessoas podem se machucar no ciberespaço⁷¹”*. Ou seja, os conflitos no ciberespaço são, muitas vezes, tão reais para as pessoas que participam deles como os conflitos na vida *offline*. E o conflito torna-se importante na medida em que regras e elementos de controle social são criados para evitá-los e na medida em que se relacionam diretamente com questões de poder. De acordo com Smith (2000:135), o conflito é uma propriedade natural dos sistemas sociais. As questões do conflito envolvem harmonia e dissonância. Enquanto existem regras para manter a comunidade em harmonia, existem também a quebra dessas regras, gerando o conflito. O estado conflitante em si, como discute Smith, não é por si só bom ou ruim. Em geral, tanto o conflito quanto a harmonia são positivos em um sistema social e necessários para a sobrevivência do sistema. O conflito também envolve aspectos da tolerância da própria comunidade. Smith categorizou estes conflitos existentes em uma comunidade virtual como conflitos entre os administradores e conflitos entre os usuários (2000:139-143).

Juntamente com os conflitos, existem os mecanismos de controle social, geralmente reações da comunidade contra um ou outro conflito, tais como humilhação ou castigo público. Smith (2000:147) refere-se ainda ao banimento (exílio) como um mecanismo de controle social dos chats.

No #Pelotas, os operadores são aqueles responsáveis por impedir e dirimir os conflitos e aqueles que determinam que tipo de castigo o usuário vai receber e qual usuário tem ou não razão na disputa⁷². Disputas entre os operadores também podem acontecer. Na realidade, a própria existência do conflito e dos mecanismos de controle contribuem para demonstrar que existe um sistema

⁷¹ (...) *despite the appearance of safety given by pseudonymity and distance, you can get hurt in cyberspace.*”

⁷² Kick ou ban (chute ou banimento do canal).

social operante, uma comunidade no ambiente que se estuda. As comunidades virtuais, como qualquer sistema social, incluem a diversidade e precisam encontrar uma maneira de integrá-la. Como resultado dessa diversidade, conflitos podem acontecer e de acordo com Smith (2000:160), podem ser bastante difíceis de resolver.

Os objetivos aqui, resumidamente, são:

- Conhecer a profundidade dos laços estabelecidos na comunidade virtual na opinião dos usuários, estabelecendo também sua importância para os mesmos;
- Estabelecer em que medida esses laços formados *online* influenciam a vida *offline* dos membros e participantes da comunidade;
- Quais os mecanismos utilizados pela comunidade para manter a sua coesão e quais os mecanismo de controle social também utilizados;
- Como o conflito é visto pela comunidade, como ocorre e como é dirimido;
- Que tipo de conflitos acontecem e como a comunidade tolera esses conflitos;
- Conhecer como o #Pelotas atua como uma oportunidade de sociabilização tanto *online* quanto *offline*.

2.3.3.2. Convenções Sociais

Como uma comunidade, o #Pelotas também precisa estabelecer-se sobre um contrato social entre as pessoas que acessam o canal, de modo que a própria existência de um corpo, em meio aos caos de mensagens, seja possível. Por isso, todo o usuário que entra no #Pelotas é admitido como parte do contrato e, portanto, sujeito às regras preestabelecidas. Em geral, a maioria dos canais de IRC possui regras semelhantes às do #Pelotas, por conta de um conjunto de convenções pré-existentes e com as quais a maioria dos usuários entra em contato, quando começa a utilizar meios públicos na Internet: a Netiqueta⁷³. Por exemplo, escrever em LETRAS MAÍUSCULAS é considerado falta de educação, pois o uso do *caps lock* (tecla responsável pelas letras maiúsculas no teclado) é entendido como o fato do

⁷³ Existem vários *sites* sobre o assunto. Vide bibliografia.

usuário estar gritando. O costume de usar *emoticons* é outro exemplo deste tipo de convenção.

Pesquisadores como Reid (2000:111) demonstram que os usuários tendem a se comportar de modo mais desinibido no ciberespaço do que normalmente se comportariam quando face-a-face. Essas formas de desinibição são expressas de maneiras bem variadas: alguns são agressivos e desrespeitosos, outros mais amigáveis e mais intimistas. Essa maior liberdade seria uma consequência daquilo que Reid diferencia do anonimato, o “pseudonimato”, que seria uma das coisas que a Internet proporciona.

Na verdade, qualquer pessoa que se dispuser a estudar a ideologia que permeia a Internet, vai descobrir um conjunto de princípios e movimentos muito parecidos, ancorados em cima de princípios como o da liberdade de expressão (e consequente rechaço da censura em qualquer nível), defesa do anonimato (e consequente ódio a qualquer tipo de tentativa de identificação não autorizada de qualquer usuário), ódio à invasão de privacidade (e consequente envio de mensagens de propaganda não-autorizadas pelos usuários aos seus endereços de *e-mail*, por exemplo, mensagens de propaganda no *IRC*, etc.), etc. Acreditamos que, em parte, essa ideologia pode ser explicada se “cavarmos a fundo” na história da Internet. John Perry Barlow, considerado um dos co-desenvolvedores da Rede, resume parte desta ideologia na muito conhecida na Rede, “*Declaração de Independência do Ciberespaço*”⁷⁴. Em um outro texto, intitulado “*A vida privada no Ciberespaço*”⁷⁵, Barlow declara seu medo de que a Internet se torne um elemento de controle social, como o famoso *Big Brother*, do romance “1984” de George Orwell.

Ao entrar no #Pelotas, o usuário recebe uma mensagem identificando o canal e expondo os princípios que o regem e onde informar-se sobre o que pode ou não fazer, enquanto estiver ali. Se desobedecer às regras, o usuário pode ser chutado do canal ou até mesmo banido por um operador.

O *status* de operador é muito importante no contexto da comunidade virtual. Como os operadores do #Pelotas são em número reduzido (apenas 23), o poder torna-se um *status* dentro da comunidade. Ser um operador torna-se um desejo de todos os usuários. São comuns pedidos como os abaixo:

<aninhah_sj> da op?⁷⁶

<cLauDiO`> me consegue op?⁷⁷

⁷⁴ Vide bibliografia.

⁷⁵ Vide bibliografia.

⁷⁶ *Log* privado do dia 28/07/2001. Usuária do canal #Pelotas. O *nick* foi modificado.

⁷⁷ *Log* privado do dia 18 de julho de 2001. Usuário do canal #Pelotas. O *nick* foi modificado.

Em geral, o número de pedidos, como os exemplos acima, é muito grande para os operadores, o que por si só já demonstraria que a função (cujo objetivo, a princípio, seria apenas evitar que algumas pessoas prejudicassem a maioria impedindo a conversação) torna-se mais do que isso: é uma forma de obter também um *status* social dentro da comunidade, uma forma de ser admirado, de ser diferente.

Por isso, consideramos que o estudo desse tipo de relação de poder é importante. O #Pelotas possui um *website* (<http://www.pelotas.org>), onde podem ser encontradas as regras que regem o comportamento dos usuários e que devem ser observadas pelos operadores, quando estão presentes no canal.

2.3.3.3. Hierarquia

A hierarquia foi mostrada em diversos ambientes virtuais por diversos autores. Reid (2000:119), em um estudo sobre MUDs⁷⁸, demonstrou vários estágios dos privilégios dos usuários e como, dependendo do nível dos privilégios, cada usuário era tratado com deferência pelos demais. De acordo com ela, barreiras sociais acabam por ser criadas entre os usuários que detêm o privilégio e os demais. “*A distância entre os regadores e os regados é mantida cuidadosamente*”⁷⁹ (pag. 119) O poder desses usuários, que detêm os privilégios, nem sempre é aceito sem questionamentos. Ela afirma que favoritismos e questionamentos são uma questão freqüente nos MUDs. Reid também identificou elementos de cooperação entre os indivíduos, baseados em uma certa dose de companheirismo em outros mundos. Mas, ela atesta ao final que:

A coesão social em MUDs de aventura⁸⁰ é o resultado da regra darwiniana da sobrevivência do mais qualificado. Do nível mais superficial, apenas os mais fortes e os mais talentosos usuários vão sobreviver e prosperar em MUDs de aventura. Leva tempo, esforço e habilidade não apenas para se tornar poderoso em um MUD, mas simplesmente para sobreviver.⁸¹(Reid, 2000:125)

⁷⁸ *Multi-User Dungeon* – São sistemas textuais de conversação e interação semelhantes aos *chats*, mas utilizados de forma fantasiosa, como RPGs (Role Playing Games).

⁷⁹ “*Distance between the rulers and the ruled is carefully maintained.*”

⁸⁰ MUDs são essencialmente divididos em duas categorias: MUDs de aventura, onde o usuário desenvolve habilidades, luta contra monstros e outros usuários e que estrutura-se basicamente como um jogo e MUDs sociais, onde os usuários procuram principalmente conversar, embora em um ambiente fantasioso.

⁸¹ “*Social cohesion on adventure MUDs is the result of the Darwinian rule of the survival of the fittest. On the most superficial level, only the strongest and most talented users will survive and flourish on adventure MUDs. It takes time, effort and skill not only to become powerful on such MUDs, but simply to survive on them.*”

A hierarquia em um MUD de aventura estrutura-se de modo diferente de um chat como o IRC. Isso porque no MUD o poder é, muitas vezes, conquistado através da atuação diante de obstáculos e do tempo dispendido através do desenvolvimento das necessárias habilidades. No IRC não existe nada disso. Os privilégios são dados por aquele que funda o canal (founder) a quem ele quiser com base nos critérios que ele quiser. Qualquer usuário pode criar um canal e familiarizar-se com os comandos e privilégios de um founder. No entanto, quando existentes em grandes canais, como o #Pelotas, com um grande número de usuários, o privilégio torna-se um status. Não é mais algo que qualquer um pode ter. E, quanto maior o canal, o status de operador parece tornar-se proporcionalmente maior.

Reid (2000:126) observou ainda que os MUDs sociais não parecem ter sua hierarquia estabelecida de forma tão explícita em cima da competição e da força e habilidades dos usuários, mas em cima da interação e contribuição. Os usuários tenderiam a ganhar privilégios através da inserção e participação no mundo. A característica parece mais próxima dos canais de IRC.

Como já explicamos, a hierarquia dentro do canal existe de uma forma muito clara. Existe o fundador do canal (no caso, o #Pelotas encontra-se registrado pelo AYS), que controla o status de todas as demais pessoas e o que podem ou não fazer no canal, a partir de algumas opções que são oferecidas pelo chanserv. Como o #Pelotas possui dois bots (bots precisam de uma autorização especial para rodar na Brasnet), o Ambrosia e o Quindim, o status imediatamente inferior na hierarquia do canal é o de owner dos bots (ou seja, as pessoas que tem total acesso ao bot, que em geral possui kick e ban automático, além de dar o status de operador para outros usuários e outras facilidades). No caso do #Pelotas, os dois bots pertencem aos usuários AYS e maddog666⁸². Em seguida, vêm os masters, ou aqueles que tem acesso a vários comandos mais complexos no bots e que, teoricamente, auxiliariam na manutenção do mesmo. O #Pelotas possui 5 masters. Por fim, viriam os operadores. Apesar de serem os únicos que são diferenciados no canal (representados por um “@” antes do nick), eles seriam os últimos na escala do poder, antes dos usuários comuns.

O canal possui, portanto, uma hierarquia bastante complexa. Parte dessa hierarquia é visível pelos usuários, parte não. Aqueles que detêm o status de operador possuem privilégios especiais, como, por exemplo, acesso ao canal #Pel. Em parte, esses privilégios se explicam, porque a intenção é que todos os ops possuam os mesmos padrões para retirar usuários do canal, procurando utilizar o

⁸² Owners, portanto, dos bots.

poder o menos possível. Na verdade, o *status* deveria ser um serviço e não um privilégio, como foi construído pela comunidade.

Na Brasnet, existiria ainda mais uma classe de poder, os chamados IRCops. Os IRCops são os operadores dos servidores, com poderes ainda mais amplos e que superam as fronteiras dos canais. Um IRCop pode, por exemplo, retirar um usuário permanentemente da rede, impedindo-o que volte a utilizar a Brasnet, fechar canais permanentemente, receber o *status* de operador em qualquer canal, etc. Em geral, cada servidor conectado à Brasnet possui um número bastante limitado de IRCops.

2.3.3.4. Leis

Procurando padronizar o comportamento dos operadores, o canal #Pelotas possui também um conjunto de regras. Essas regras, que estão no *website* do canal (<http://www.pelotas.org/regras/>), foram criadas e discutidas com a participação de diversos operadores, em tendo como base a Netiqueta da Internet. Essas regras tornam-se importantes a partir do momento que servem como modelo de comportamento no canal e que criam situações, onde usuários podem ser retirados do canal por não obedecê-las.

Não apenas o canal possui regras explícitas, mas, também a rede inteira da Brasnet possui regras explícitas de comportamento, que são recebidas pelos usuários sempre que estes se conectam. A desobediência às regras pode resultar no desligamento permanente do usuário dentro da rede, ou mesmo uma desconexão forçada (*kill*).

Uma grande parte das regras de etiqueta da Internet é estabelecida simplesmente com base no bom senso. Por exemplo, o *flood* (repetição da mesma frase várias vezes) é constantemente combatido, em qualquer canal de *chat*. Isso porque essa repetição, em grande escala e feita por várias pessoas acaba gerando *lag* (ou atraso no recebimento e envio das mensagens pelas outras pessoas do canal). Imagine, por exemplo, que dez pessoas entram em um canal e começam a cumprimentar todas as outras 200 pessoas do canal, uma a uma. Em pouco tempo, se tem um volume enorme de mensagens que prejudica a leitura dessas mensagens e a conversa de todos os demais membros e, dependendo da conexão, pode, inclusive, trancar o recebimento de mensagens por outras pessoas que também estão no canal. Uma outra regra muito conhecida é a famosa lei de ouro “não fazer aos outros o que não se gostaria que fosse feito a nós”. Em geral, palavras ofensivas, “gritos” e falta de educação também não são tolerados em

canais de IRC. Alguns canais possuem ainda outros tipos de regras bastante específicas, como canais onde não é permitida a conversa em outra língua que não a oficial do canal, canais onde não é permitida a entrada de outras pessoas que não aquelas já registradas no canal e as tentativas de entrada são punidas com um ban, etc. Como se vê, cada canal, ou ainda, cada comunidade, pode desenvolver e estabelecer suas leis independentemente das demais.

A partir do estudo desses elementos, investigaremos, também, dentro do possível:

- Em que medida a hierarquia influencia as relações dentro do canal e em que medida o *status* de operador passa a ser um *status* superior dentro da comunidade;
- Como se dá o controle dentro do canal e como os operadores e demais usuários vêem esse controle, se existe algum tipo de valor comum entre os usuários;
- Como as regras influenciam o comportamento das pessoas e em que medida a comunidade respeita e considera importante respeitar essas regras e como essas regras são construídas;
- Como os operadores atuam, se possuem algum compromisso com a comunidade, como vêem seu próprio *status*.

3. METODOLOGIA

Com base nos objetivos anteriormente expostos, explicamos, neste capítulo, como procedemos durante esta investigação.

É necessário, neste momento, novamente lembrar que este trabalho possui um fundamento empírico muito importante, pois a convivência no IRC faz parte de nosso âmbito de estudos há mais de quatro anos, durante os quais temos observado milhares de situações e elementos que nos fazem acreditar que as pessoas na Internet e, mais especificamente, em canais de IRC, podem constituir comunidades virtuais. O foco e o olhar deste trabalho são os da comunicação, lembrando ainda que, neste caso, apenas temos “palavras” como objetos de estudo.

É importante salientar que o programa mIRC, que utilizamos para acessar o protocolo IRC, possui uma função chamada log, ou gravação. Utilizamos essa função para gravar toda a conversação que acontece no canal desde 1998. Uma vez que a comunidade é muito mutante, como é característica da Internet, procuramos usar, neste trabalho, apenas referências ao material que remontem ao último ano, no máximo, embora em questões históricas tenha utilizado o arquivo no início. O uso de arquivos log em pesquisas no ciberespaço é muito difundido entre os pesquisadores.

Uma das únicas características da comunicação mediada por redes é que quase todas as interações deixam atrás de si um traço durável: pistas eletrônicas que podem prover dados detalhadas sobre o que um vasto grupo de pessoas faz *online*. Diferentemente da pesquisa em relações sociais face-a-face, a coleta de dados *online* pode ser automatizada e realizada sobre um extenso período de tempo de um vasto número de espaços sociais envolvendo milhões de pessoas e dez milhões de mensagens.⁸³ (Smith 1999:196)

O trabalho foi basicamente dividido em três etapas, como veremos a seguir.

3.1. Primeira fase

A primeira fase buscou determinar o que seria uma comunidade virtual no IRC, com base na literatura especializada⁸⁴ e nos dados empíricos que foram observados em campo, como um todo. Essa conceituação foi necessária porque a

⁸³ “One of the unique features of network-mediated-communication is that almost all interactions leave behind a durable trace: electronic tracks that can provide detailed data about what vast number of people do online. Unlike research on face-to-face social relations, online data gathering can be automated and collected over an extend period of time from vast numbers of social spaces involving millions of people and tens millions of messages.”

⁸⁴ Construção a partir da revisão bibliográfica.

própria literatura mostra-se muito pródiga no que diz respeito ao assunto e muitos conceitos são utilizados para determinar a comunidade virtual, com elementos diferentes e generalizações diferentes. O termo “comunidade virtual” possui assim diversas acepções e diversas características. Refletindo sobre as várias teorias sobre o assunto, chegamos a uma conclusão sobre a que noção o termo se refere e procuramos especificá-la com os dados adquiridos da observação do canal #Pelotas e *logs* acumulados.

Para que o trabalho fosse possível, procuramos então verificar um conceito de comunidade virtual específico para o IRC, levando em conta as particularidades da comunicação neste ambiente. Para tanto, é de extrema importância a teoria do *virtual settlement* de Quentin Jones (1997, *online*), que determina pontos fundamentais para o que constitui uma comunidade virtual e, como as atividades realizadas na Internet podem ser compreendidas como “comunidade virtual”, no sentido sociológico (Liu, 1999, *online*). A partir da teoria de Jones, é possível determinar-se se uma dada quantidade de mensagens constitui ou não uma comunidade virtual. Com essa teorização buscamos validar a comunidade escolhida para este trabalho como comunidade virtual através de um estudo exploratório. Esta experimentação empírica da teoria de Jones já foi realizada e reportada por Liu (1999, *online*) dentro do âmbito do IRC. Segundo ele, “*é possível testar empiricamente a existência de uma comunidade virtual, ao invés de aceitar a existência de uma (...)*”⁸⁵. Com base nos elementos encontrados neste estudo exploratório e na literatura, definimos um conceito hipotético para a comunidade virtual, bem como algumas categorias que poderiam revelar-se importantes para o estudo desta. Essa eleição foi realizada com base nos seguintes critérios: elementos que a literatura apontava como importantes no estudo da comunidade virtual, como identidade, gênero e hierarquia e que foram observados como importantes também no caso; e elementos que a literatura não aponta, mas que foram observados como recorrentes ou importantes na estrutura do #Pelotas, como as regras, relações sociais e outras convenções sociais; o último critério foi o tempo para a construção da dissertação, que por ser limitado, infelizmente, não permite aprofundar ainda mais o trabalho.

O estudo exploratório constituiu-se em uma série de observações sistemáticas durante os meses de março e abril de 2001, bem como a realização de 15 entrevistas com usuários do canal.

⁸⁵ “(...) *it’s possible to test empirically the existence of a virtual community instead of simply assuming its existence in a technical domain as done in the past.*”

3.2. Segunda Fase

A segunda fase compreendeu um estudo mais aprofundados dos itens determinados na fase anterior. O que se procurou fazer são recortes qualitativos em torno das questões e discussão das relações de comunicação em torno desta problemática, com base na *Grounded Theory*.

3.2.1. Grounded Theory

Neste trabalho procuramos utilizar a *Grounded Theory* como metodologia fundamental para a análise dos dados. A *Grounded Theory* é uma forma de pesquisa criada por Strauss e Glaser, em 1967. De acordo com Strauss e Corbin (1990:24), a principal contribuição dela para o método, seria:

- a) “a necessidade de ir a campo, se alguém quer entender o que está acontecendo;
- b) a importância da teoria, baseada na realidade, para o desenvolvimento da disciplina;
- c) a natureza da experiência e sua passagem como uma contínua evolução;
- d) o papel ativo das pessoas na formação dos mundos em que vivem;
- e) um ênfase na mudança e no processo, e a variabilidade e complexidade da vida;
- f) as inter-relações entre as condições, significado e ação.⁸⁶”

Seu princípio básico reside na estratégia de que a teoria deve ser gerada inicialmente pelos dados ou, se as teorias existentes parecerem adequadas para a área de investigação, elas devem ser elaboradas e modificadas de acordo com os dados que são meticulosamente confrontados com essa teoria. “A principal característica da *Grounded Theory* é que o problema emerge dos dados” (Verle, 1999:24). O método utiliza a criatividade do pesquisador e a sua “sensibilidade teórica⁸⁷”, uma característica referente à sensibilidade do pesquisador com relação aos dados obtidos, diretamente relacionada com a formação do pesquisador e sua experiência com a área. Essa sensibilidade teórica pode ser desenvolvida através da leitura, ou seja, da literatura teórica sobre o assunto. Um contato rico com esse material auxilia o pesquisador a ter uma maior sensibilidade com aquele fenômeno que analisa, auxilia na formulação de questões e de idéias sobre o problema. Uma outra fonte desta sensibilidade é a experiência profissional e pessoal. Justamente

⁸⁶ A) the need to get out into the field, if one wants to understand what is going on; b) the importance of theory, grounded in reality, to the develop of a discipline; c) the nature of experience and undergoing as continually evolving; d) the active role of persons in shaping the worlds they live in; e) an emphasis on change and process, and the variability and complexity of life and f) the interrelationships among conditions, meaning and action.”

⁸⁷ theoretical sensitivity

por este trabalho possuir um aspecto empírico muito forte, principalmente pela nossa experiência pessoal, consideramos que a *Grounded Theory* oferece a melhor possibilidade de aproveitamento metodológico desses dados já observados.

A análise dos dados é denominada “codificação” (*coding*). A codificação na *Grounded Theory* é composta de três tipos importantes: a) codificação aberta (*open coding*); b) codificação axial (*axial coding*) e c) codificação seletiva (*selective coding*). A codificação aberta é pertinente especificamente para a nomenclatura e categorização do fenômeno através de um exame minucioso dos dados. É o primeiro passo da análise. Durante este processo, os dados são quebrados em partes menores, examinados, comparados em suas similaridades e diferenças e questões refletidas nos dados são formuladas sobre o problema. Através da codificação aberta, o pesquisador deve fazer comparações, e fazer perguntas. Esta fase fragmenta os dados e permite que sejam identificadas categorias, propriedades e dimensões. A segunda fase, da codificação axial, coloca os dados juntos, de forma que seja possível realizar conexões entre as categorias e suas subcategorias. O foco é no contexto das categorias, nas estratégias e nas conseqüências dessas estratégias. O objetivo é analisar as relações entre as categorias, descobrindo diferenças e similaridades. A última fase, denominada codificação seletiva, trata da integração das categorias. O processo é semelhante ao da codificação axial, apenas acontecendo em um nível mais abstrato de análise. Uma das técnicas é a *story line*, ou seja, a história contada de modo analítico, integrando as categorias de modo a relacioná-las e escrever uma “única história” sobre o assunto (Strauss e Corbin 1990:122).

Durante todo o processo da *Grounded Theory*, o movimento do pensamento é sempre dedutivo e indutivo, existindo uma constante relação entre proposições e checagem dessas proposições.

O método da *Grounded Theory* exige “uma seleção dos casos e uma divisão em elementos ou níveis dos casos através de uma correta e criteriosa categorização”. (Rocha, 2000:79) Ou seja, é preciso que os dados coletados sejam criteriosamente categorizados, classificados, para que se obtenha uma análise correta dos elementos e suas articulações. Essa categorização é fundamental, pois a reflexão sobre ela fornece categorias analíticas que contribuirão para a construção da pesquisa. De acordo com Verle, o método pode ser dividido em duas instâncias:

Em primeiro lugar deve ser efetuada a descrição exaustiva dos processos que estão sendo estudados e dos resultados obtidos. Em segundo lugar, vem a análise interpretativa, procurando codificar os dados obtidos e observar as regularidades apresentadas. Nesse processo, mais do que a frequência de um determinado fenômeno, é o seu significado que é

buscado, em um processo de conceitualização, a partir da descrição dos fenômenos observados. (Verle, 1999:25)

Além disso, o pesquisador deve perguntar questões conceituais e generalizantes como meios para desenvolvimento de densidade conceitual, termo utilizado por Strauss e Corbin para referir-se ao desenvolvimento teórico. De acordo com Fernback (1999:215), a *Grounded Theory* é uma abordagem eficaz para determinar tópicos do fenômeno social no ciberespaço. Isso porque a *Grounded Theory* enfatiza a relação entre o conceito (no caso, a comunidade virtual) e os atores humanos (no caso, os participantes da comunidade virtual) “como um meio de conectar as várias perspectivas dos membros das cibercomunidades com padrões de ação e seus contextos, este método de teorização parece particularmente voltado para a aplicação no domínio do virtual⁸⁸” (1999:215). Metodologicamente, a *Grounded Theory* considera as práticas sociais como parte da construção teórica do pesquisador. Ela procura uma conceitualização interpretativa.

3.2.2. Coleta de Dados

Para a coleta de dados, utilizamos a observação participante, além da gravação das conversas no canal e fora dele em arquivos *logs*. Também foram realizadas entrevistas com os operadores do canal, bem como com um número igual de usuários habituais, de modo que fosse possível obter uma visão dos dois “lados” do canal e também observar como a hierarquia poderia influenciar as relações dos usuários. Foram entrevistados 18 dos 22 operadores (o 23º seria a pesquisadora, portanto, não entrando na contagem), sendo que, dos quatro que não foram entrevistados, dois não estão mais usando o canal (nenhum acesso durante o período das entrevistas), um recusou-se a ser entrevistado e o último não tinha tempo disponível para a entrevista. Foram entrevistados também 18 usuários não-operadores, com base em sua frequência observada previamente ao canal. A justificativa para a escolha dos operadores é exatamente a de que eles constituem uma elite dentro do canal, com grande participação e acesso, podendo contribuir, acreditamos, com um viés rico de elementos significativos para a pesquisa. Da mesma forma, os usuários não-operadores entrevistados foram escolhidos com base em sua frequência de acesso e disponibilidade para a

⁸⁸ “as means of connecting the various perspectives of cibercommunity members with patterns of action and their context, this method of theorizing seem particularly suited to application within the domain of virtual”

entrevista. A justificativa para a escolha desses critérios é a de que este trabalho busca estudar o #Pelotas como uma comunidade. Portanto, usuários esporádicos, que não fazem parte da comunidade ou que não possuem uma mínima participação no canal, não contribuíram com dados significativos para os objetivos expostos. O período de entrevistas durou aproximadamente dois meses e meio. As entrevistas foram realizadas *online*, através de uma conversa informal e tendo como base o roteiro que se encontra anexo no final deste trabalho. As entrevistas eram gravadas em arquivos *log* e depois impressas e analisadas.

A partir de julho de 2001, a observação foi intensificada, com períodos de, pelo menos, quatro horas diárias de conexão, em vários horários do dia, procurando observar como se dava a frequência dos usuários e a comunicação entre os mesmos. Este trabalho foi também gravado em arquivos *log* que também foram analisados, de modo a buscar as regularidades e irregularidades que acontecessem no canal.

A entrevista foi realizada com o intuito de referendar os dados observados no canal, procurando obter vários lados da cada questão. Os dados das entrevistas foram confrontados com os dados obtidos na observação para a construção da análise.

3.2.2.1 Ética na Pesquisa

Para este trabalho foram utilizados arquivos *log*, ou seja, arquivos gravados durante a conversação no canal e em modo privado. Consideramos que a comunicação efetuada em canal aberto é de domínio público, pois trata-se de um espaço público a que qualquer pessoa tem acesso. Para o uso destes *logs* de canal público não foi pedida a autorização dos freqüentadores. Para o uso de *logs* em modo privado, foi pedida a autorização para divulgação dos *nicknames* dos envolvidos. De modo geral, a pesquisa foi apresentada e explicada aos *operadores* do canal, pedindo que os mesmos contribuíssem para o sucesso da mesma, apresentando também aos demais usuários.

3.3. Terceira Fase

Após a observação do canal, realização das entrevistas, formulação das categorias com base nas regularidades e irregularidades observadas, procuramos verificar a hipótese de conceito que formulamos na primeira fase, buscando confrontar estes dados. Como conseqüência, criamos um capítulo de análise, que

traz os indicativos que nos levaram ao último ponto, a criação de uma idéia teórica sobre o que seria a comunidade virtual, resultante do diálogo entre teoria e dados.

Como forma de também beneficiar a comunidade virtual que estudamos neste trabalho, após a defesa do mesmo, um relatório será escrito e enviado, mostrando os principais elementos encontrados, bem como os principais problemas detectados através das entrevistas e da observação aos operadores do canal. O relatório manterá os entrevistados anônimos.

4. COLETA DE DADOS

Neste capítulo procuraremos mostrar as observações das regularidades e irregularidades que aconteceram no canal, durante a pesquisa e de acordo com a metodologia proposta no capítulo anterior.

Os dados que aqui se seguem são o fruto de uma observação sistemática do canal #Pelotas durante o período de um ano (todo o ano de 2001), com ênfase nos últimos seis meses (de julho a dezembro de 2001), como está descrito no capítulo de metodologia. Esta observação consistia na presença do pesquisador no canal durante um tempo mínimo de duas horas por dia (no primeiro semestre de 2001) e de quatro a seis horas por dia a partir do segundo semestre de 2001. Além dos logs destas observações também foram utilizados os de conversas informais com os usuários sistemáticos do canal e as entrevistas realizadas com os operadores e usuários no período de outubro de novembro de 2001. Como a intenção, já explicada na metodologia, é fazer uma observação qualitativa, e não quantitativa, não são feitos percentuais de concordância ou discordância com cada observação. O intuito foi utilizar as entrevistas como forma de validar as observações realizadas no canal e oferecer um visão pessoal dos usuários e operadores sobre sua própria convivência. O resultado da classificação e categorização dos elementos observados durante este tempo e durante as entrevistas estão neste capítulo e, esperamos, ofereçam algum tipo de concretude a tudo o que especulamos até agora neste trabalho.

No início deste capítulo analisaremos as regularidades e irregularidades encontradas e as categorias observadas. Após, procuraremos analisar estes dados dentro da noção de comunidade virtual no IRC apresentada.

4.1. O Canal #Pelotas

O canal #Pelotas é um dos maiores canais da rede Brasnet, uma das maiores redes de IRC do Brasil. Possui uma das melhores frequências de usuários da rede (com uma média de 132 usuários conectados ao mesmo tempo) e tem grandes picos de uso (o último grande pico deu-se em 19 de novembro de 2001, quando o canal registrou 682 usuários conectados ao mesmo tempo, chegando ao

segundo maior canal da Brasnet naquele dia)⁸⁹. Atualmente, o bot do canal, Quindim, tem 1908 usuários cadastrados.

Em geral, o acesso ao canal costuma crescer durante a noite, atingindo o pico em um horário imediatamente posterior à meia-noite e reduzindo gradativamente durante a madrugada. Durante a manhã o número de usuários é pequeno, aumentando um pouco durante a tarde e crescendo muito ao anoitecer, até atingir o pico e depois cair novamente. Esta curva de acesso acontece principalmente por causa da política de pulsos das companhias telefônicas⁹⁰. Como o acesso ao IRC costuma representar grandes “rombos” na conta telefônica, os usuários procuram acessar após a meia-noite, quando o pulso local conta por chamada e não por tempo de uso da linha telefônica. O mesmo acontece nos fins de semana (da meia-noite de sexta-feira até as 6 horas da manhã de segunda-feira), quando a curva de acesso é bem menor (vide gráficos a seguir).

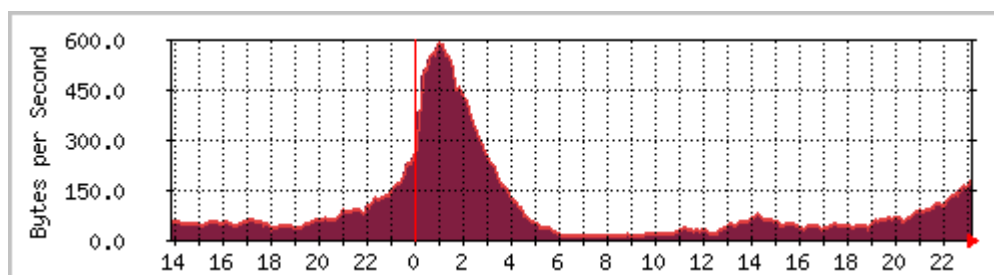


Figura 1 – Gráfico de acesso dos usuários do #Pelotas durante o dia 11 de dezembro de 2001. Fonte: <http://vetnet5.vetorialnet.com.br/~sato/stats/pelotas.html>

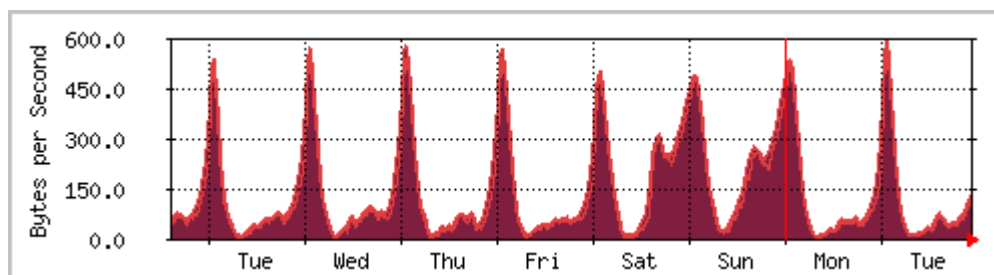


Figura 2 - Gráfico com o acesso semanal dos usuários do #Pelotas de 05 a 11 de dezembro de 2001. Fonte: <http://vetnet5.vetorialnet.com.br/~sato/stats/pelotas.html>

O fluxo de comunicação no canal acontece em picos. Em alguns momentos têm-se intensa conversação no canal, entre vários usuários. Em outros,

⁸⁹ Segundo o *site* de estatísticas do canal - <http://vetnet5.vetorialnet.com.br/~sato/stats/pelotas.html>, criado e mantido pelo *owner* AYS.

⁹⁰ Esse tipo de informação pode ser consultada no *website* da CRT Brasil Telecom - <http://www.crt.net.br/tarifas/tarifas.htm> ou no da CTMR Brasil Telecom - http://www.ctmr.com.br/tarifas/ctm_pbl.htm#ctf

o canal está silencioso, concentrando a maior parte da ação nas conversas de modo privado (*priv*).

No entanto, nem todas as pessoas que se conectam no canal o fazem com alguma frequência. Existe uma quantidade enorme de usuários que apenas conectaram-se ao #Pelotas poucas vezes. O #Pelotas possui, portanto, duas populações:

- a) Turistas – Trata-se de uma população “flutuante”, que não costuma acessar o canal com frequência, ou que o faz apenas para “conhecer” e nunca mais retorna, ou mesmo que acessa com *nicks* diferentes. Estes usuários não chegam a estabelecer relações com as organizações internas do canal e, em geral, não desejam ser reconhecidos a cada vez que retornam. Seus objetivos podem ser os mais diversos, mas em geral isso acontece com as pessoas que procuram sexo virtual. Com frequência, eles usam *nicks* explícitos (como por exemplo “BEM_DOTADO30” ou “GOSTOSA21”) e jamais identificam-se aos outros usuários.
- b) Participantes – São aqueles usuários que costumam acessar o canal com alguma frequência, procuram usar sempre o mesmo *nick* e constituem laços com outras pessoas do canal, sendo reconhecidos sempre que conectam. Em geral, costumam registrar seus *nicks* e utilizar recursos identitários, como *info*⁹¹ no *bot*⁹² ou cores e figuras.

A população geral do canal é composta dessas duas massas. Este trabalho, no entanto, procura focar os usuários participantes. Isso porque os participantes constituem-se nos verdadeiros membros da comunidade virtual, por entendermos apenas estes encontram-se em condições de gerar relações sociais que possam evoluir para laços com os demais usuários. Os demais são considerados elementos externos à comunidade por não permanecerem no canal tempo suficiente.

O #Pelotas é um canal bastante organizado. Além de possuir um *website*, que frequentemente é atualizado pelos próprios usuários, promove diversos eventos, como IRContros e IRCampeonatos de futebol. Nestas ocasiões, chega a reunir centenas de frequentadores. Os IRContros, em geral, são eventos menores, como a ida ao cinema ou ida a um bar, que é colocada no tópico do canal e todos os usuários são convidados a participar. Além disso, os usuários também preocupam-se em colocar os aniversariantes no tópico, bem como eventos de

⁹¹ Informação que o *bot* dá no canal quando o usuário entra.

⁹² O Quindim é o *bot* que fornece *infos* no #Pelotas.

interesse geral da comunidade. Esses eventos são em geral promovidos e pensados pelos operadores.

4.2. A Comunicação no IRC

A comunicação no IRC tem características especiais. Primeiro, porque ali a linguagem precisa ser dinâmica para que a comunicação se efetue com sucesso, pois o *chat* simula uma conversação real, simultânea. Segundo, porque a comunicação entre os usuários dá-se de maneira interpessoal, atuando como uma conversa, só que sem os complexos “elementos não verbais” (entonação de voz, expressões faciais e corporais, etc.) que habitualmente permeiam esse tipo de relação comunicativa⁹³, limitando-se apenas a transmitir os caracteres do teclado, uma quantidade bastante limitada de símbolos.

O IRC, o protocolo que escolhemos para este trabalho, proporciona um sistema de comunicação síncrono⁹⁴, onde se pode conversar de modo público ou privado, com uma ou várias pessoas, em determinados canais. É citado como o maior sistema não-comercial de *chats* (Kollock and Smith, 1999:6).

Como veremos a seguir, no contexto do IRC, cada caracter alfanumérico pode ter um significado muito complexo, além de sua tradução fonética ou gramatical, traduzindo-se também em expressões e elementos de comunicação entre os vários usuários que utilizam um mesmo canal.

É impossível estudar a linguagem no IRC sem compreender o seu funcionamento, razão pela qual passamos a explicar a dinâmica de modo breve, dentro da perspectiva do canal #Pelotas, objeto deste trabalho.

4.2.1. Funcionamento do canal #Pelotas

O #Pelotas funciona de uma maneira bastante simples. Ao entrar no canal o usuário é informado do tópico do mesmo e dos usuários que estão presentes. Ele pode observar na sua janela quem entra e quem sai do canal e o que os demais usuários dizem. Essas mensagens são denominadas *públicas*, pois são visíveis a todos os usuários que estão no canal. Existem também mensagens *privadas*, que só podem ser lidas pelo seu usuário destinatário.

⁹³ Pierre Lèvy já havia alertado para o “retorno à oralidade” proporcionado pela Internet, que observamos especialmente no que diz respeito ao IRC, uma vez que ele simula uma conversação real, que se dá apenas de modo textual. Esta seria uma oralidade diferente, uma oralidade “escrita” ou ainda, traduzida pela escrita.

⁹⁴ De acordo com a classificação proposta por Reid, 1991 *online*.

Outros tipos são as mensagens *informativas* que aparecem na janela do usuário são seguidas de asteriscos. Mensagens de banimento, de *kick*, de entrada e saída de usuários, etc. são seguidas de *três* asteriscos. Mensagens de *ação*, como ida a *away*⁹⁵/retorno de *away*, são seguidas por apenas *um* asterisco. Exemplos:

```
*** {Lucifer} (exmlg@wgmfTncWKvr.pel.conex.com.br) has joined #pelotas96
*** Orph (orpheus@hgsKyCXn0zs.acionet.com.br) has left #pelotas97
*** Guest29117 is now known as ^rabugento98
```

O primeiro usuário entrou no canal. O segundo saiu. O terceiro usuário trocou de *nick*. São mensagens com *três* asteriscos. Já as mensagens abaixo indicam uma *ação* e por isso são representadas por *um* asterisco.

```
* CaoZiNHo^ ^ _listens to_ [__ Brujeria_-_Brujerismo.mp3 __] (_160_4kbps_ 3_4min_50_4sec_)99
* NANA-- _dá um beijo em_ gatas_pel _dizendo que o Lakka acabou ;-)100
* TAZ19 oferece a SENAI uma latinha de Skoll bem geladinha...101
```

As mensagens trocadas entre os usuários presentes no canal são mostradas como *nick* entre os sinais “<nick>”. Exemplo:

```
<MrSeven1981> tem alguém do cefet aí???102
```

Quando um usuário destina a sua mensagem a outro, é comum que ele coloque o *nick* do destinatário no início da frase. Exemplo:

```
<GnuLinux> _ByRoN_ Oi!! Td bem?? :)103
      <_ByRoN_> GnuLinux Oi!! Td bem?? :)
```

Assim, várias conversas paralelas podem acontecer ao mesmo tempo enquanto os usuários estão *online*, bastando que os mesmos direcionem suas frases com os *nicks* dos destinatários.

A conversa no canal, pública, flui, portanto, entre diversas mensagens básicas que seriam:

⁹⁵ *Away* é o termo utilizado para designar o fato de que apesar do *nick* do usuário estar ali, ele não está na frente do computador naquele momento.

⁹⁶ *Log* do #Pelotas de 27 de novembro de 2001.

⁹⁷ *Log* do #Pelotas de 27 de novembro de 2001.

⁹⁸ *Log* do #Pelotas de 27 de novembro de 2001.

⁹⁹ *Log* do #Pelotas de 28 de novembro de 2001.

¹⁰⁰ *Log* do #Pelotas de 03 de dezembro de 2001.

¹⁰¹ *Log* do #Pelotas de 26 de novembro de 2001.

¹⁰² *Log* do #Pelotas de 27 de novembro de 2001.

¹⁰³ *Log* do #Pelotas de 28 de novembro de 2001.

- a) Informações gerais – São mensagens que são representadas por três asteriscos e indicam entrada e saída de usuários, mudança de tópico, kick/ban de usuários e etc. Não são mensagens enviadas por usuários, mas sim pelo sistema.
- b) Informações de ação – São mensagens enviadas pelos usuários que indicam que eles realizam alguma ação. Pode ser uma mensagem que diz que uma determinada pessoa está longe da tela do computador, pode ser uma ação de alguém que “oferece” uma bebida gelada aos usuários do canal, etc.
- c) Mensagens genéricas – São aquelas mensagens postadas por algum usuário que não têm um destinatário específico, mas que são dirigidas a todos no canal, como por exemplo, um usuário que ao entrar diz “alguém quer tc?” (alguém quer teclar?). A mensagem é direcionada a todos os usuários do canal.
- d) Mensagens direcionadas – São as mensagens que possuem um destinatário, ou seja, que são direcionadas a uma pessoa específica do canal. Geralmente vêm com o nick do destinatário na mensagem.

Todas essas mensagens são públicas, ou seja, podem ser vistas por todos os usuários que estão presentes no canal. Dentre as mensagens públicas, existem ainda aquelas postadas pelo bot.

Dentro do canal, existem dois bots: Quindim e Ambrosia. Como explicamos, um bot é um programa que roda no IRC, simulando um usuário, mas sem falar, apenas controlando a conversação no canal (“kickando” e banindo, quando programado para fazê-lo). É possível aos operadores que entrem dentro do programa e façam o bot “falar” com um determinado usuário ou no canal, mas esse tipo de atitude é proibida. O bot também serve para que usuários enviem mensagens uns aos outros (o bot “estoca” a mensagem até que o usuário a quem ela foi enviada entre no canal e apague-a) e para que se registrem, podendo usufruir do serviço de mensagens e da info (uma frase que o bot diz no canal sempre que o usuário entra). No #Pelotas, o bot principal é o Quindim. Durante o dia, ele coloca mensagens automáticas com dicas para os usuários no canal.

<Quindim> Use sempre a ultima versao do mIRC, voce pode pegar em <http://www.mirc.com>¹⁰⁴

<Quindim> Se voce reparar, voce vai ver que tem propaganda repetitiva de Scripts no canal, por isso a Campanha contra a poluicao visual causada por mensagens de quit dos Scripts no IRC. Para quem usa _Scoop_ e _AvAlAnChE_ va em Opcoes, IRC, Mensagens e no Mensagem de Saida/Quit tirar _%quit_ ou _%quitmsg_¹⁰⁵

¹⁰⁴ Log do #Pelotas de 01 dezembro de 2001.

¹⁰⁵ Log do #Pelotas de 01 dezembro de 2001.

<Quindim> Serao banidos os usuarios que adotem nicks com sentido grosseiramente libidinosos, pejorativos, agressivos ou sugestivos de situacoes que fujam aos objetivos do canal.¹⁰⁶

Essas mensagens são diferenciadas porque, apesar de parecerem mensagens de usuários, são na verdade, colocadas por um bot, ou seja, um sistema que simula um usuário. Acima temos exemplos das mensagens automáticas de dicas do bot no #Pelotas. Agora veremos alguns exemplos de info.

<Quindim> [CaLoL] NaDa é PoR aCaSo.. :) ~¹⁰⁷

<Quindim> [Betinha] "I want it all to end, I want the world to end."¹⁰⁸

Essas são também mensagens públicas.

As mensagens privadas que acontecem no IRC normalmente são os puts, ou janelas de conversação privada com outros usuários. Existem também mensagens privadas como notas, que podem ser deixadas por usuário ao outro através do memoserv (Serviço que guarda pequenos recados enviados por um usuário a outro que possua nick registrado no nickserv) ou através do bot.

Após este breve panorama da conversação no IRC, passaremos a discutir mais especificamente as regularidades e irregularidades encontradas na comunicação no IRC.

4.3. A Linguagem no IRC

Os usuários do canal #Pelotas possuem uma cultura própria, bem como formas de comunicação muito particulares. Eles utilizam todo o tipo de artifício para otimizar a comunicação e evitar falhas de interpretação no decorrer da conversa. Isto é somado a necessidade de manter diálogos extremamente breves e aforísticos. Como a comunicação no IRC acontece em tempo real, tal qual um diálogo face-a-face, todos os participantes procuram concentrar a maior carga de significado no menor volume de caracteres possível, utilizando, para tanto, um sem número de artifícios.

A linguagem utilizada no IRC tem várias facetas e é ferramenta de vários modos de significar. Afinal, quando se conversa, existem milhares de

¹⁰⁶ Log do #Pelotas de 23 de novembro de 2001.

¹⁰⁷ Log do #Pelotas de 03 de dezembro de 2001.

elementos em uma comunicação interpessoal real, como gestos, olhares, entonações e posições corporais que auxiliam a mensagem a ser decodificada com eficiência e correção pelas pessoas que estão participando dela, fazendo com que a situação e o contexto envolvidos sejam facilmente identificáveis pelos participantes. Esses símbolos que utilizamos no dia a dia funcionam como um conjunto comunicativo que é atrelado a toda a nossa existência. Por isso, como é de se esperar, a linguagem simplesmente textual no IRC também não produz suficiente significado para que seja sempre compreendido o contexto social de cada acontecimento na comunidade virtual ou dentre os envolvidos. Assim, essa linguagem adquiriu características de expressão oral, ou seja, tentando incluir, através do uso de caracteres ASCII, elementos que teoricamente não seriam expressos em um texto unicamente composto por palavras.

De acordo com o nosso trabalho, encontramos diversas regularidades nessas representações e facetas da linguagem no #Pelotas. Essas convenções foram agrupadas em categorias, de acordo com a sua frequência e importância na comunicação, observada através dos logs. Exemplos expressivos desse conjunto de categorias que chamamos convenções de linguagem serão apresentados abaixo.

4.3.1. Convenções de Linguagem no #Pelotas

4.3.1.1. Emoticons

Os emoticons, usados como elementos de linguagem não verbal, objetivam suprir a falta de elementos característicos da comunicação interpessoal em tempo real, como gestos e expressões faciais. Denotam principalmente emoções e são utilizados, de um modo geral, em um restrito grupo com pequenas variações. No #Pelotas, verificamos uma grande incidência de emoticons, que acompanham praticamente quase todas as frases ditas pelos usuários. No #Pelotas também além de servir como elementos de comunicação não-verbal, eles (ou smiles) são usados como elementos identitários.

Alguns exemplos de emoticons que denotam emoções, encontrados de modo mais comum no #Pelotas:

¹⁰⁸ Log do #Pelotas de 03 de dezembro de 2001.

o emoticon utilizado. O emoticon atua, portanto, através de uma função complementar da linguagem não verbal, facilitando o entendimento do texto.

Além desses emoticons mais comuns, existem variações criadas pelos usuários, que atuam também como “marcas” particulares, ajudando na construção da identidade do usuário, como veremos adiante, na questão identitária onde o emoticon, além da função complementar à linguagem, atua como identificador. É o caso, por exemplo dos usuários que utilizam emoticons personalizados. O objetivo aqui, além de mostrar emoção, é mostrar a emoção de um modo individualizado, “seu”.

```
<Quindim> [AngelCris] #)
```

O exemplo acima é da info da usuária AngelCris. O uso de um emoticon pouco comum pode ser um indicativo de personalização. No entanto, existem casos mais explícitos.

```
<{_babbi_}> =] oi  
<{_babbi_}> =] oi  
<{_babbi_}> =] blz?  
<{_babbi_}> =] alguem a fim d tc?120
```

No caso da usuária acima, por exemplo, o uso do emoticon antes das frases constitui-se em um padrão, bem como a cor. Desta forma, as frases ditas são mais facilmente visíveis entre as mensagens que aparecem para os usuários do canal. Um outro caso é o do usuário Picard, do #Pelotas. Enquanto entrevistado e em diversas outras ocasiões, o usuário costuma usar sempre o mesmo emoticon, para demonstrar suas emoções: ¶:ø)

```
<Picard> de nada minina  
<Picard> ¶:ø)
```

```
<Picard-> ¶:ø) ainda bem, pq senao o semestre ia pro brejo121
```

Neste caso, o emoticon parece atuar como um reforço da identidade do usuário, como um sinal particular.

¹¹⁹ Log do #Pelotas de 16 de agosto de 2001.

¹²⁰ Log do #Pelotas de 04 de dezembro de 2001.

¹²¹ Log privado de 17 março de 2001.

Portanto, observamos que os *emoticons* (ou *smiles*) são utilizados, no #Pelotas, fundamentalmente sob dois objetivos: demonstrar emoções e auxiliar na identificação do usuário, como algo “diferente”, característico daquele usuário específico.

4.3.1.2. Onomatopéias

As onomatopéias são largamente utilizadas para expressar todo o tipo de sentimentos e emoções, exatamente como na linguagem oral. São sons que são representados textualmente, bem como inflexões sonoras típicas da linguagem oral. Constituem-se em um dos elementos que faz com que a linguagem textual do IRC seja definida como “oralizada”.

```
<jonnygarcia> mutcho loko  
<jonnygarcia> hehehehehehe  
<Guest19870> hehehe  
<Guest19870> é mesmo122  
  
<kruel> [_cbjr_] ahuihiuahuihaihauhiuahuihuaihuiahuihaihiuhiu123
```

Nos exemplos, as onomatopéias utilizada expressam riso, mostrando que os usuários estão rindo, no primeiro caso, de modo discreto, no segundo, dando gargalhadas. É importante notar que o tamanho da onomatopéia também diz respeito a sua intensidade.

```
<Xumbinhu> [GRILLO-19] Dãããããã124
```

Neste outro exemplo, o usuário utiliza um som característico de uma zombaria oral. Trata-se de uma expressão de ridicularidade, como se um usuário estivesse “reprendendo” o outro pela coisa estúpida que tenha dito anteriormente.

```
<Pandolfo> {SABRINA} binaaaa125  
  
<Miau_pel_H_> Olguma garota afim de tc comigo? miauuuuuuuuuuu.....126
```

¹²² *Log* do #Pelotas de 27 de agosto de 2001.

¹²³ *Log* do #Pelotas de 04 de dezembro de 2001.

¹²⁴ *Log* do #Pelotas do dia 04 de dezembro de 2001.

¹²⁵ *Log* do #Pelotas do dia 04 de dezembro de 2001.

¹²⁶ *Log* do #Pelotas de 04 de dezembro de 2001.

Nota-se no exemplo anterior mais dois usos de onomatopéias. No primeiro caso o usuário expressa a sonoridade do nome, imitando um chamado longo oral. No segundo, o usuário faz o barulho de um gato, fazendo a óbvia conexão entre o fato de ser um “gato” (garoto bonito).

Como se vê, as onomatopéias são amplamente utilizadas para dar à conversa um ar “oral”, como se os usuários realmente estivessem “conversando” em uma sala qualquer.

Essas constatações vão ao encontro àquelas encontradas por Doell (2001, *online*), que analisou de maneira quantitativa o uso de *emoticons* e onomatopéias no IRC, mas em canais europeus. Ele afirma que a linguagem no IRC é híbrida, com características tanto textuais quanto oralizadas. Ao que se observa no #Pelotas, a linguagem não apenas é rica de elementos oralizados, mas também de elementos fantasiosos e culturais.

4.3.1.3. Uso de Maiúsculas

Uma outra forma de demonstrar emoções que se constituem em uma convenção de linguagem no IRC, é o uso de letras maiúsculas. Uma palavra escrita em letras maiúsculas simboliza que o usuário está gritando. Essa convenção é válida para reforçar e dar ênfase ao caractere textual, aproximando-o das expressões utilizadas na linguagem falada. Outra característica que reforça a idéia de que o texto deve ser “oral”. No #Pelotas, as letras maiúsculas utilizadas em frases ou palavras têm dois objetivos: gritar ou destacar uma frase ou palavra.

<MErendA-[0-anjYnh0-inocenTi]> POR AKASO ALGUEM AE DO KANAL PASSOU VERAUM DESTE ANO NA BARRA DO CHUÍ !!!URGENTE!!!!!!PVT-ME PLEASE!!!!!!¹²⁷

<Guest34802> AGORA CONSEGUI PEGA DOIS PALHAÇO UM E' UM DOCE USA CUECAO DE COURO O OUTRO E' BUMDAO VCS, SABEM, QUINDIM E POSSANTE !¹²⁸

¹²⁷ *Log* do #Pelotas de 04 de dezembro de 2001.

¹²⁸ *Log* do #Pelotas de 03 de dezembro de 2001.

No primeiro exemplo, o usuário está gritando, procurando chamar a atenção dos demais para a pessoa que procura. No segundo, o usuário expressa a sua indignação com outros usuários gritando.

```
<Quindim> [rN] queria que DEUS ouvisse a minha voz e transformasse aqui no mundo mágico de OZ..129
```

No exemplo acima, o usuário destaca a palavra DEUS e a palavra OZ em sua info. Neste caso, o uso de maiúsculas não simboliza que o usuário grita, mas sim que ele destaca tais expressões de sua frase.

4.3.1.4. Abreviações e Escrita Fonética

Uma outra regularidade observada na comunicação do canal é o uso de abreviações nas palavras e o uso de escrita fonética. No primeiro caso, os usuários procuram reduzir as palavras, abreviando o que for possível (nem sempre abreviações gramaticalmente corretas). No segundo, a regra é o uso do som para escrever, independentemente das regras gramaticais.

```
<ED_VEDDER> alguém do Kssino afim de tc?130
```

No exemplo acima, temos os dois casos: “tc” constitui-se em uma abreviatura de “teclar”, bastante utilizada no canal #Pelotas. Já “Kssino” é uma forma fonética de escrever “Cassino”, uma praia de Rio Grade, próxima a Pelotas.

```
<NattyS_> algm do gzg???131
```

Outro exemplo como os dois casos: “Algm” é uma abreviação de “alguém” e “gzg” é uma abreviação de “Gonzaga”, um colégio bastante conhecido da cidade de Pelotas/RS.

¹²⁹ *Log* do #Pelotas de 05 de novembro de 2001.

¹³⁰ *Log* do #Pelotas de 05 de novembro de 2001.

¹³¹ *Log* do #Pelotas de 05 de novembro de 2001.

[17:04] <Storyteller>>>FETO<< Como vai Feto?
[17:04] <FETO> tri
[17:04] <FETO> e **vc**?¹³²

[17:43] <Christian_tdt> [TREICE] diz pra ela **naum enxe... senaum** ela **ja** sabe¹³³

Nos exemplos acima, vê-se o mesmo uso. No segundo caso, ainda mais, com palavras como “naum” “enxe” e “senaum”, bem como a abreviação de “você” para “vc”. Na verdade, o uso de escrita fonética, como nos casos de “naum” ou “jah”, são herança dos servidores antigos de *e-mail*, onde não se aceitavam acentos. Uma mensagem acentuada era recebida cheia de caracteres ininteligíveis. Como a língua portuguesa é rica nestes acentos, os usuários adotaram a escrita fonética para conseguirem ser compreendidos. Ainda hoje esse tipo de expressão permanece no canal #Pelotas, obviamente de uma maneira muito mais ampla.

<Ganzinhu>o **ke keres**?

<Ganzinhu> nem **skenta**¹³⁴

No exemplo acima, vemos como a escrita fonética se tornou regra entre os usuários. Já sem a herança dos acentos, que ainda assim são quase sempre suprimidos. Ao que parece, os usuários procuram escrever da forma mais parecida com o modo oral possível.

Uma última característica também da escrita no IRC que nos pareceu ser a “quebra” das frases em diversas partes pequenas. Ao que parece, muitos usuários procuram agilizar a conversação falando por várias partes menores, sem digitar uma frase inteira antes de colocá-la no canal.

<Pepsi> trabalho na própria faculdade
<Pepsi> como laboratorista
<Pepsi> :)¹³⁵

<|-WaGnEr-|> mmmm
<|-WaGnEr-|> ver quem tava nos canais
<|-WaGnEr-|> falar com as mesmas pessoas que voce fala
<|-WaGnEr-|> ver se coincidem as coisas que falam pra voce
<|-WaGnEr-|> acho que isso¹³⁶

¹³² *Log* do #Pelotas de 09 de novembro de 2001.

¹³³ *Log* do #Pelotas de 09 de novembro de 2001.

¹³⁴ Entrevista privada.

¹³⁵ Entrevista privada.

¹³⁶ Entrevista privada.

É bastante raro que as pessoas digitem frases com mais de uma linha no canal também.

4.3.1.5. Representação

Uma outra função da linguagem utilizada no #Pelotas, que pudemos observar, foi identificada como uma função representativa. A linguagem funciona também como um elemento que representa coisas concretas no ciberespaço. Essas representações, feitas como brincadeiras, podem ser imagéticas, como no caso dos “desenhos” feitos com caracteres do teclado, ou textuais, como no caso de quando um usuário “oferece” alguma bebida a outro. Em um ambiente unicamente composto de caracteres alfa-numéricos, a linguagem também trabalha criando e delimitando o “espaço virtual”. Essa característica representativa da linguagem em geral é muito observada nos MUDs, onde a fantasia e a representação são a regra. No IRC pudemos observar que esta função também existe, embora de forma muito mais discreta. Essa linguagem representativa atua interagindo principalmente com a imaginação dos usuários de uma mesma sala.

```
* Guerreiro_PpP tira uma foto da galera do canal: (ôçô) ©ç©¬ (âçâ) //(°_°)\ (ëçë)
{(°,_°,°)} (ôçô) {^:^} ©ç©¬ (âçâ) //(°_°)\ (ëçë) {(°,_°,°)} (ôçô) ©ç©¬ (âçâ)
(ëçë) (°,_°,°) {=^:^=} (ôçô)137
```

Obviamente, não existe nenhuma câmera, e a suposta “fotografia” tirada pelo usuário nada mais é do que um conjunto de “desenhos” de rostos feitos em caracteres do teclado. Trata-se de uma brincadeira de representação. Obviamente, existem as duas funções: imagética na parte das “imagens” das pessoas fotografadas e textual na parte em que o usuário afirma “tirar” a fotografia.

```
<Storyteller> Vamo anima isso aqui! \o/ \o/ \o/138
```

No exemplo acima, o usuário representa a idéia de “agitar o canal” com os desenhos “\o/\o/\o/”. No caso, o desenho representa pessoas com os braços para cima “agitando” a coisa. De novo, representação textual e imagética.



¹³⁷ Log do #Pelotas de 22 de novembro de 2000.

¹³⁸ Log do #Pelotas de 09 de novembro de 2001.

* TAZ19 oferece a SENAI uma latinha de Skoll bem geladinha...¹³⁹

No exemplo acima, temos uma representação apenas textual. O usuário oferece ao outro uma lata de cerveja. É claro que se trata de uma brincadeira de imaginação e provavelmente o outro usuário agradecerá e dirá que a cerveja estava boa. Este tipo de brincadeira é comum, embora não tanto quanto a representação imagética.

Um outro exemplo do tópico do canal #Pelotas no dia 27 de dezembro de 1999, um dia quente de verão:

*** Topic is '  (Entre e feche a porta, pois o ar condicionado tá ligado!) 

As ondas ao redor do título, que aparecem em azul e branco reforçam a idéia de que o canal é um ambiente refrescante, gostoso e tranqüilo. O pedido de entrar e “fechar a porta” constitui uma fantasia perfeitamente “concreta”, pois é bastante comum, ao entrar em uma sala com ar condicionado ligado, que se feche a porta para manter o ambiente fresco. Obviamente, tal atitude não é possível no ciberespaço, mas se pode “imaginar” que se está em uma sala fresca e que quem entra fecha a porta. Neste caso, temos as duas representações juntas: imagética (com as cores e ondas do suposto “ar condicionado”) e textual na parte em que está escrito que o ar condicionado está ligado e que é necessário “fechar a porta”.

Um outro exemplo da linguagem representativa imagética e textual está no log abaixo: , retirado do canal #Pelotas, em 29 de junho de 2000.

* malandr dá para nessinha-rs uma rosa! @-}--}---.¹⁴⁰

A rosa é representada também por um conjunto de caracteres do teclado. Imagina-se, pela forma e cores, que seja uma rosa e convencionalmente o conjunto de caracteres é reconhecido como o objeto “rosa”. Além disso, a frase simula uma atitude (o usuário “deu” a rosa) que seria impossível no ciberespaço. Ela representa, portanto, também a ação. Essas frases que representam ações são

¹³⁹ Log do #Pelotas de 05 de novembro de 2001.

¹⁴⁰ Log do #Pelotas de 29 de junho de 2000.

muito comuns no IRC, pois efetivamente, a única maneira de agir no ciberespaço é **dizendo** que se agiu.

Essa característica funciona basicamente a partir do uso da *imaginação* dos usuários, a partir do momento que representam coisas que são fantasiosas, não reais.

```
<Guest28273>              /| | \
<Guest28273>              | - |
<Guest28273>              | - |
<Guest28273>              | = |
<Guest28273>          _ | - | _ | - | \
<Guest28273>          | \ \ / \ | | \ - .
<Guest28273>          | | \ | | = | | \
<Guest28273>          | | = | | = = |
<Guest28273>          \ \ \ \ | | / |
<Guest28273>          \ \ \ \ / \
<Guest28273>          \ \ \ \ / \
<Guest28273>          \ \ \ \ / \ / \
<Guest28273>          \ \ \ \ / \ / \ / 141
```

No exemplo acima, temos uma mensagem bastante clara, representada por um desenho, de um usuário bastante indignado com o tratamento recebido no canal.

Um outro exemplo de representação bastante interessante foi o de um usuário que entrou com o *nick* de OsamaBinVaz. E com base no *nick*, iniciou-se uma brincadeira a respeito da possibilidade do usuário e seu grupo terrorista “explodirem” coisas.

```
<OsamaBinVaz> CuSQuiNHo :_ prepare-se para o jihad :~
<CuSQuiNHo> HAIUhaiUHAIuhaiUHAIuhaiUHaIUHa
<OsamaBinVaz> nem
<OsamaBinVaz> agora eh em arabe:
<CuSQuiNHo> o OsamaBinVaz, tu ta dando 80 milhoes pela cabeça do bush
<OsamaBinVaz> nem
<CuSQuiNHo> sera q nao daria pra da uns 2 milhoes pela do fernando henrique ?
<OsamaBinVaz> tipo
<OsamaBinVaz> meo negocio nao eh com o bush meo
<OsamaBinVaz> :D
<OsamaBinVaz> estaof oferecendo op registado no chanserv pela minha cabeça
<OsamaBinVaz> iremos converter o resto do pessoal
<OsamaBinVaz> morte aos infiéis!
<OsamaBinVaz> :D142
```

Em todos os exemplos, a linguagem é usada, dentro das limitações impostas pelo teclado e pelo protocolo, de forma criativa e que estimula o imaginário dos membros das comunidades. Observamos a partir daí que grande parte da linguagem no IRC trabalha com símbolos e convenções quase totalmente

¹⁴¹ Log do #Pelotas de 38 de novembro de 2001.
¹⁴² Log do #Pelotas de 28 de novembro de 2001.

imaginárias, não reais, mas pretensamente concretas. Toda a comunicação baseia-se no fato de que alguém diz que fez ou que sentiu algo e no exercício dos demais em imaginar que aquele indivíduo sente ou fez alguma coisa. Ao mesmo tempo que essa linguagem não tem um caráter tão fundamental no #Pelotas como em um MUD, por exemplo, ela complementa a comunicação.

4.4. Identidade

Como falamos anteriormente, existem vários recursos identitários entre os usuários do #Pelotas. Esses recursos são utilizados com o intuito de dar ao usuário uma “personalidade”, uma “cara” virtual e aparecem com frequência. Eles são fundamentais em um ambiente que lida apenas com o textual, com caracteres que não individualizam seus usuários. Não há voz nem rosto nas letras que pipocam na tela dos usuários de IRC. Mas os mesmos fazem o possível para que exista uma personalidade.

4.4.1. Nicknames

O nickname é a primeira forma de identidade no espaço do IRC. Todo o usuário, para poder conectar-se a um servidor de IRC precisa de um nickname. O nick é a primeira forma que um usuário tem para identificar o outro. Observando esta questão, várias regularidades e irregularidades foram encontradas, as quais passamos a descrever a seguir:

a) Estabilidade de nicknames

Os usuários participantes do #Pelotas possuem nicknames estáveis. Ou seja, nicks registrados, com proteção, que apenas podem ser utilizados pelo seu “dono”. Como prova desta estabilidade, encontramos nicks que estão registrados desde 1998, de usuários assíduos ao canal, operadores e etc.

```
-NickServ- maddog666 eh Bond, Doggie Bond
-NickServ- Ultimo horario visto: 18 Dez 12:48:29 2001 BRST
-NickServ- Horario do registro: 11 Jul 16:01:16 1999 BRT143
-NickServ- Opcoes: Protecao de Kill,Seguranca
```

¹⁴³ Informação do nickserv.

No exemplo acima temos o usuário maddog666, um dos operadores do #Pelotas. O registro do nick é de 11 de julho de 1999. O nickserv funciona de maneira estável na Brasnet desde 01 de julho de 1998.

```
-NickServ- Pepelegaw eh PEPE PERÃO HiLLário Tá Grandão Dô-lhe Bote  
-NickServ- Ultimo endereco: pepe@rdKJ2U9anGU.200.248.186.0  
-NickServ- Ultimo horario visto: 30 Nov 23:27:01 2001 BRST  
-NickServ- Horário do registro: 01 Jul 00:00:00 1998 BRT144
```

Aqui temos outro usuário, com o nick com mais de quatro anos de registro. Este tempo de registro é importante para que se observe que a totalidade dos operadores do #Pelotas e quase todos os usuários possuem uma assiduidade importante ao canal, uma vez que o serviço de registro de nicks do nickserv perdura no tempo por apenas um mês. Deste modo, se o usuário não utiliza o nick por este período, perde o registro do mesmo, podendo outro usuário registrá-lo. Assim, para efeitos de manter o nick, os usuários precisam conectar-se com frequência. Essa observação vai ao encontro das idéias de Liu (1999, *online*) sobre as comunidades virtuais que se formam no IRC, onde ele afirma que a estabilidade de nicknames é uma condição essencial para a existência destes agrupamentos.

O uso de nicks, no entanto, não é feito de modo indiscriminado. Existem variações, mas quase sempre mantendo o mesmo tema. O usuário maddog666, por exemplo, costuma usar vários nicks, de acordo com seu estado de espírito. Todos uma variação sobre o tema “dog” (cachorro, em inglês). Exemplo: CuXQuiNHo, Auau, CuSCo etc. O nick é maleável.

Outros usuários escolhem um grupo fixo de nicks, entre os quais transitam, sem muitas relações entre si, mas através dos quais são reconhecidos pelos membros da comunidade. O usuário Picard, por exemplo, usa Sheridan, Parn e Himura -Kenshin. Ele afirma que nem todos sabem que aqueles nicks são dele, mas, os que o conhecem, sabem. O usuário Mavz, por exemplo, usa também os nicks “Mavinho” e SupaFly (todos, é claro, devidamente registrados e protegidos).

```
<Picard> todo mundo nao, mas quem me conhece sabe  
<Picard> sao nicks q eu uso dependendo do meu humor, quem me conhece e convive comigo sabe dizer meu humor apenas pelo nick145
```

```
<Mavz> mesmo quando entro como Mavinho ou SpaFly a maioria me reconhece146
```

Alguns usuários utilizam ainda seu nome verdadeiro ou apelido como nickname no #Pelotas. Exemplos: _Otavio_, Marcia_, ViniciuS_, Betinha,

¹⁴⁴ Informação obtida no nickserv em dezembro de 2001.

¹⁴⁵ Entrevista pessoal.

`CaRdOzO`, Daniel_Alves, CamilaFreitas e etc. A grande maioria diz que quer ser reconhecido também pelos amigos e conhecidos no IRC, mostrando, mais uma vez, que parece existir uma certa correlação entre sua identidade *online* e *offline*.

Outros usuários preferem usar apenas um nick. Um usuário que preferiu não ser identificado afirmou que possui além de seu nick “oficial” mais dois, mas que os utiliza apenas em outras redes e outros canais.

```
<braz> to sempre com esse [nick] mesmo...147
```

b) Preocupação com o uso do nickname

O registro do nick também demonstra uma preocupação razoável com o uso e a identificação através deste nickname. Observamos que os usuários preocupam-se muito com o uso do nick por outras pessoas e, para tanto, procuram manter os nicks registrados. Portanto, para eles, o registro é fundamental, pois impede que outros usuários utilizem os seus nicknames. As respostas abaixo são para a pergunta “seu nick é registrado?”.

```
<Pepsi> sim sim :)  
<Pepsi> todos148
```

```
<|-WaGnEr-|> claro;)   
<|-WaGnEr-|> o registro e' uma forma de assegurar que outras pessoas nao usem seu nick como se fossem voce149
```

```
<Cannibal_Angel> sim, todos  
<Cannibal_Angel> registrados e com kill :o)150
```

Uma outra indicação de que os usuários demonstram um cuidado extremo com seus nicks, afirmando que são registrados e alguns, inclusive, com kill. Kill significa dizer que se alguém que entrar com o nick referido e não identificar-se para o nickserv em um tempo determinado (um minuto), é automaticamente desconectado do sistema. Existem vários níveis de proteção de num nick, sendo o kill o mais alto de todos. Serviços mais brandos apenas mudam o nick do usuário, após avisá-lo de que o mesmo já se encontra registrado. Estes serviços funcionam através de senha. Com relação aos operadores, para que se receba o status de op é necessário que o nick seja registrado, para que o chanserv identifique o usuário.

¹⁴⁶ Entrevista pessoal.

¹⁴⁷ Entrevista pessoal.

¹⁴⁸ Entrevista pessoal.

¹⁴⁹ Entrevista pessoal.

¹⁵⁰ Entrevista pessoal.

Outro indício desta preocupação é o registro no bot. Através do registro no bot, o mesmo é capaz de reconhecer o usuário toda a vez que ele entra no canal e, como afirmamos anteriormente, o Quindim possui mais de mil nicks registrados como usuários do canal.

Para muitos usuários, o nick é tão importante como um “nome”. Perdê-lo seria como perder a própria identidade.

```
<CuXQuiNHo> minha ex-namorada choro quando robaram o nick dela  
<CuXQuiNHo> Não é recomendavel por o numero do telefone como senha :-)  
<CuXQuiNHo> tu usa sempre o mesmo nick... as pessoas já passam a te chamar  
pessoalmente pelo nick... é quase como roubarem teu nome
```

Já presenciamos, durante este trabalho, inclusive, usuários que pedem a seus amigos que de tempos em tempos identifiquem o nick para o nickserv, entregando a senha, para que não percam o registro do nick em algum período em que não estejam presentes (férias, viagens etc.).

c) Necessidade de reconhecimento

Outra regularidade observada, que também é consequência das demais, é a necessidade, por parte dos usuários, que sejam reconhecidos pelos outros membros da comunidade quando entram no canal. Esta necessidade poderia ser uma decorrência (e uma exigência) dos laços sociais estabelecidos, uma vez que para que o usuário consiga resgatar as relações que estabeleceu, ele precisa ser reconhecido.

O anonimato, portanto, apesar de ser bastante sedutor (como veremos adiante) não é uma escolha dos usuários participantes do #Pelotas.

```
<MikeThor> acho q o anonimato soh serve pra ti tirar o tempo d alguem... :/151  
<braz> (...)tento ser no IRC o que eu sou pessoalmente, mesma forma de pensar e tal  
<braz> pois por achar que essa eh minha identidade on-line devo ser o que sou152
```

A necessidade de reconhecimento é evidente quando os usuários optam por um nick diferente. Ao entrar no canal e não ser reconhecido, é comum surgirem mensagens como a que vemos abaixo:

* Abelinha_do_MEL = A-Louka¹⁵³

* Gooden = CaS_¹⁵⁴

¹⁵¹ Entrevista privada.

¹⁵² Entrevista privada.

¹⁵³ Log do #Pelotas de 05 de novembro de 2001.

¹⁵⁴ Log do #Pelotas de 18 de setembro de 2001.

* SaudadiDuLu = bIanca¹⁵⁵

Nos exemplos anteriores, os usuários explicam para os demais no canal que apesar de estarem com um *nick* diferente, são o “fulano”, ou a “beltrana”. A necessidade de ser reconhecido é uma consequência da necessidade de reestabelecer os laços deixados a cada conexão, podendo aprofundar relacionamentos e construir amizades. Aliás, a amizade é apontada como objetivo principal de acesso ao IRC pelos usuários do #Pelotas.

<Hanna_Bah> acho q por ser o canal de uma cidade
<Hanna_Bah> onde grande parte se conhece da escola, rua, clube, festas, ...
<Hanna_Bah> Já rola um clima de amizade¹⁵⁶

<durex> fazer amizades e arranjar companhia ¹⁵⁷

d) Confusão da identidade *online* com a *offline*

O *nick* e a identidade, que é construída *online* pelos membros do canal, parecem ser confundida com a *offline*, quando os relacionamentos passam também para o mundo concreto.

<CuXQuiNHo> todo mundo me chama [assim] mesmo pessoalmente
<CuXQuiNHo> de doggy cusco auau pulguento etc
<CuXQuiNHo> qqr coisa relativa com cachorro vem pra mim
<CuXQuiNHo> ai... CuSQuiNHo as gurias chamavam... pego =P
<CuXQuiNHo> ate' hoje tem loco como o treptow¹⁵⁸ q liga latindo pra ca
<CuXQuiNHo> ano passado ganhei 4 ossos de aniversario¹⁵⁹

Para muitos usuários, o *nick* confunde-se com um apelido, com o nome ou mesmo com a personalidade *offline*, como é o caso relatado acima. O que indica a confluência das identidades *online* e *offline* dos usuários desta comunidade virtual. Ao que parece, o *nick* torna-se também uma maneira de identificar o usuário no plano *offline*.

<MikeThor> bom, eu uso o nick como nick, mail, site, icq... eh a maneira de tu te identificar...
<MikeThor> e vira apelido pra vida real tb... eh tudo relacionado¹⁶⁰

<Cannibal_Angel> sempre acabam criando “apelidos” pro nick
<Cannibal_Angel> por incrível q pareça
<Cannibal_Angel> mas eh tua identidade na internet¹⁶¹

¹⁵⁵ *Log* do #Pelotas de 08 de outubro de 2001.

¹⁵⁶ Entrevista pessoal.

¹⁵⁷ Entrevista pessoal.

¹⁵⁸ Outro usuário do canal #Pelotas.

¹⁵⁹ Entrevista privada.

¹⁶⁰ Entrevista privada.

Os “apelidos” de nick, como citados pelo usuário Cannibal_Angel, acabam modificando, inclusive, os próprios nicks. O usuário abaixo conta como trocou seu nick original “Maverick-G” pelo atual:

```
<Mavz> e o pessoal pra abreviar me chamava d “mavz”  
<Mavz> (akela mania estranha do pessoal d terminar as palavras com Z)  
<Mavz> ae eu resolvi deixar soh Mavz162
```

A influência dos demais usuários da comunidade parece ser, inclusive, importante para cada usuário individualmente, uma vez que o modo com o qual se “chama” alguém no #Pelotas é capaz de mudar o nick de alguém, elemento mais importante de identificação dos usuários.

d) Uso do anonimato

Apesar de não ser a regra, o uso do anonimato acontece. Os usuários afirmam também que o uso de nicks “diferentes” ou falsos acontece quando não querem ser incomodados ou pelos novatos, que ainda não conhecem bem o funcionamento do canal.

```
<Ganzinhu> acho que no inicio o pessoal entra com varios nicks diferentes... pelo fato de naum saber se a internet(irc) eh algo ke o pessoal fala a verdade, e acho ke com o tempo escolhem um nick para serem reconhecidos como um nome lhe reconhece... mas as vezes muitos(creio ke a maioria) usa de nicks naum conhecidos para 'entrar rapidinho ou naum serem perturbados'.163
```

```
<Hanna_Bah> So uso qdo não quero ser reconhecida pra não me chatearem  
<Hanna_Bah> tipo eu estar esperando uma única pessoa para falar  
<Hanna_Bah> e não quero que as outras me chamem  
<Hanna_Bah> para não ser mau educada e não responder ...164
```

No segundo caso, a usuária explica que usa nicks falsos quando não quer ser incomodada. O uso do anonimato, portanto, acontece, mas não é a regra, uma vez que ela usa com muitos mais freqüência o nick pelo qual é reconhecida por todos os usuários, dizendo ser raro usar outros nicks.

Um novo nick, em um canal de IRC, é como uma nova identidade, uma nova pessoa. Por isso, muitos usuários também fazem essa troca de modo espontâneo, quando criam problemas com um primeiro nick ou quando já são conhecidos por ele. Cada nick novo é potencialmente uma nova identidade, um

¹⁶¹ Entrevista pessoal.

¹⁶² Entrevista pessoal.

¹⁶³ Entrevista pessoal.

¹⁶⁴ Entrevista pessoal.

novo indivíduo, como também observou Ride (1991, *online*) em seu trabalho sobre o IRC.

```
<pittpulga>hmmm... o motivo da minha troca de nick foi essa... a perseguição das  
pessoas os akicks e coisas do genero me fizeram trocar de nick  
<pittpulga> e digamos "recomeçar"  
<pittpulga> uma nova vida165
```

Muito poucos admitem também, mas a possibilidade de criar novas identidades ajuda aqueles que desejam, digamos, “dar uma escapadinha” do casamento ou do namoro e experimentar o sexo virtual. Com “pseudônimos” virtuais, essas pessoas têm as suas duas personalidades, *online* e *offline*, preservadas de olhares indiscretos. É possível, por exemplo, estar conectado com *clones*, dois programas abertos com dois *nicks* diferentes, como se fossem duas pessoas que não têm qualquer relação entre si. Assim, enquanto com uma identidade a pessoa conversa com os amigos, com a outra visita *chats* de sexo.

```
<Usuário10> tendo um nick desconhecido eu posso bancar o cara solteiro e trocar todas  
sem problemas  
<Usuário10> é bem por aí... não quero ser uma pessoa diferente, só não quero ser  
reconhecido porque sou casado e talz...166
```

O usuário acima, por exemplo, durante a entrevista explicitou que usava o IRC não apenas para conhecer novos amigos e conversar com aqueles que já conhecia, mas também para “seduzir” mulheres. E, para tanto, a dupla-identidade virtual era essencial, pois ele não seria reconhecido enquanto fazia as duas coisas. O curioso é que o usuário possui uma identidade virtual através do qual tem amigos e é conhecido, e ao mesmo tempo, um “disfarce” que usa para não estragar a sua “reputação” na comunidade.

e) Uso do nickname para expressar estado de espírito ou atividade

Outra questão importante dentro dos nicknames é que os estes também são usados como uma forma de comunicar emoção, atividade ou mesmo estado de espírito. Exemplos: Ingrid-USA[trabAlhanDu]; DanieLa_13_totally_crazy; Matheuz(zZz); Ganz(deitadu); cris-checando-mail (neste caso, a usuária cris entrou e saiu rapidamente, usando o *nick* para explicar aos demais que estava apenas “checando seus *e-mails*”); Betinha_abandonada_e_excluida, MAR_MOREIRA_apx (apx é uma abreviação para “apaixonada”); Ganz[fazendo_torrada] e etc. Outras informações também podem ser disponibilizadas no *nick*, como Diego_23 (significa

¹⁶⁵ Entrevista pessoal.

¹⁶⁶ Entrevista pessoal.

que o usuário tem 23 anos); Alex_24_POA (significa que o usuário tem 24 anos e reside em Porto Alegre); gatinha_gzg (significa que a menina estuda no colégio Gonzaga, em Pelotas); Ingrid-USA (a usuária reside nos Estados Unidos); JVPERES_H_18 (o usuário é homem e tem 18 anos de idade). Ou seja, o nick pode também trazer informações pessoais do usuário, de acordo com a sua vontade.

f) Uso do nickname como elemento de sedução

O nick, no IRC, é também sedução. Como as pessoas não têm cara, rosto ou imagem, o nick precisa representar tudo aquilo que elas são, ou mesmo, gostariam de ser, dando asas à imaginação dos interlocutores. Isso porque existe um certo jogo de sedução na conquista de usuários para conversar. Como o #Pelotas é um canal muito grande, é muito difícil que as pessoas dêem atenção para todos. Assim, muitos utilizam-se de todo o tipo de artifício para serem “vistos” e “ouvidos”, como veremos adiante. Para tanto, nicks como “Diego_Carente”, “amante-sigiloso” ou “Gatinha18” podem ser extremamente sugestivos e “conquistar” mais pvts. Em geral, esses nicks “sedutores” precisam ser bastante explícitos em sua relação com a pessoa. Alguns nicks são, por vezes, bem explícitos (“amante_sigiloso_procura”). Nicks como “rasca”, por exemplo, não têm o mesmo apelo que “Raskinha”, pois é impossível saber, no primeiro caso, qualquer coisa mais específica sobre o usuário, como sexo, por exemplo. Enquanto o segundo, ao contrário, já explicita uma mulher ou moça, pelo diminutivo. Utilizando esses dois nicks em nosso trabalho, podemos perceber que a quantidade de solicitações para conversas em pvt com o segundo nick era muito maior do que com o primeiro, o que evidencia também em parte a sedução que um nick pode oferecer.

4.4.2. Cores, Negrito e Sublinhado

Além do nickname, foi possível observar o uso de outros recursos para reforçar a identidade dos usuários. Um destes recursos é o uso de cores. Os outros são o uso de negrito e palavras sublinhadas. Procurando ser “vistos” e “ouvidos” os usuários parecem disputar a atenção na tela com o uso destes recursos. Alguns usuários, como é o caso da usuária JuZiNhaH ou da usuária COLORADA-PEL costumam utilizar cores o tempo inteiro enquanto “falam”. A primeira utiliza apenas o cor-de-rosa e a segunda as cores do seu time do coração, que já traz no nickname. A segunda utiliza sempre o rosa. O terceiro exemplo, do usuário Danone, mostra ainda o uso de sublinhado e negrito.

```

<JuZiNhaH> sim sim
<JuZiNhaH> o Seagal me falou
<rasca_happy> qtos anos vc tem?
<JuZiNhaH> 16167

<COLORADA-PEL-IndU-jOgo-INteR> tah bom
<COLORADA-PEL-IndU-jOgo-INteR> brigadu!!!! =*****
<COLORADA-PEL-IndU-jOgo-INteR> =)168

<DaNoNe> {Daniel Veiga}}: aeeee VeigaY!! Tranquilo???
<DaNoNe> {Daniel Veiga}}: meu drive de CD vai bem?? :oPPP169

```

O #Pelotas parece ser uma constante competição pela atenção dos usuários. O uso de cores, boxes e desenhos é bastante comum e parece ter uma relação muito íntima com a personalidade de cada usuário. Essa necessidade de usar de todos os meios ao alcance para destacar-se e engajar-se em um jogo de sedução para ser “visto” no canal foi observada também por Primo (1997, *online*).

4.4.3. Linguagem e Identidade

Um terceiro ponto muito importante na questão da identidade no #Pelotas é a linguagem. Isso porque o modo através do qual as pessoas se expressam, as palavras e expressões que utilizam parecem ser, também, uma “marca registrada” para muitos usuários. No IRC, especialmente dentro do #Pelotas, muitos usuários utilizam a linguagem também como um recurso para reforçar a identidade “virtual”, ou mesmo reforçar a sua unicidade, diferenciando-o em relação aos demais. “Um estilo distinguível é a marca da personalidade de alguém” (Puterman, 1994). Trata-se, pois, de uma forma de manipular os recursos existentes para expressar a personalidade do usuário e a sua identidade. As palavras escolhidas, o modo com que se escreve, os *emoticons* inventados, tudo pode ser transformado em uma forma de identificar particularmente o indivíduo e fazer com que o mesmo seja lembrado. Identificado e reconhecido, ele está apto a retornar ao mesmo grupo várias vezes, formando laços e constituindo círculos de conhecidos e amigos, que posteriormente poderão formar uma comunidade virtual. Dentro desta assertiva, dicas como a grafia de certas palavras, o uso de letras maiúsculas e pontos finais nas frases e até mesmo expressões são características importantes para a identificação de usuários.

¹⁶⁷ Log de entrevista particular realizada em março de 2001.

¹⁶⁸ Log de entrevista particular realizada em março de 2001.

¹⁶⁹ Log do #Pelotas de 07 de dezembro de 2001.

No exemplo, a usuária A-Louka usa sempre um “gatinho” representado pelo desenho: “{σ^i^σ}” antes de falar. Isso, além da cor, mostra de maneira muito clara que é ela quem fala no canal, além de chamar a atenção para si.

Portanto, é importante observar os três elementos como complementares e conjuntos na análise da identidade virtual dos participantes de IRC: o *nickname*, o uso de cores, negrito e sublinhado e a linguagem utilizada. Esses elementos, em conjunto ou separadamente, podem levar a uma espécie de “assinatura” por parte do usuário daquilo que faz ou do modo como age no #Pelotas. Essa característica da assinatura foi citada por Doell (2000, *online*), em um estudo sobre o IRC, e Donath (1999, 6), em um estudo sobre grupos de discussão. Além disso, Primo (1997, *online*) também afirma: “As pessoas acabam desenvolvendo um estilo próprio de comunicação, que as caracterizam e que pode até se tornar típico na comunicação de todo o grupo.”

4.4.4. Decepção de Identidade, Anonimato e *Trolling*

O *trolling* não é comum ao #Pelotas. Quase todos os usuários acreditam que o anonimato é por assim dizer, interessante, mas preferem ser reconhecidos pelos seus *nicks* e personalidade. No entanto, a grande maioria afirmou já ter experimentando usar um *nick* diferente, seja para “tirar sarro dos amigos” seja por curiosidade. Outros motivos, como o de investigar segredos dos outros ou mesmo “experimentar” ser uma pessoa diferente também foram citados.

<PepELeGaW> tem gente que faz [isso]... as vezes entra com nick de mulher pra ficar tirando o tempo dos amigos... marcando encontro... dizendo que tá a fim deles e tal¹⁷⁵

Outro usuário afirmou que utilizava *nicks* falsos “para fazer sacanagem” com os amigos.

<Tourinho> claroooooo... :PP pra brincar com os meus amigos :)¹⁷⁶

O engraçado é que, apesar de todos reconhecerem que, ao menos uma vez já aproveitaram as vantagens do anonimato no IRC e praticaram o *trolling* (ou decepção de identidade, como fala Turkle e como discutimos anteriormente) a maioria afirma não ter sido enganada ou “se foi enganado alguma vez, não ficou

¹⁷⁵ Entrevista privada.

¹⁷⁶ Entrevista privada.

sabendo”. E os que admitem ter sido enganados referem-se, em geral, a uma brincadeira dos amigos.

O usuário abaixo é um exemplo disso (quando perguntado sobre já ter sido enganado por alguém no IRC):

```
<PepELeGaW>derrepente posso ter sido  
<PepELeGaW>mas que eu saiba não...177
```

```
<Pepsi> sinceramente, nao lembro de nenhum fato, mas acredito que nao...178
```

Neste outro exemplo, a usuária fala de sua experiência e de como seus relacionamentos no #Pelotas são baseados na *confiança*.

```
<A-Louka[namorada_do_MEL]> {#^;^#} rasca tipo... quem faz isso...deve ter algo a  
esconder... se as pessoas fazem ã sei...pois se eu souber essa pessoa perde a minha  
confiança179
```

Este outro usuário acha que é comum o *trolling* no #Pelotas, mas apenas por “sacanagem” ou “brincadeiras de mau gosto”.

```
<Fabinhu>não tenho pq esconder quem eu sou  
<Fabinhu> ah... pra azarar com os guris (quando indagado se já havia praticado  
trolling)  
<Fabinhu> [o trolling] é comum demais ateh... as pessoas fazem por brincadeira  
<Fabinhu> as vezes de mal gosto180
```

Quando questionados sobre o *trolling*, os usuários afirmaram conversar mais “com conhecidos” e raramente “abrir *pvt*” com quem não se conhece.

```
<Hanna_Bah> Esta pergunta é um pouco difícil de eu responder  
<Hanna_Bah> pq converso sempre somente com conhecidos181
```

```
<Usuário10> (...) não abro pvt com ninguém182
```

Ao que nos parece, os usuários mais experientes precisam ter sua confiança “ganha” pelos demais e, apesar de não praticarem regularmente o *trolling*, a maioria já experimentou trocar de identidade. Talvez pela própria experiência, os usuários costumam ser cuidadosos com aqueles com quem conversam (não abrem *pvt* com qualquer um), pois os relacionamentos são baseados inicialmente na confiança.

¹⁷⁷ Entrevista privada.

¹⁷⁸ Entrevista privada.

¹⁷⁹ Entrevista privada.

¹⁸⁰ Entrevista privada.

¹⁸¹ Entrevista privada.

4.4.5. Identidade de Grupo

Uma última regularidade observada no #Pelotas foi a questão da identidade como grupo. Em alguns momentos, todos os usuários parecem comportar-se como partes de um grupo e, gostam de demonstrar isso.

O primeiro exemplo encontrado foi o caso das camisetas. Durante um período de tempo, o canal imprimiu algumas camisetas e as vendeu para os usuários. Um grande número destes usuários as comprou e utilizou, mostrando que eram “parte do #Pelotas” como afirmou um usuário. Outro exemplo seria nos momentos em que alguns usuários entram e ofendem o canal, sem direcionar a ofensa a ninguém. Por vezes, a reação é conjunta e vários usuários juntam-se para defender a honra do canal (vide item 4.5.3. , letra “a”, onde falamos sobre as reações dos usuários enquanto “comunidade”).

4.5. Gênero

Durante a análise das relações de gênero no #Pelotas, encontramos algumas regularidades e irregularidades importantes. Primeiramente, é importante ressaltar que parece existir um jogo de sedução muito forte no canal. A grande maioria dos usuários entrevistados, por exemplo, já teve algum tipo de relacionamento afetivo com outro usuário do canal. Além disso, o gênero parece influenciar bastante a forma com a qual as pessoas se comunicam no canal.

a) Necessidade de identificação do sexo

Para os usuários do #Pelotas, conhecer o gênero dos interlocutores parece ser bastante importante e é construído com o auxílio de diversos elementos. O primeiro lugar onde a *performance de gênero* (O'Brien', 1999:87) é observável é nos *nicks*. Em geral, eles são bastante explícitos quanto ao sexo do usuário: *_springirl_*, *^Cacau^*, *^bruxinha^*, *O_Amante*, *a-andreia*, *A-Louka*, *Tourinho*, *_gaucha_*, *Carolzinha*, *A_Garota_de_P* , *Gato Carente* e etc. *Nicks* que não dão a conhecer o sexo do usuário de maneira evidente acabam recebendo *pvt*s no estilo:

<neo_conquistador> SE FOR MULHER RESPONDA COM UM OI¹⁸³

¹⁸² Entrevista privada.

¹⁸³ *Log* privado do dia 04 de dezembro de 2001. O *nickname* foi modificado para preservar a identidade do usuário.

<chris-3> oi
<chris-3> vc é h ou m¹⁸⁴

Os próprios usuários reconhecem esse tipo de característica:

<Usuário6> se meu nick parecer feminino, muitas pessoas irao vir falar comigo com a intencao de troca/paquera...¹⁸⁵

Usuários com nicks cujo gênero não seja imediatamente depreendido também costumam ser confundidos com pessoas do outro sexo, o que acaba por criar situações em que o usuário modifica o nickname (por exemplo, adiciona o artigo “a” ou “o”) para evitar mais confusões. Isso porque ser reconhecido pelo sexo parece ser muito importante para a maioria dos usuários. As respostas abaixo foram dadas à pergunta “é importante para você ser reconhecido pelo sexo no IRC?”:

<Possante> sim
<Possante> sempre¹⁸⁶

<Diego_23> sim... como o gaucho tipico¹⁸⁷

<AngelCris[away]> sim¹⁸⁸

b) Sedução

No #Pelotas parece existir um jogo de sedução que tem muita importância e é a causa da necessidade de identificação do sexo dos usuários. Essa sedução é evidenciada por alguns pontos, como a mudança de tratamento de acordo com o sexo da pessoa.

<Diego_23> tu é mulé...
<Diego_23> eu sempre vou fala contigo de forma carinhosa
<Diego_23> pro Possante é sempre aeee mala, ou AYS é abre os oio japa... coisas do tipo¹⁸⁹

<Cannibal_Angel> tu não fala do mesmo jeito com uma mulher do q tu fala com um homem¹⁹⁰

¹⁸⁴ Log privado de 02 de agosto de 2001. O nickname foi modificado para preservar a identidade do usuário.

¹⁸⁵ Entrevista privada.

¹⁸⁶ Entrevista privada.

¹⁸⁷ Entrevista privada.

¹⁸⁸ Entrevista privada.

¹⁸⁹ Entrevista privada.

<gaucha> geralmente as gurias não abrem pvt comigo. só pra pedir ajuda ou algo do tipo
<gaucha> e os guris tratam normal. perguntando o nome, idade etc.¹⁹¹

<Ingrid-UsA> o fato de ser mulher influenciaem tudo... começando que e dificil vc ter amigas no irc
<Ingrid-UsA> so pelo fato de vc ser mulher...¹⁹²

<Possante> seria um absurdo dizer q a atenção para mulheres naun seja maior¹⁹³

<Usuário36> Bem se algum homem fala com alguma mulher... ele sempre pensa 2 vezes antes de tclar algo... para q ela não se magoe e ele ainda tenha chance de fika com ela... e com a mulher eh a mesma coisa... já com as pessoas do mesmo sexo eles já falam de outo jeito... mais na amizade¹⁹⁴

O último usuário é, com certeza, o mais explícito, dizendo claramente o que pensa sobre o assunto. Ele parece dizer o que realmente todos pensam, apenas de uma maneira mais crua.

Como se observa, homens costumam ser mais gentis com as mulheres e as mulheres gentis com os homens, mas não com outras mulheres. Muitos usuários reconhecem que a sedução é um objetivo claro no canal:

<Ganzinhu> arranjar namorados (as) achu ki eh o q inicialmente atrai ¹⁹⁵

<Mavz> faze amigos e "trovar"... ¹⁹⁶

Essa questão da sedução não se refere exclusivamente ao sexo virtual. Relacionamentos afetivos surgem com frequência no canal #Pelotas e a grande maioria dos usuários já namorou ou “ficou” com alguém que conheceu no canal. Como existe uma grande parcela da população jovem/adolescente de #Pelotas no canal, este funciona também como um instrumento para conhecer pessoas e “potenciais” relacionamentos.

Talvez, exatamente por encorajar a desinibição, uma vez que as pessoas podem “esconder-se” atrás de um nick e, caso não sejam bem sucedidas em sua abordagem, basta trocar de nick e serão vistas como “novas” pessoas, talvez o IRC tenha um grande potencial juvenil exatamente por acabar com a barreira face-a-face do jogo de sedução. Afinal de contas, é muito mais fácil confessar sentimentos, quando não se vê o rosto da pessoa do que pessoalmente.

¹⁹⁰ Entrevista privada.

¹⁹¹ Entrevista privada.

¹⁹² Entrevista privada.

¹⁹³ Entrevista privada.

¹⁹⁴ Entrevista privada.

¹⁹⁵ Entrevista privada.

¹⁹⁶ Entrevista privada.

<Betinha> eu conhecia antes
<Betinha> mas pelo irc é q nós tivemos coragem de falar que estavamos a fim de
namorar¹⁹⁷

<Pepsi> namoro uma garota que entra no canal :D¹⁹⁸

c) Gênero como performance

O gênero é também performance. E os usuários procuram formas diferentes para identificar ou reforçar o gênero, mostrando como este é construído. O gênero pode ser reforçado, por exemplo, pelo uso de cores. Mulheres tendem a abusar de cores como o cor-de-rosa, cor que homens não costumam usar no canal #Pelotas.

<NattyS_MariG_PauLaT_Kaka> oiiiiiiiiiiiiiiii¹⁹⁹

<_LiLy^_> Manaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa :***** :)²⁰⁰

<_Laura_> Manaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa :***** :)²⁰¹

Portanto, como se pode observar, o gênero é também construído através da comunicação, seja por *nicknames*, cores, ou forma de agir ou falar no #Pelotas. O gênero tende a ser performático e ser representado através de estereótipos. Homens, por exemplo, costumam usar mais palavrões e expressões como “brow”, “brother”, “mano”, “veio”, “mina” e gírias que costumam aparecer bem mais nos vocabulários masculinos.

<skin_black> HELTER-SKELTER_ a nao fod rascunhu du inferno >P²⁰²

<Quindim> [HELTER-SKELTER_] Who The Fuck Are Man.United!?!? Who The Fuck Are Man.United!?!?²⁰³

<AdoroMinaDePiercingNaLingua> q merdao²⁰⁴

¹⁹⁷ Entrevista privada.

¹⁹⁸ Entrevista privada.

¹⁹⁹ *Log* do #Pelotas de 07 de dezembro de 2001.

²⁰⁰ *Log* do 3Pelotas de 07 de dezembro de 2001.

²⁰¹ *Log* do #Pelotas de 07 de dezembro de 2001.

²⁰² *Log* do #Pelotas de 08 de dezembro de 2001.

²⁰³ *Log* do #Pelotas de 08 de outubro de 2001.

d) Troca de Gênero

Uma outra irregularidade que acontece no #Pelotas é a troca ou experimentação de gênero, já observada por vários autores em outros meios (vide capítulos anteriores). Trata-se de uma experimentação em “ser” alguém do sexo oposto, proporcionada pelo anonimato existente nos *chat rooms*. No #Pelotas, a maioria das pessoas que confirmou já ter experimentado essa “troca de gênero” eram homens que desejavam “sacanear” um amigo, embora essa troca não seja um acontecimento regular. Entre as mulheres essa prática não parece tão comum.

```
<Usuário12> tipo eu queria trovar uma lésbica  
<Usuário12> que nunca parava no #Pelotas  
<Usuário12> ela entrava e já saía  
<Usuário12> dai descobri que ela entrava no canal das lésbicas  
<Usuário12> e fui lá  
<Usuário12> me disfarcei  
<Usuário12> hahahahaha210
```

Este tipo de *troll* é relativamente comum, onde os usuários citam os mais diversos motivos:

```
<Usuário10> pra tirar com a cara de um amigo q tava começando a usar irc211
```

```
<Usuário18> entrei naqueles canais de sexo! EUAaehEUahEUaheAU e e muito engraçado!212
```

```
<Usuário23> acontece bastante... principalmente em casos de kerer 'tirar o tempo de um amigo' ou quando se começa ateh pra saber 'po o q sera ki o cara fala pras 'mina' vmu ve pra sabe 'trova''213
```

```
<Usuário33> tempos atras, pra azarar um amigo meu, conectei dizendo que era a namorada dele hehehehe214
```

Esta troca de gênero parece ter um caráter experimental e de curiosidade para aproveitar o anonimato que o *IRC* proporciona. A questão é realizar uma performance do gênero oposto e conseguir fazê-lo de modo crível pelos demais usuários.

²¹⁰ Entrevista privada.

²¹¹ Entrevista privada.

²¹² Entrevista privada.

²¹³ Entrevista privada.

²¹⁴ Entrevista privada.

4.6. Relações Sociais

O #Pelotas possui todo o tipo de relações sociais. Em geral, os turistas são aqueles que não permanecem no canal e, portanto, não criam nenhum tipo de relacionamento. Já os demais usuários criam todo o tipo de relação de ódio ou amor. Com base em nossa observação do canal, constatamos as seguintes observações:

4.6.1. Existência de Laços Sociais

Uma das primeiras coisas que parecem evidentes no #Pelotas é a existência de laços entre as pessoas. Quando alguém entra no canal, saúda e é imediatamente saudado pelos seus conhecidos. Ou quando se observa a conversa sobre assuntos recorrentes entre um grupo de usuários, onde todos parecem conhecer-se há muito tempo. Aniversários são anunciados no tópico do canal, festas, IRContros. Os próprios entrevistados dizem que o canal é uma excelente fonte de relacionamentos.

```
<SiMpSoNs> iae Strider  
<SiMpSoNs> iae Jack  
<Jack> i ae SiMpSoNs215  
  
<Ganz[Trabalhando]> krina_B =*****  
<Pepsi> Possante mala  
<Pepsi> Ganz[Trabalhando]!  
<krina_B> <Ganz[Trabalhando]>Aee :***  
<Ganz[Trabalhando]> Pepsi!  
<Possante> Pepsi malaun !!!!216
```

A questão da existência de laços sociais é também evidenciada pelos IRContros. IRContros são encontros de usuários de IRC na vida *offline*. Este tipo de encontro é bastante popular entre os usuários do #Pelotas que organizam eventos com bastante frequência. Um dos últimos eventos organizados foi o IRCampeonato de Futebol, do qual já falamos anteriormente. Além de eventos, o canal e os próprios usuários promovem também encontros em bares e sorveterias. Em geral, grupos menores de usuários também costumam marcar IRContros para ver filme, ir ao cinema e etc.

²¹⁵ Log do #Pelotas de 23 de novembro de 2001.

²¹⁶ Log do #Pelotas de 08 de dezembro de 2001.

<CuXQuiNHo> (...) as pessoas tem um relacionamento entre si
 <CuXQuiNHo> tal qual uma comunidade
 <CuXQuiNHo> muitos são grandes amigos
 <CuXQuiNHo> muitas eu ja namorei²¹⁷

 <PepELeGaW> tenho bastante amigos, ando junto com alguns... jogo futebol com
 outros... tem outros que passam na rua e ficam olhando atravessado²¹⁸

 <Hanna_Bah> acho q quem entra no pelotas e pq se sente em casa, com amigos, ou
 querendo fazer mais amigos.²¹⁹

 <Possante> pq por mais q vc esteja aqui de brincadeira vc digita e escreve coisas de
 sua personalidade, atravez do teclado vc conhece uma pessoa mais do q pessoalmente !!
 o modo como ela se expressa como lhe trata !! essas coisas saun mais importantes e
 mais profundas q palavras !! saun letras que partem do seus sentimentos pessoais!!²²⁰

 <braz> meus melhores amigos são da Internet²²¹

Para os usuários, a gama de sentimentos envolvidos parece ultrapassar o teclado e conversar com as pessoas do canal é quase como falar pessoalmente. Os laços são desenvolvidos entre os usuários e eles tendem a se encontrar não apenas com o grande grupo, mas com o seu grupo de “amigos” também.

Enquanto os usuários buscam o #Pelotas para conhecerem e fazerem amigos, estes grupos de amigos, surgidos no #Pelotas, também costumam criar canais alternativos, onde apenas os “conhecidos” entram. São canais criados por pessoas que se conheceram e descobriram interesses comuns no #Pelotas, e que posteriormente segmentaram-se do grande grupo, formando comunidades menores com interesses em comum. A existência destes canais, no entanto, não impede que continuem a entrar no #Pelotas. É o caso, por exemplo, do canal #Biriba, formado por usuários universitários do #Pelotas que se tornaram muito amigos e que até *site* tem. O #Earth é outro canal de usuários do #Pelotas, com interesses relacionados a RPG, metal e etc. Outro canal criado por usuários do #Pelotas é o #Stupid, que reúne em sua maioria estudantes de escolas secundárias de Pelotas/RS. Um terceiro canal é o #Mundo, criado pelos primeiros usuários do #Pelotas, que depois formaram um grupo dissidente. E assim, muitas outras comunidades menores orbitam em torno do canal.

*** Topic is 'Churrasco hoje na casa do deno (laranja) as 5 da tarde .. e' isso
 ai... (sabado), quem chegar por ultimo e' mulher do padre !!! O deno vai assar !!
 (sacaniei) <http://www.osbiriba.com.br>
 *** Set by CaoZiNHo^-^ on Sat Dec 08 14:15:48²²²

²¹⁷ Entrevista privada.

²¹⁸ Entrevista privada.

²¹⁹ Entrevista privada.

²²⁰ Entrevista privada.

²²¹ Entrevista privada.

²²² Tópico do #biriba de 08 de dezembro de 2001.

O tópico do canal #Biriba acima mostra o grau de intimidade dos usuários. Do mesmo modo, o tópico do #Mundo:

*** Topic is 'PARABENS CAVERA!!!! | Coquelicot Hj! Concentração no Grupis às 22:00!! | <http://esqualo.esalq.usp.br/~laos/mundo/stat/> ²²³

O tópico, além de assinalar o aniversário de um usuário, marca uma saída entre todos os usuários com encontro na casa de um deles e vários outros recados. Como o tópico do #biriba, denota intimidade e amizade entre os participantes do canal. Esses tópicos são freqüentes e usuais entre esses canais e demonstram indícios de que existe um certo grau de amizade entre estes usuários, que inicialmente se reuniram no #Pelotas. Quase todas essas comunidades menores possuem *websitess*, listas de discussão e todo o tipo de informação que mantenha os membros mais unidos. São grupos de pessoas onde é comum que um usuário esteja conversando no IRC com um ou vários enquanto fala ao telefone com outro. São laços bem mais consolidados e profundos. No #Pelotas existem os mesmos laços, mas não entre todos os usuários do canal. Só que, ao contrário dos grupos menores, ali vários usuários com amigos em vários grupos menores podem trocar idéias e aprofundar seus relacionamentos.

O #Pelotas possui ainda um *website* (<http://www.pelotas.org>) com fotografias de usuários, histórico do canal e dicas de IRC, além de um servidor próprio (irc.pelotas.org). Além disso, o canal tem uma lista de discussão entre operadores e uma lista de discussão de usuários. Todos estes recursos podem auxiliar na criação e no estabelecimento de relações e laços entre os usuários.

Em alguns momentos, o canal fica, inclusive, mudo. A maioria dos usuários está conversando de modo privado, aprofundando laços já estabelecidos. Portanto, a existência de todas essas regularidades leva-nos a crer que existem laços estabelecidos com uma certa profundidade entre os usuários do #Pelotas.

4.6.2. Transposição do *online* para o *offline*

Outra observação que consideramos bastante importante é mescla entre *online* e *offline* que existe no #Pelotas. Ao mesmo tempo em que os laços são estabelecidos *online*, são transpostos para o plano *offline* com bastante freqüência.

²²³ Tópico do #Mundo de 08 de dezembro de 2001.

Todas as relações estabelecidas no canal parecem ter um fator *offline* bastante importante.

Os IRContros são a primeira evidência disso. Acontecem com uma frequência razoável e possuem um grande número de freqüentadores. Uma outra evidência é a questão da sedução. Muitos usuários afirmaram que conversar com mulheres no canal é uma possibilidade de conseguir um relacionamento posterior (transposto para o plano *offline*) – vide parte sobre gênero.

<Usuário31> quandot tu ta sozinho (sem namorada) sempre q tu entra no canal tu queh tecla com alguem com outras intencoes... já pensando "quem sabe eu fico..."²²⁴

Dos usuários entrevistados, apenas uma usuária, que não reside em Pelotas ou em alguma área próxima, alegou ter relacionamentos virtuais. Todos os demais usuários que falam no jogo de sedução procuram conhecer as pessoas, seja em IRContros, seja em festas. Portanto, talvez a questão da sedução tenha uma influência muito forte exatamente porque a proximidade geográfica entre os usuários e a possibilidade de extensão dos relacionamentos iniciados *online* para o *offline* seja muito forte.

<Fabinho> namoro a 1 ano e 8 meses com uma menina do canal :)²²⁵

Um outro usuário, que não quis ser identificado, contou que “terminou” seu relacionamento com a namorada (também usuária do #Pelotas) em uma noite no IRC. “Essas coisas são mais fáceis de falar pelo IRC.”, afirmou. Outra usuária contou como diversas “crises” com o seu ex-namorado acabaram acontecendo no IRC, inclusive, dentro do canal. “Foram discussões bastante reais pra mim”, afirmou.

Além disso, históricos de brigas entre usuários em festas ou eventos por causa de eventos acontecidos no canal é comum.

<usuário7> o "canaly" foi fundado pelo usuarioY (um cara muito loco)
<usuário7> e o usuárioY sempre ficava xingando o ays no #pelotas, no canal mesmo
<usuário7> dia o ays coloco ele na akick
<usuário7> e uma vez o usuárioY e outros guris do canalY, encontraram o usuarioA, usuarioB, usuarioC e usuarioD na rua..
<usuário7> e brigaram..²²⁶

O depoimento do usuário acima é apenas um entre vários exemplos de brigas e desafetos entre os usuários do #Pelotas que se transpuseram para o plano

²²⁴ Entrevista privada.

²²⁵ Entrevista privada.

²²⁶ Conversa privada. Os nicks foram modificados para preservar a identidade dos usuários.

offline, mas cujos motivos diziam respeito única e exclusivamente ao IRC (retirada do status de operador, banimento do canal e etc.)

Como se observa, no canal #Pelotas, aquilo que acontece *online* e o que acontece *offline* são mutuamente influenciados, trazendo as duas características não apenas para a comunicação, mas também para as relações que surgem no canal. Não são planos separados, mas planos complementares, que interagem de modo contínuo na vida das pessoas.

4.6.3. Conflito e Controle Social

O conflito também é bastante observado no canal #Pelotas. Em geral, existem conflitos *privados* e *públicos* no canal. Os conflitos privados são as brigas que acontecem em *put* ou entre dois usuários específicos, ainda que aconteçam em lugar público. (Como no caso da usuária que brigou com o namorado no canal, já mencionado acima.) Os conflitos públicos acontecem quando um usuário entra e provoca os demais, voluntária ou involuntariamente, causando uma discussão generalizada. Esse tipo de conflito leva o nome de *flamewar*. As discussões não são proibidas, mas raramente conseguem manter-se em um nível aceitável, e por isso todo o assunto que pode gerar uma *flame* é, em geral, proibido.

As *flames* mais comuns no #Pelotas são em geral causadas por:

a) Desrespeito ao usuários do canal

Observe-se no *log* abaixo como um usuário ofende os demais e é imediatamente ofendido por outro usuário presente, enquanto é banido por um operador. Uma usuária espanta-se com as palavras de baixo calão e um outro usuário pede o *kick/ban* do intruso desrespeitoso.

```
<Vitim_Di_Boua> ola gayuchos
<Andree_> olá corno
<Vitim_Di_Boua> pelotenses, taum tirando muitas camisinhas pelo cu?
*** Ganz[Cantando] sets mode: +b *!*@WGGXDyDMi9Y.acesonet.com.br
<Andree_> pergunta a mãe
<COMANDANTE`EStReSsAdO> AUHaUhaUAHuAhAUhAuAHaUhauaHAUH
<SECRETARIA> que horror
<COMANDANTE`EStReSsAdO> «SECRETARIA»aeaeaeaeaeaeae minina
*** Vitim_Di_Boua was kicked by Ganz[Cantando] (_Engraçado =) )
<Pandolfo> kick ban Vitim_Di_Boua
```

No *log* abaixo, observe-se a reação da comunidade ao usuário que desrespeitou os demais:

```

<maka> pelotenses putas
<maka> cambada de puta chupadora de pau
<Pepsi> maka: cala boka o idiota
<Pepsi> :P
<RODRIGOFAGUNDES> maka: o machao... vai bate bronha q tu ganha mais..
<maka> filho da puta, imbecil, pelotense viado, meu nome é anderson
<Pepsi> oaEIuhaEuioaEouie
<Meiga-Pel> maka pode mi dizer o que vc tem contra as pelotenses?
<maka> são todos putos e putas
<Pepsi> [maka] o gay aki é vc
<Pepsi> :P
<Pepsi> ahuauhauahua
<|The_Unforgiven|> maka viado
<RODRIGOFAGUNDES> eh eh.. e tua mae engravidou quando teve em pel o fdp
<|The_Unforgiven|> uaihuaihuaih
Pepsi> aEIOUhaEuioioaEUhaEUIOh
[13:51] *** maka was kicked by Quindim (a tua mae tb Regras:
http://www.pelotas.org/regras/_
*** maka (~sod@rAnHY434o2o.ipt.aol.com) has joined #Pelotas
<maddog666> aahaiuahaiuahaiuah
*** Quindim sets mode: +b !*@ranhy434o2o.ipt.aol.com
<Pepsi> auhuuhaOIuauia
*** maka was kicked by Quindim (banned: a tua mae tb Regras:
http://www.pelotas.org/regras/"_)
<Pepsi> lol
<Pepsi> huahuaahua
<SiMpSoNs> haiuAHIUAhiUAhAiuHAiUahAIuHa
<RODRIGOFAGUNDES> aiuaehaiuhe baita manezaum
<Meiga-Pel> puto eh o teu pai e puta eh a tua mae que teve a cara de pau de dah prum
puto
<|Fgarcia|> uhahahuahahuahuaaha227

```

A reação da comunidade, inclusive das mulheres presentes, é de unânime indignação ao “estrangeiro” ofensor.

b) Assuntos Polêmicos

O *log* abaixo foi retirado do #Pelotas em um dia de jogo do Grêmio, clube de Porto Alegre/RS. Observe-se como o jogo imediatamente gera conflito entre os usuários:

```

<JACKY-15> GREMIO
<JACKY-15> GREMIO
<Daniel_Carpusso> e gollllllllllll do gremio gente
<Daniel_Carpusso> e gollllllllllll do gremio gente
<JACKY-15> _9,04GREMIO
<Daniel_Carpusso> e gollllllllllll do gremio gente
<Daniel_Carpusso> e gollllllllllll do gremio gente
<skin_black> naooooooo
<Guest14410> [B][a][n][d][o] [d][e] [G][A][Y][M][I][S][T][A][S] [v][i][a][d][o][s]
<Guest14410> [B][a][n][d][o] [d][e] [G][A][Y][M][I][S][T][A][S] [v][i][a][d][o][s]
<Guest14410> [B][a][n][d][o] [d][e] [G][A][Y][M][I][S][T][A][S] [v][i][a][d][o][s]
*** Guest14410 was kicked by Quindim (Nao repita a mesma frase consecutivamente!)
*** Quindim sets mode: +b !*@w6heeLWNC1I.ipt.aol.com

```

Agora temos, no momento do segundo gol do jogo, mais conflito.

²²⁷ *Log* do #Pelotas de 19 de novembro de 2001.

Dessas quatro formas de controle, apenas as três primeiras podem ser utilizadas pelos operadores do canal. A última acontece, mas só efetuada por IRCops, operadores de rede que, na hierarquia, possuem a posição mais alta de poder, como a “polícia” nas redes de IRC.

Essas formas de controle social são classificadas como técnicas, porque trazem um impedimento técnico de que o usuário faça alguma coisa, ou ainda, realizam uma operação técnica da qual o usuário não tem nenhum controle. Podem ser feitos pelos bots, que possuem scripts²²⁸ de controle, ou pelos operadores, com base nas regras estabelecidas (que veremos adiante), em geral, regras de boa convivência que existem de forma comum em toda a rede. Além dessas regras, o usuário também deve obedecer às regras da rede de IRC à qual se conectou e do servidor, em geral explicitadas na conexão.

Nos exemplos abaixo vemos algumas formas de controle técnico:

```
[*** spawn[RessacaDasBraba] (spawn-rs@JmCUGerNbNI.bsb.virtua.com.br) has joined
#Pelotas
*** Quindim sets mode: +b !*pawm-rs@*.virtua.com.br
*** spawn[RessacaDasBraba] was kicked by Quindim (...and don't come back.)229

<_Emerson> algém afim d tc?!
<_Emerson> algém afim d tc? !
<_Emerson> algém afim d tc? !
<_Emerson> algém afim d tc?!
*** _Emerson was kicked by BRTurbo.DF.Brasnet.org (Flood! (4 linhas em 3 segundos))
*** _Emerson (uifqi@onQV4qOvvsU.sa01.plt.procergs.com.br) has joined #Pelotas230

<BaTuKe2001> _9,2 Blocos da Micaroa2001: Batuke--> Harmonia do samba e cheiro de amor
// Beijo--> Banda beijo, netinho e asa // Nana--> chiclete // Informações sobre
vendas 9810100 ou pvt-me.
*** BaTuKe2001 was kicked by PEpELeGaW (Sai!_)
*** PEpELeGaW sets mode: +b !*@pQRHFYsWwbU.netwaybbs.com.br231
```

No primeiro caso, vê-se um usuário que se encontra no akick do canal. Quando ele tenta entrar é automaticamente banido e “kickado” pelo bot. No segundo caso, temos um usuário que é simplesmente “kickado” por flood. Ele retorna *logo* em seguida sem maiores problemas. No último exemplo temos um usuário que faz propaganda e é retirado do canal através de um ban.

Além destas formas de controle técnicas, existe também o controle social não-técnico, que é a reprimenda ou ridicularização do usuário pelos demais membros da comunidade. Tal atitude não influencia a conexão do usuário ao canal, mas, por vezes, o influencia, uma vez que uma atitude hostil da comunidade pode levar o usuário à uma tentativa de nova abordagem.

²²⁸ Um script é um programa que o bot roda com uma determinada função.

²²⁹ Log do #Pelotas de 09 de dezembro de 2001.

²³⁰ Log do #Pelotas de 09 de dezembro de 2001.

²³¹ Log do #Pelotas de 23 de novembro de 2001.

No caso abaixo, apesar do que o usuário cinemaniaco diz não ser contra as regras do canal, o usuário GnLinux demonstra pouca paciência com um usuário iniciante:

```
<_cinemaniaco_> Alguem quer tc comigo?????????
<GnuLinux> _cinemaniaco_ Isso Não é Chat do Terra.. Vai aprende a abri um pvt.. :P232

<Guest34802> AGORA CONSEGUI PEGA DOIS PALHAÇO UM E' UM DOCE USA CUECAO DE COURO O
OUTRO E' BUMDAO VCS, SABEM, QUINDIM E OPERADORx !233
```

Neste segundo exemplo, um usuário bastante indignado com a sua retirada do canal retorna e procura atingir um operador e o bot do canal, sem saber que o mesmo é um programa e não um outro operador.

No exemplo abaixo, o usuário novato também executa um comando errado e é imediatamente ridicularizado pelos demais. No segundo exemplo, um outro usuário escreve uma palavra ortograficamente errada e também é ridicularizado.

```
<UsuárioNovato> nickserv senha lookduck
<UsuárioAntigo> UsuárioNovato: po!! vc eh um hacker ???
<UsuárioAntigo2> aueuheuahe
<UsuárioAntigo> UsuárioNovato: po!! vc eh um hacker ???
<UsuárioAntigo> uoAHoAUhAuoahAUOa
<UsuárioAntigo> uoAHoAUhAuoahAUOa234

<UsuárioA> o usuárioB quem dice isso ??
<UsuárioC> DICE?
<UsuárioC> DICE?
<UsuárioC> DICE?
<UsuárioC> IAOUHOUIAHIOUAHUIOHAIIOUHAOUIAH
<UsuárioD> ahiauahiauahiauahaiuah
<UsuárioD> lol235
```

O controle social, portanto, parece existir bem caracterizado nestes exemplos do #Pelotas.

²³² Log do #Pelotas de 07 de dezembro de 2001.

²³³ Log do #Pelotas de 27 de novembro de 2001.

²³⁴ Log do #Pelotas de 05 de dezembro de 2001.

²³⁵ Log do #Pelotas de 05 de dezembro de 2001.

4.7. Convenções Sociais

4.7.1. Hierarquia e poder

Dentro do canal #Pelotas é possível distinguir-se uma clara hierarquia. Com base na metodologia de trabalho que foi definida, as categorias hierárquicas existentes seriam:

- a) Usuários Operadores – Os operadores são os usuários que detêm o poder. Seu status é representado por um sinal “@” dentro do canal. Possuem privilégios especiais, podendo “kickar” e banir usuários do canal, dar a outros usuários o status de operador, modificar o tópico do canal e dar a outros usuários o status de voice (representado por um sinal “+” ao lado do nick). Além disso, todos os operadores do canal #Pelotas possuem ainda outros privilégios, como a participação de uma lista de *e-mail* para discutir os problemas do canal e o acesso ao canal #Pel, criado para que os operadores possam conversar privadamente, uma vez que o canal não é acessível para os demais usuários da rede (canal cuja entrada é restrita).
- b) Usuários Comuns – Todos os demais usuários que não são destacados visualmente de forma nenhuma são os usuários comuns. Eles não possuem nenhum tipo de poder efetivo dentro do canal. O #Pelotas possui uma lista de discussão também para a participação de todos os usuários. Os usuários comuns, em geral, não têm acesso à *party line* ou ao #Pel, apenas quando convidados por algum op.
- c) Usuários com Voice – O voice não tem qualquer função prática dentro do #Pelotas (uma vez que o voice é apenas um artifício para os operadores darem “voz” a outros usuários em um canal moderado), no entanto, dá um destaque a quem o recebe, pois a pessoa passa a figurar logo abaixo da lista dos operadores, com um sinal “+” ao lado do nick. Portanto, trata-se de mais de um status simbólico – alguém a quem os operadores deram um destaque – do que uma categoria de poder efetivo.

Existiriam ainda mais duas categorias, dentro de uma rede de IRC (e, portanto, abrangendo um universo maior do que o canal, por isso foram desprezadas para efeitos deste trabalho): o IRCop, um usuário que detém poderes de polícia na rede, como o de banir outros usuários da rede (e não apenas do canal, ficando o usuário impedido de acessar TODOS os canais naquela rede), e o

IRAdmin, o administrador da rede, que além dos poderes de IRCop tem amplo acesso aos comandos e configurações do servidor de IRC.

Os operadores do #Pelotas constituem-se em uma classe específica e fechada. Possuem diversos privilégios, como o acesso ao #Pel e o acesso à *party line* (espaço dentro do bot onde é possível conversar com os demais operadores que estão ali). Eles possuem canais específicos e “privados” de comunicação (Exemplos: a lista de discussão entre os operadores, canal #Pel, cujo acesso não é permitido a qualquer um, apenas aos operadores do #Pelotas, as notas para os demais que são enviadas através do bot – conhecidas como *flagnotes*.) Em sua grande maioria, os operadores costumam utilizar esses recursos para brincadeiras e piadas com outros operadores.

-Quindim- 2. Operador A (Nov 27 20:44): [o] e eu acho q ninguem te q fica cobrando foto alguma, afinal nao eh bem o tipo de coisa rapida de se organizar e por em uma page, principalmente QND NINGUEM FAZ A PAGE

-Quindim- 3. Operador B (Nov 27 20:45): [o] Outra coisa era q eu estava em uma das noites no Hospital e eis quem aparece do nada, de tapa pó Rosa, com um negrão de 2m dizendo, Oi Operador B vou te apresentar o meu auxiliar ... respondi O e aí Operador C tranquilow?

-Quindim- 4. Operador B (Nov 27 20:52): [o] Operador C: Tudo bem, estou indo para minha sessão de massagem com o meu auxiliar... e deu um sorriso suspeito!!! Bem eu fiquei estremamente abismado com oq eu ouvira de meu amigo Operador C ... Bem quando sai do hospital por volta de 8 da manhã, avistei o Operador C andando para a sua casa, levemente arrebitado e com o seu auxiliar...

-Quindim- 5. Operador B (Nov 27 20:53): [o] naun quero levantar suspeitas mas naun sei oq aconteceu! :))) haiuhaiuaiuahiuahiuahiuahuihaiuhaiuhaiuah

Na outra página temos um exemplo de *flagnotes* enviadas a todos os operadores do #Pelotas. Na primeira note, o operador A reclama do atraso no desenvolvimento do novo *website* do canal, trabalho voluntário de outros operadores. Nas notes seguintes, o operador B faz uma brincadeira com um terceiro operador, que aqui chamamos de operador C.

Em outros momentos, os recursos servem para a discussão sobre assuntos do canal. Quase sempre, toda e qualquer decisão sobre o que deve ou não ser feito pelo #Pelotas é tomada conjuntamente com os operadores, mas, jamais, estendido este poder de decisão aos usuários.

Durante o período de setembro e outubro de 2001, uma grande discussão surgiu entre os operadores do canal. Neste período, o *owner*, AYS, explicou para os ops que o canal havia recebido uma proposta de patrocínio de um determinado *website* que promoveria as festas na cidade de Pelotas/RS. O *website* proporcionaria convites grátis e outros brindes aos operadores e usuários do canal

e, em troca, o canal faria propaganda do *site* em seu interior. O fato rendeu uma calorosa e longa discussão entre os operadores sobre o caráter comercial ou não do IRC e sobre como o canal era ou não um serviço público. Muitos operadores posicionaram-se a favor do patrocínio, enquanto outros tantos defenderam o caráter público e de serviço do IRC, não podendo, assim, ser “vendido”. Ao final, a maioria do “não-comercial” venceu. Essa discussão não chegou aos usuários, mantendo-se interna.

Outra discussão, que aconteceu entre os operadores, durante o período em que o canal foi estudado, foi a de que tipo de informação o tópico do canal deveria conter. De um lado, alguns argumentavam que o tópico, por ser de utilidade pública, deveria conter apenas as informações relativas a cidade de Pelotas, enquanto outros acreditavam que o tópico deveria conter qualquer tipo de informação de interesse da comunidade.

Como se vê, os operadores possuem um grande poder decisório, praticamente determinando o que o canal vai ou não possuir, bem como as regras, as funções de cada um e os eventos que o canal promoverá. A grande maioria é razoavelmente comprometida com a comunidade, acessando com frequência o canal e opinando sobre quase todos os pontos trazidos à discussão. De 23 operadores, apenas três mostraram-se completamente ausentes durante o período da pesquisa, os demais conectando-se ao canal pelo menos uma vez por dia.

Os próprios operadores, no entanto, também possuem uma hierarquia própria. Dentre eles, existem os *masters*, o *founder* e o *owner*. Os *masters* são aqueles que possuem um acesso quase pleno ao *bot* e suas funções. Os operadores do #Pelotas são atualmente 23 usuários. Os *masters* são seis usuários (Strider, braz, Seagal, maddog666, Lina e Anasto) e o *owner* e *founder* do canal é o usuário AYS (o *founder* é o fundador do canal, acumula todos os outros status e é o mais alto na escala de poder). Já o *owner* é o “dono” do *bot* e acumula as funções referentes ao mesmo. Cada categoria tem uma quantidade maior de poder dentro do canal, embora para os demais usuários sejam todos representados pelo mesmo “@”. Ou seja, a categoria operadores poderia ser ainda dividida em operadores, *masters* e *owner*. Tecnicamente, cada categoria representa uma quantidade de permissões a mais dentro do *bot* e do canal e, portanto, suporia um conhecimento técnico mais avançado. No entanto, na prática, a “promoção” de um usuário a *operador* ou *master* segue o critério básico de confiança do *owner*. No depoimento da operadora Betinha, ela reclama da exigência dos usuários de que ela possua um conhecimento técnico maior por ser operadora.

<Betinha> eu sou vista como mala (...)

<Betinha>e todo mundo acha que eu tenho que saber tudo de mIRC²³⁶

A condição de operador constitui-se não apenas em poder, mas em status, pois o usuário é distinguido dos demais e passa a uma casta superior. A maioria dos usuários quer “ganhar op”. Por isso, é bastante comum aos usuários operadores receberem pvts com o pedido.

<mestre_do_desejo> me dá um op?²³⁷

A evidência do status do operador é ainda mais clara quando se conversa com os usuários não-operadores. A maioria declara abertamente a sua vontade de ser operador, dizendo que acessam o canal há “XX anos”, que “os operadores atuais são uma panela, são ruins”, que “meu sonho é ser op” e várias outras afirmações semelhantes. Os usuários parecem acreditar que o status de operador deveria ser uma decorrência natural de seu tempo conectado e de seu tempo de acesso ao canal. Um usuário, por exemplo, disse que os operadores deveriam ser escolhidos por tempo de acesso e pelo conhecimento. Outro, ao ser perguntado se gostaria de ser operador disse “era tudo o que eu queria... e acho que sou capaz”²³⁸. A maioria dos entrevistados respondeu também que acreditava que jamais seria um operador porque o status dependia de amizade com o owner.

Outra evidência do status do operador é o fato de que quase todos os entrevistados não-operadores terem afirmado que gostariam de receber voice, pois era “bonitinho” ou “legal”. O status de voice no #Pelotas é completamente inútil e não confere nenhum poder específico ao usuário, mas unicamente um destaque (uma vez que o nick do usuário fica logo superior aos demais com o sinal “+” ao lado). O voice é visto por muitos como um status pouco inferior ao de operador.

Muitos usuários procuram também relacionar-se bem com os operadores, pois sabem que é deles que vem a possibilidade de receberem o status de operador. Essa atitude é reconhecida pelos operadores, que afirmam que muitos se aproximam apenas por “puxa-saquismo”.

<Ganzinhu>assim... muitos naum gostam... `a ele é op'... e muitos puxaum o saco `bah ele é op'

Deste modo, a hierarquia parece influenciar bastante os usuários. Vários operadores afirmam serem mais “populares” e “receber mais pvts” depois de receberem o status.

²³⁶ Entrevista pessoal.

²³⁷ Log privado de novembro de 2001.

4.7.2. Leis

Existem duas formas de lei no IRC: as leis dos servidores e as leis dos canais. Em geral, essas regras são extremamente semelhantes, apenas utilizando o bom-senso e visando permitir um bom fluxo de comunicação no IRC. Os servidores e as redes costumam ter regras genéricas, como não permitir bots, não permitir spam e etc. Já os canais costumam ter regras específicas (não permitir assuntos que possam desencadear flamewars, por exemplo).

* Neste servidor não permitimos:

-
- (1) Clones de qualquer tipo. Maximo de 2 conexoes por cliente/IP.
- (2) Flood de qualquer tipo.
- (3) Abusos a usuarios.
- (4) Rodar bots sem autorização.
- (5) Atitudes lamer (takeover, flood, etc)
- (6) Tentativa de adquirir de Ircop.
- (7) SPAM (propaganda em massa não solicitada).
- (8) Envio de arquivos infectados como Trojans e Virus.
-
- * O usuário que não respeitar as regras sera banido deste servidor.
- * É válido para todos os usuários, sem nenhum tipo de exceção.²³⁹

As regras do #Pelotas encontram-se no *website* do canal²⁴⁰ e são de conhecimento público. Constituem-se em regras sobre problemas mais específicos já enfrentados pelos operadores do canal. Observando as regras que são efetivamente aplicadas pelos operadores, classificamos essas leis básicas em:

- a) *Flood* – O *Flood* é o nome que se dá à repetição indiscriminada de uma mesma frase no canal. Em geral, essa prática é abominada, pois gera *lag* (atraso no envio e recebimento das mensagens pelos servidores de IRC, pois existe muito tráfego na rede). No #Pelotas, parece ser um consenso que a repetição de uma mesma frase três vezes seguida é considerada *flood* e o usuário é banido do canal. O mesmo princípio da repetição é aplicado para quem usa desenhos ASCII (imagens que são feitas com caracteres do teclado). Em geral, o *flood* possui um kick/ban automático pelo bot do canal. Exemplo de flood:

```
<[CISSA]> ALGUE DO COLEGIO SANTA MARGARIDA?!  
<[CISSA]> ALGUE DO COLEGIO SANTA MARGARIDA? !  
<[CISSA]> ALGUE DO COLEGIO SANTA MARGARIDA? !  
<[CISSA]> ALGUE DO COLEGIO SANTA MARGARIDA?!241
```

²³⁸ O usuário preferiu permanecer anônimo.

²³⁹ Regras do servidor irc.claretianas.com.br, ligado à Brasnet, que são apresentadas ao usuário quando o mesmo conecta-se.

²⁴⁰ <http://www.pelotas.org/regras>

²⁴¹ Log do #Pelotas de 26 de novembro de 2001.


```
<operador1> _..._|_..._ _O _Baile _Todo!_!_!_i
<operador1> _.../ \...:
<Operador2> HIAUhiuaHIUAHiuahIUAHiuahIUAHIuha
<Operador2> HIAUhiuaHIUAHiuahIUAHiuahIUAHIuha242
```

Os três elementos em questão estavam com o status de operador e um deles era master. Apesar disso, nenhum dos operadores foi banido, mesmo com o *flood* ter se estendido por quase uma hora em brincadeiras. Muitos usuários reclamam, com razão, que as regras, apesar de se aplicarem invariavelmente aos usuários comuns, quase não se aplicam aos operadores e aos “amigos dos operadores”.

```
<Usuário1> já ouvi muitas reclamacoes sobre os “ops do pelotas” esse grupo fechado q
algun se acham q saum mais q os outros
<Usuário1> e as vezes abusam do poder... e o cara que eh a vitima nao tem o q
fazer...
<Usuário1> eh a palavra dele contra a do op
```

```
<PepELeGaW>... o cara nao gosta de mim... aih tavam falando sobre musica
<PepELeGaW> eu falei mal de uma banda que o cara gostava e ele me kickou
<PepELeGaW> o op tem que ser imparcial... se nao pode discutir sobre futebol no canal
<PepELeGaW> e tem um cara falando do gremio... mesmo o op sendo gremista ele tem que
kickar
```

Deste modo, os depoimentos dos usuários coincidem também com a observação: as regras não são aplicadas de maneira uniforme, dependendo do “humor” dos operadores presentes, bem como do grau de tolerância de cada um. Quase todos os usuários entrevistados confirmaram a observação de que os operadores costumam ser menos tolerantes com a aplicação das regras para aqueles usuários que não são seus amigos ou que não são operadores.

```
<`TiAgAuM`> a para d noite o kra agita essa merda e nem da nd
<`TiAgAuM`> estoria...
<`TiAgAuM`> a para
<`TiAgAuM`> essas frescura nao me passa
<`TiAgAuM`> e um e outro op q acham q tem q segui regrinhas
<`TiAgAuM`> ta ta
<`TiAgAuM`> deu
<`TiAgAuM`> jah vo saih mesmo243
```

No log acima temos a conversa particular de um usuário que foi banido por utilizar linguagem de baixo calão no canal no período da tarde. Observa-se a revolta por ter sido banido, afirmando que no período da noite aquele comportamento²⁴⁴ teria sido tolerado.

O que observamos a este respeito, portanto, é que existe um conjunto de regras que guia o comportamento e a tolerância dos operadores do #Pelotas mas

²⁴² Log público do dia 03 de dezembro de 2001.

²⁴³ Log privado de 19 de novembro de 2001.

²⁴⁴ Usar linguagem de baixo calão.

que nem sempre são seguidas pelos próprios operadores, gerando revolta e aumentando a diferenciação de status entre operadores e não-operadores.

A grande maioria dos usuários acha que as regras são necessárias, mas nunca se preocupou em lê-las. Eles procuram utilizar o bom senso. Os operadores também concordam com a necessidade das regras para controle no canal, mas apesar do que dizem, nem sempre as cumprem.

5. ANÁLISE

5.1. Perfil do #Pelotas como comunidade virtual

Após observarmos as regularidades encontradas no canal #Pelotas, passaremos a analisar e discutir estes dados, de acordo com a bibliografia proposta e também a partir das hipóteses levantadas na revisão bibliográfica. Através deste diálogo, tentaremos traçar premissas sobre o assunto, de modo a confirmar, negar ou complementar nossa hipótese inicial sobre a comunidade virtual no IRC, além de construir uma teorização mais completa sobre o assunto.

Como procuramos definir em nossa hipótese, na revisão bibliográfica, a comunidade virtual no IRC seria constituída por um grupo de pessoas que estabelecem entre si relações sociais, que permaneçam um tempo suficiente para que possam constituir um corpo organizado, através da comunicação mediada por computador e associada a um *virtual settlement*. Este conceito procura trazer elementos teóricos considerados importantes, já levantados por outros autores, de uma forma conjunta, através de uma construção que abranja o que compreendemos como elementos de uma comunidade virtual.

a) Permanência

A permanência é um requisito essencial para a existência de uma comunidade virtual. Isso porque, é só através da permanência das relações sociais no tempo que as mesmas podem ser aprofundadas e gerar laços sociais que construam, entre os participantes de um determinado *virtual settlement*, algum tipo de comunidade. Essa característica foi citada nos conceitos de comunidade virtual por autores como Palacios (1998, *online*) e Rheingold (1996:20).

Este ponto pode ser observado no #Pelotas a partir da característica da estabilidade de nicknames. Como procuramos mostrar anteriormente em nosso trabalho, os usuários do #Pelotas possuem nicknames estáveis. Essa característica também foi apontada por Liu (1999, *online*) como requisito para a existência da comunidade virtual. No #Pelotas temos a aparição contínua de usuários, não apenas operadores (que precisam aparecer com uma freqüência um pouco maior do que a dos demais usuários), mas também de um grande número de usuários comuns. Se observarmos as estatísticas do canal, no *site* (<http://vetorialnet.brasnet.org/~sato/stats/pelotas.html>), é possível observar que o número médio de usuários do canal gira em torno de 131 (em uma média dos três últimos meses). A média de freqüência é bastante alta para que se imagine que são

sempre usuários diferentes que acessam o canal. E mesmo que se pensasse em algo neste sentido, a existência de nicknames estáveis, nos padrões do nickserv da Brasnet (onde o nick é perdido após um mês sem uso, conforme explicamos no capítulo anterior), bem como os registros do bot do canal, mostram que existe uma razoável estabilidade de freqüentadores habituais ao #Pelotas. Esta regularidade foi classificada como a presença de usuários permanentes do canal, em contrapartida aos usuários turistas, que não possuem um acesso constante.

Um outro fator importante, que também dá indícios bastante precisos da freqüência dos usuários no canal, é a necessidade de definição de uma identidade, que passa não só pelo nickserv, mas também pelos outros fatores apontados como regulares (cores, percepção de gênero etc.). Ora, para que a identidade de alguém se consolide em um meio volátil como um canal de IRC, cujos participantes estão sempre entrando e saindo, é necessária uma freqüência bastante razoável, com o uso dos mesmos caracteres identitários de forma a fixar e associar uma identidade a um nick e a um usuário.

Observamos que os laços sociais existentes no canal parecem ser de razoável intensidade. Acreditamos que a existência desses laços e de sua intensidade também está diretamente relacionada com a presença e a freqüência dos usuários ao canal. Portanto, a permanência seria capaz de determinar a intensidade dos laços da comunidade e essa permanência seria proporcional à estabilidade de nicknames de cada canal.

A permanência é, portanto, uma característica essencial para a comunidade virtual. Esta permanência, no IRC, está diretamente associada à freqüência de acesso de cada usuário ao canal, retomando e aprofundando os laços estabelecidos na conexão anterior. Não se trata, portanto, de uma permanência contínua no tempo, mas de uma permanência na regularidade do acesso.

b) Pertencimento

O pertencimento, que foi definido por Palacios (1998, *online*) como um “sentido de ligação”, que levaria a comunidade a estabelecer o caráter cooperativo, a ação organizada e o projeto comum. O pertencimento é um elemento que fez parte do conceito de comunidade através dos tempos (conforme capítulo de revisão bibliográfica), como na noção de *Gemeinschaft*, de Tönnies, por exemplo, e que sempre foi considerado fundamental para esta.

O pertencimento, por ser um *sentimento* dos membros para com a comunidade, é difícil de ser avaliado. Por isso, como Palacios já enumera as conseqüências do pertencimento como sendo o caráter cooperativo, a ação organizada e o projeto comum, tentaremos analisar o que foi encontrado no

#Pelotas deste ponto de vista. Além destes caracteres identitários individuais, o #Pelotas possui, também uma forte característica coletiva, como comunidade, conforme indentificamos no corpo do trabalho, demonstradas pelas reações coletivas da comunidade.

O caráter cooperativo e a ação organizada poderiam ser encontrados na hierarquia e na existência de regras no canal. O #Pelotas possui, especialmente entre os operadores, um sentimento de “serviço” ao canal. A existência do canal #Pel, bem como de listas de discussão e *website* mostra que o canal é organizado e possui um direcionamento no sentido de garantir o acesso dos usuários e melhorá-lo e no sentido de integrar os mesmos usuários. Essa orientação também foi evidenciada nas discussões entre os operadores que procuramos mostrar anteriormente. O sentimento de responsabilidade para com o canal parece ser freqüente entre os operadores, mas não tão comum entre os usuários não-operadores. Quando perguntados se havia o sentimento de parte de uma comunidade, a maioria procurou associá-lo à existência ou não de “conhecidos” ou amigos no canal. Ou seja, além dos operadores, que realmente possuem, inclusive, uma cobrança no sentido de manter o sistema do canal funcionando e manter o fluxo de conversa normal no canal, além da organização de eventos e IRContros, os usuários associam seu vínculo à presença de laços sociais com outros usuários. Logo, observamos que o sentimento de pertencimento, no #Pelotas, está intimamente ligado com a profundidade e a quantidade de laços sociais estabelecidos no canal.

```
<Cannibal_Angel> acho que me considero sim  
<Cannibal_Angel> conheco um relativo numero de pessoas  
<Cannibal_Angel> e me conhecem tb245
```

```
<Usuário31>sim claro... o canal pelotas ta cada vez maior e mais real...246
```

```
<Possante> pq meus amigos pessoais estao neste canal247
```

```
<braz> CoM CeRtEza!  
<braz> :D  
<braz> porque cultivei grandes e boas amizades no #pelotas da qual me orgulho muito248
```

```
<CuXQuiNHo> Estou aqui praticamente desde quando fundaram, 90% dos meus amigos (pra não dizer todos) conectam...249
```

Beamish (1995, *online*) associa o sentimento de pertencimento a um “algo em comum” ou de “parte de um mesmo corpo”. No #Pelotas, esse interesse

²⁴⁵ Entrevista pessoal.

²⁴⁶ Entrevista privada.

²⁴⁷ Entrevista privada.

²⁴⁸ Entrevista privada.

²⁴⁹ Entrevista privada.

comum parece o de conhecer pessoas, estabelecer laços e, se possível, estendê-los posteriormente ao mundo *offline*. No entanto, parecem existir diversos “graus” de pertencimento. Cada usuário sente-se mais ou menos “parte” da comunidade de acordo com a quantidade de relações e laços que tenha estabelecido ali. Alguns, portanto, com poucos laços, dizem que não se sentem parte de uma comunidade porque não conhecem todos os usuários, e que entram no canal por causa dos amigos. Na realidade, parece-nos que aqui também há o sentimento de pertencimento, ainda que num grau inferior. Ora, se o usuário possui “algo em comum” com alguns membros da comunidade (uma relação social), é um indício do pertencimento, ainda que inconsciente, de um “grupo” que possui interesses semelhantes.

Palacios (1998, *online*) fala ainda do desencaixe entre o sentimento de pertencimento e o território geográfico e a eletividade do mesmo. De acordo com o seu entendimento, acontece uma transformação do sentimento de pertencimento. Ora, antes o sentimento de comunidade estava associado ao território geográfico. “Pertencço porque nasci aqui.” Haveria, na Internet, um desencaixe deste centro e encaixe em um novo centro: o interesse comum. “Pertencço porque construí algo aqui.” (Este “algo” podendo ser amizades, relacionamentos de todos os tipos etc.)

Neste sentido, observamos dois tipos de pertencimento no #Pelotas. Ao mesmo tempo em que pessoas como a usuária A-Louka, de João Pessoa/PB, diz que se sente parte de uma comunidade no #Pelotas porque conhece “50% do canal”, a maioria dos usuários do #Pelotas é de Pelotas/RS mesmo e diz acessar o canal porque “é o canal da minha cidade”. De uma certa forma, o pertencimento neste caso, parece intensamente associado ou ao território geográfico ou aos laços sociais estabelecidos. E mesmo os usuários de fora da cidade física de Pelotas.

<PepELeGaW> foi o primeiro canal que apareceu com o pessoal de pelotas (...)²⁵⁰

<Fabinhu> pq sou de Pelotas... :)²⁵¹

<Usuário32> pq eh onde eu resido atualmente²⁵²

Então, que tipo de pertencimento existe nesta comunidade? Parece-nos que o pertencimento, neste caso específico do #Pelotas, existe em dois momentos: primeiramente geográfico, onde os usuários desejam conhecer pessoas que estejam acessíveis para um contato *offline*, para que possam estender essas relações e, em um segundo momento, por interesse, que se explica na formação de comunidades

²⁵⁰ Entrevista privada.

²⁵¹ Entrevista privada.

²⁵² Entrevista privada.

menores dentro do #Pelotas, ou ainda, canais menores (#biriba, #earth, #stupid etc.) que estão intimamente relacionados com ele, como encontramos em nossa observação. Desta forma, o desencaixe entre pertencimento e território geográfico, como o observado por Palacios, não é completamente real dentro deste estudo, parecendo haver uma *opção* entre os usuários em pertencer ao seu *locus* geográfico que culturalmente conhece e está acostumado, para depois aprofundar-se em um grupo de interesses. Mais importante, no entanto, parece ser o estabelecimento de relações sociais. Essas duas formas de pertencer seriam apenas meios para o fim: seria só a partir do momento em que estabelece relações e laços sociais com os demais usuários que alguém passa a sentir-se parte de um grupo ou canal. Portanto, o pertencimento pode ser associado ao lugar geográfico e aos interesses comuns, mas sua causa, neste caso, parecem ser as relações sociais estabelecidas.

Acreditamos que também aqui existe uma relação muito intensa com a atividade *offline*. As pessoas associam o canal à possibilidade de ampliar seus círculos de amizade também no mundo concreto. Talvez por isso os canais com temas geográficos (como o #jampa, de João Pessoa/PB, o #rio, do Rio de Janeiro e etc.) estejam entre os maiores canais da Brasnet.

O pertencimento também pode ser percebido nas relações sociais, quando a comunidade reage da mesma forma contra um usuário invasor que está “avacalhando” o canal, ou mesmo na questão da identidade do canal como comunidade, que desenvolvemos no capítulo 4.

c) Relações Sociais

A existência de relações sociais no #Pelotas é identificável através de diversas regularidades demonstradas no capítulo anterior. Primeiramente, a própria organização do canal evidencia a existência de um compromisso, ao menos entre alguns usuários, e a vontade de que o canal torne-se um lugar agradável para a conversa. Também a busca pelo estabelecimento de uma identidade, seja através da estabilidade de *nicknames*, seja através da construção de uma personalidade, também pressupõe uma necessidade de reconhecimento (que igualmente foi encontrada durante as observações) por parte dos usuários do canal. Essa necessidade só se justifica na medida em que as pessoas estejam procurando estabelecer relações com outras pessoas. Como procuramos mostrar, a necessidade de reconhecimento do *nick* é uma palavra-de-ordem entre os internautas do #Pelotas. O reconhecimento está diretamente associado ao reestabelecimento das relações pausadas em uma conexão anterior.

A importância das relações sociais também foi observada nos depoimentos dos usuários que, além destas relações, afirmaram possuir laços

sociais também que os mantêm conectados ao canal. Deste modo, podemos também inferir que as relações sociais dentro do canal #Pelotas podem evoluir para laços e relacionamentos entre diversos usuários. São, pois relações de diversas intensidades, que se aprofundam na medida em que os usuários descobrem interesses em comum. Essa afirmação é também consequência da observação da formação de grupos menores dentro do #Pelotas, que acabam criando canais alternativos, por tópicos de interesse. Esses grupos menores são estabelecidos entre aqueles usuários com laços mais profundos e mais intimidade entre si, onde existem tantos encontros virtuais quanto encontros no mundo *offline*.

Esta é uma outra característica das relações sociais no canal #Pelotas: elas tendem a ser estendidas para o plano *offline* na medida em que são descobertos interesses comuns. O plano *offline* parece estar intimamente ligado com o *online*. Os usuários comentam sobre programas que estão sendo na televisão, em dia de jogo é comum ver a discussão do que está acontecendo entre os usuários torcedores de um ou outro time, é também comum usuários combinarem atividades para o dia no canal, etc. Ou seja, é uma característica que faz com que o IRC se pareça muito mais com um *meio de comunicação* do que com uma realidade virtual alternativa. Neste caso, o ciberespaço parece mais complementar o plano *offline* do que efetivamente transformar-se em um espaço alternativo a este. A questão da corporiedade no ciberespaço também parece não ter qualquer sentido no IRC. Os usuários procuram construir uma identidade, uma personalidade. Mas não existe uma construção corpórea, no sentido de que os corpos não são representados, mas apenas as ações. É interessante ressaltar que, aqui, ciberespaço é um espaço comunicativo (como afirmaram Rheingold e Lévy, conforme já exposto em capítulos anteriores), usado para estabelecer relações sociais, mas não um espaço imersivo, desconectado da realidade e alheio a esta, onde as pessoas “deixam seus corpos para trás” (Rheingold, 1996:18). Ao que nos parece, as pessoas continuam com plena consciência de seus corpos e de suas realidades concretas, uma vez que procuram trazê-las para o ciberespaço, discutindo, por exemplo, o que está passando na televisão naquele horário (ou mesmo criando *flamewars* sobre o assunto). E isso sem falar nos encontros *offline*, conhecidos por IRContros, ou mesmo dos eventos, como o IRCampeonato de Futebol.

Neste sentido, poder-se-ia afirmar que a comunidade do #Pelotas seria uma comunidade tradicional que apenas utiliza a Internet para se comunicar? Voltamos aqui à questão da diferenciação entre comunidade virtual e comunidade tradicional, assunto já desenvolvido em capítulo anterior. Acreditamos que entre esses dois conceitos, a principal diferença é a questão do *virtual settlement*. A

comunidade “encontra-se” para manter e aprofundar seus laços principalmente na Internet. No entanto, como Wellman e Gulia (1999) mostram, a Internet não é uma realidade separada da vida cotidiana dessas pessoas. Ao contrário, pelo que vemos no #Pelotas, a Internet é *parte* da vida diária. É apenas mais uma forma onde alguém pode encontrar pessoas que possuam interesses comuns entre si. Portanto, é preciso estudar a Rede e as relações que nela surgem também do ponto de vista *offline*. Neste sentido, acreditamos que o centro de conexão da comunidade, seja de qual tipo for, mais do que o interesse comum ou a localidade geográfica, são os laços sociais estabelecidos. Ana Maria Carneiro da Silva (2001, *online*) em sua pesquisa no IRC, conclui de forma semelhante que “(...) *pude verificar que a utilização do computador, ao mesmo tempo que cria novas formas de sociabilidade, mantém e sustenta outras já existentes, seja no mundo real, seja no mundo virtual*”. Deste modo, justifica-se a comunidade virtual como um híbrido de formas novas e antigas de sociabilidade. Ambos os pertencimentos geográfico e de interesse, existem apenas como meios para um fim: o estabelecimento de laços sociais. E ainda de acordo com o pensamento de Wellman e Gulia, do qual já tratamos na primeira parte do trabalho, as relações sociais encontradas no ciberespaço são extremamente semelhantes às *offline*: intermitentes, especializadas e com profundidades variadas. Muito parecido com o que encontramos na questão das relações sociais existentes no #Pelotas.

Deste modo, os teóricos que acreditam na “aniquilação da vida real” por parte da Internet (de acordo com Primo – 1997, *online* e Wellman e Gulia, 1999) não poderiam estar mais errados. A Internet vem sendo usada como um meio de ampliação do espaço social e do espaço de socialização e não como um meio de isolamento do indivíduo de sua realidade concreta. Como mostras disso, estão as regularidades encontradas com relação a confusão da identidade *online* e *offline* dos usuários, bem como a atuação conjunta desses planos no estabelecimento de relações sociais.

Turkle (1999) também acredita que as relações *online* são baseadas na *simulação*, no sentido de que são relações, lugares e pessoas “irreais”. Talvez este não seja o caso em todos os lugares. Pudemos observar, neste trabalho, que no #Pelotas, não é. Como encontramos na questão do estabelecimento da identidade, é muito importante para as pessoas que a relação entre as identidades *online* e *offline* sejam as mais próximas possíveis. Mudam as circunstâncias, mas ainda sou “eu”. Isso demonstra o interesse em representar o concreto e não simular novas realidades. Não que a experimentação de identidades não ocorra. Ocorre, como falamos na questão do *troll* no canal. Mas independentemente das identidades *online* fixas e como um jogo ou brincadeira, de forma irregular. O jogo de identidade

previsto por Reid (1991, *online*), portanto, realmente acontece. As pessoas experimentam. Mas não adotam essas experimentações como regras, porque toda a convivência no #Pelotas é intimamente relacionada com o plano *offline*.

A característica da desinibição, também observada por Reid, pode ter uma grande influência nas relações que surgem no IRC. Isso porque, como não existe o “julgamento pela imagem”, ou seja, o indivíduo ao tentar se integrar ao grupo social é julgado por sua imagem e não por quem é, sem que este julgamento sentencie o rosto de alguém, o usuário sente-se livre para tentar abordagens, pois não existe o comprometimento do plano *offline* com a imagem. Ora, se não for aceito, ele pode trocar o *nick* e a abordagem. No mundo concreto, só uma cirurgia plástica vai permitir que as pessoas de um grupo onde já aconteceu uma abordagem mal-sucedida veja o indivíduo como outro diferente. É, portanto, menos traumatizante sociabilizar-se no IRC que, além de permitir que o indivíduo encontre outras pessoas que pensem como ele, forme grupos mais amplos e círculos de convivência diferentes, traz relações que talvez no plano concreto jamais teriam sido possíveis. Por exemplo: no #Pelotas é bastante comum os círculos de laços sociais compreenderem pessoas com idades e interesses diferentes. Existem usuários com 15, 25 ou mesmo 35 anos que conversam animadamente sobre assuntos cotidianos, contam seus problemas, discutem a vida alheia e estabelecem laços sociais. Situação esta que seria bastante rara no mundo concreto.

A comunicação é a matéria-prima deste processo social. Acontece, como disse Shaw (*apud* Jones, 1997 *online* - vide capítulo inicial), de modo público e privado ao mesmo tempo. A Internet parece ser um espaço de comunicação, de sociabilização. O computador funciona, ao mesmo tempo, como uma extensão do indivíduo e uma máscara. Permite que o indivíduo se relacione sem se expor, inteiramente, já no início. Permite que ele se deixe conhecer aos poucos, conforme se sentir mais confortável e mais confiante nas pessoas com quem se relaciona. Flexibiliza a implacável ditadura da imagem do mundo concreto. E permite que “teste”, de forma segura, outros aspectos de sua personalidade.

Desta forma, podemos concluir que o IRC parece ser um espaço intensamente propício à formação de relações sociais e, portanto, de comunidades virtuais (Reid, 1991 *online*).

d) *Virtual Settlement*

A teoria do *virtual settlement*, de Quentin Jones, foi explicada na primeira parte do trabalho, onde mostramos que o IRC tem a possibilidade de constituir diversos *virtual settlements*, pois é capaz de proporcionar a interação mútua (segundo conceito proposto por Primo, 1997). O *virtual settlement* é um

importante elemento indicativo da presença de uma comunidade virtual, mas esta não se resume àquele. O estabelecimento virtual proporciona um *locus* onde as pessoas podem encontrar-se e permanecerem, construindo relações e laços sociais que vão proporcionar o surgimento da comunidade virtual. Neste sentido o *virtual settlement* é também o lugar onde a comunidade se encontra no ciberespaço. O *virtual settlement* é, em última análise, o lugar onde acontecem as relações sociais no ciberespaço. Na teoria de Jones, o *virtual settlement* é caracterizado por quatro elementos: 1) um nível mínimo de interatividade, que seria caracterizada pelas trocas comunicativas. A interatividade seria, do nosso ponto de vista, uma possibilidade proporcionada pelo meio, ao permitir que trocas comunicativas sejam efetuadas, do ponto de vista da interação mútua, como reflexo de relações sociais existentes entre os comunicantes. O #Pelotas é um canal com altos e baixos níveis de interação entre os participantes do espaço público. No entanto, quando não existe interação no espaço público é porque a mesma está concentrada no espaço privado (*pvts*) entre os usuários; 2) variedade de comunicadores, característica que indiscutivelmente existe, tanto no #Pelotas, quanto no #Pel e nas listas de discussão associadas, bem como no *website*; 3) espaço público comum, que acreditamos existente e diferenciado do espaço privado dentro do contexto de canais no *IRC*; 4) nível mínimo de associação, ou ainda, constância de membros, que já discutimos no item anterior, relacionado à permanência. O #Pelotas é, portanto, um *virtual settlement*.

Em nosso estudo, mostramos que as pessoas podem associar-se a diversas comunidades, com diversos *virtual settlements* associados (caso dos vários canais independentes, mas associados ao #Pelotas de modo indireto). No entanto, parece-nos, a partir do estudo, que uma única comunidade pode ter, também, vários *virtual settlements*. No caso do #Pelotas, por exemplo, as listas de discussão associadas ao canal e o canal #Pel, que existem em função da comunidade do #Pelotas, atuam também como mecanismos de coesão entre os usuários do #Pelotas, criando outros *virtual settlements* onde estes usuários podem se encontrar e onde também as características deste estabelecimento estão presentes. Portanto, neste caso, a comunidade não estaria associada a apenas UM estabelecimento virtual, mas a vários. Isso porque alguns elementos da comunidade podem, por exemplo, utilizar a lista para estabelecer relações. Ou o canal #Pel. Ou ambos. Ou ambos e o #Pelotas. Ou apenas um dos três. E nesses ambientes são também discutidos importantes assuntos relativos ao canal, como citamos na questão da propaganda ou mesmo da utilidade do tópico. Ou seja, são espaços públicos, onde existe uma variedade de comunicadores, que travam

relações ente si de modo interativo, com um nível de associação ou interesse comum entre os participantes.

Ainda dentro das observações do capítulo anterior, podemos analisar também os aspectos de identidade, gênero, relações de poder e cultura da comunidade.

Identidade

A identidade é extremamente importante para a comunidade virtual (Donath, 1999 – vide capítulo inicial). Isso porque o usuário precisa ser reconhecido ao retornar ao canal para que seja capaz de retornar também aos laços já inicialmente estabelecidos. Para os usuários permanentes do #Pelotas existe uma preocupação fundamental com o estabelecimento desta identidade. Afinal, ela é sua “apresentação” aos demais, seu cartão de visitas. E todo o tipo de recurso é utilizado para chamar a atenção e consolidar uma personalidade. Como o canal possui uma atividade *offline* bastante intensa, essas identidades *online*, em geral, têm uma íntima relação com a identidade *offline*. Turkle (1995, vide capítulo da revisão bibliográfica) trata de uma construção da identidade. A identidade efetivamente é construída, e através de vários artificios, como a estabilidade de *nicks*, o uso de cores e emoticons, sublinhado, negrito e etc (tal como Doell, 2000 havia previsto). Turkle fala também da “fragmentação” do indivíduo, em janelas. Essa fragmentação, de diversos “eus” em diversas janelas não pôde ser observada, embora, em função da existência do *trolling*, acreditamos que seja possível e provável. A despeito disso, no entanto, existe uma identidade “oficial” dos usuários. Cada um procura alternativas quando não deseja se expor, mas, pela importância do estabelecimento de laços, que já ressaltamos existir, para a comunidade do #Pelotas, existe sempre uma identidade prioritária.

O *trolling* é parte das experimentação, mas é mais irregular. A experimentação do anonimato acontece, portanto, mas de modo menos freqüente.

Além disso, pudemos constatar aspectos inerentes de uma identidade “grupala” no canal. Estes aspectos dizem respeito a reações coletivas em nome da “comunidade”, contra usuários que ofendem o grupo, ou mesmo com relação a identificação como “parte” do todo, como no caso das camisetas do canal. Essa identidade coletiva parece reforçar um pouco o sentimento de pertencimento e de coesão da comunidade.

Gênero

Ao questão da identidade está também conectada à relação íntima entre planos *online* e *offline* no #Pelotas e com a questão da sedução. Saber o gênero dos usuários ou identificar o seu próprio gênero é considerado por muitos como fundamental. A intenção de encontrar relacionamentos amorosos é tão importante quanto a de encontrar relacionamentos de amizade para uma parcela expressiva da população. De acordo com O'Brien (1999 – vide capítulo inicial), o gênero seria uma das primeiras características através da qual percebemos os outros e o mundo que nos cerca. Talvez por este motivo, ele seja tão importante no #Pelotas. Neste âmbito, os caracteres gráficos textuais efetivamente substituem os caracteres sexuais, bem como os *nicks* aos nomes. E, nesta inscrição, são usados recursos como cores, expressões e características definidas culturalmente como de um sexo ou outro. A transcrição do gênero para o ciberespaço, nesta perspectiva, faz parte também de uma transcrição do gênero em um determinado contexto cultural. (Ou um contexto social, de acordo com O'Brien.)

A experimentação de gênero, ou o *trolling*, neste campo também acontece, e é uma experiência típica do ciberespaço. O'Brien e Turkle também falam sobre a troca de gênero como experimentação. Seria uma oportunidade de explorar os conflitos do sexo oposto.

Relações de Poder e Hierarquia

Estes elementos de poder também são existentes na cultura do IRC, e representam um *status* poderoso. No #Pelotas, um operador pode desfrutar de muito mais do que poderes especiais: parece haver uma catarse em torno do status, onde ele simboliza muito mais do que poder – simboliza popularidade, relações mais abrangentes e, principalmente, uma possibilidade de sedução mais evidente. Além disso, o poder provoca conflitos, discussões, fissuras e retiradas na comunidade, conflitos estes que podem ser, inclusive, estendidos ao plano *offline*. Como Turkle também observou em sua pesquisa sobre MUDs, a distância entre as diversas “castas” sociais no canal é mantida cuidadosamente. Os operadores dispõem de um canal próprio e fechado, uma lista própria e também muitos “eventos” privados. Não que os usuários não-operadores sejam discriminados. Mas são, muitas vezes, ignorados. A parte da hierarquia que é mais evidente é a que mais gera conflitos (operadores x usuários não operadores). A hierarquia é bastante definida.

Os operadores, no entanto, também dispõem de seu tempo e boa vontade para a comunidade e colocam-se disponíveis também para a organização de eventos e atividades de integração com os demais usuários.

O canal possui também regras claras, que visam a boa convivência. Essas regras revelaram-se bastante necessárias para o andamento da conversação no canal. Os operadores do #Pelotas estão, na maioria das vezes, atentos aos “ilícitos” cometidos no canal e prontos a punir os baderneiros. A lei, no IRC, é aplicada com bastante força. Os operadores realizam um controle social técnico, e a própria comunidade, um controle social de repreensão, desprezo e todo o tipo de reação aos que infringem as regras.

O #Pelotas, portanto, é organizado de uma maneira bastante complexa em termos de hierarquia. Esta influencia as relações entre usuários e operadores, além de representar *status* social na comunidade. As regras são claras, definidas entre os operadores e relativamente baseadas no “senso comum” da Internet (regras mais ou menos semelhantes para que o IRC funcione de maneira satisfatória, além de regras de boas maneiras). Há uma preocupação em manter o canal satisfatório, integrado e com uma organização razoável.

É possível observar que a comunidade virtual possui também um corpo organizado, regras, *status* e hierarquia, mais ou menos como as comunidades tradicionais.

CONCLUSÕES E SUGESTÕES PARA FUTUROS ESTUDOS

A partir do que foi observado neste trabalho, podemos concluir que as comunidades virtuais no IRC são comunidades que se estruturam sobre uma forma de sociabilização *sui generis*: através de um teclado e uma tela de computador. Como McLuhan havia previsto, são estes elementos proporcionados pelo computador, mais uma extensão de nossos sentidos. Apenas em um espaço diferente: o ciberespaço.

A comunicação, neste processo, tem um papel fundamental. É através dela, e unicamente da comunicação textual, que relações sociais são forjadas, identidades construídas e comunidades organizadas.

Neste trabalho, procuramos discutir a importância da comunicação centrada na identificação, análise e observação da interação em um canal de IRC, bem como a busca de um conceito mais claro do que possa ser categorizado como comunidade virtual no IRC. A hipótese do conceito construído através da bibliografia e da observação de campo revelaram-se com relativo acerto. Esta comunidade, acreditamos, pode ser definida como um grupo de pessoas que estabelecem entre si relações e laços sociais, que permaneçam durante suficientes conexões ao sistema para que possam constituir um corpo organizado, através da comunicação mediada por computador e associada a um ou mais *virtual settlements*. Essas comunidades possuem construções de identidades individuais bastante definidas, bem como de gênero, além de hierarquias e leis. São características que também associamos às comunidades virtuais.

A questão do território, apesar do que a maioria dos teóricos da comunidade virtual afirmam, parece não ter desaparecido totalmente do ciberespaço. Ao contrário, parece-nos que existe toda uma tentativa de reprodução de espaços concretos no ciberespaço. Apesar do ciberespaço ser, em princípio, aterritorial, a representação de lugares *offline* é presente. Não sabemos a razão pela qual isso acontece e acreditamos que seria um ponto realmente curioso para futuros estudos. Na questão da comunidade virtual, o espaço *offline* parece ter uma íntima relação com o *online*. O pertencimento geográfico não desaparece totalmente.

A sociabilização, no âmbito do canal estudado, parece continuar firmemente ancorada na realidade *offline*. O IRC, neste sentido, é um espaço de sociabilização, mas esta não se resume à Internet. Ao contrário do que pensam muitos teóricos, o ciberespaço não parece estar anquilando o espaço concreto, mas o complexificando e transformando. Da mesma forma, ele transforma a

sociabilização, mas não a extingue, não faz com que o plano *offline* desapareça completamente da realidade dos indivíduos. Ao contrário, parece ser uma oportunidade a mais de encontrar pessoas, criar relacionamentos e experimentar grupos sociais. Os usuários conhecem e se relacionam, através da Internet, com pessoas que jamais teriam oportunidade de trocar palavras no mundo concreto, ou por não freqüentar habitualmente os mesmos lugares, ou por preconceito, ou mesmo pela distância geográfica.

A comunicação torna-se oralizada, reproduzindo uma cultura oral comum aos membros da comunidade. A cultura do plano *offline* parece ter bastante influência no *online*. A observação conjunta de uma comunidade virtual, sistemática tanto no plano *offline* dos indivíduos, quanto no *online* da comunidade poderia ser bastante rica com relação à construções como a de gênero, por exemplo, e parte da gênese da cultura da própria comunidade. Esta também seria uma recomendação para um estudo futuro.

A identidade dos indivíduos também é fundamental para a constituição da comunidade. Sem este exercício de identificação, não é possível existir a comunidade no ciberespaço, pois não existirão os laços que constituem o corpo comunitário. No #Pelotas, observamos que esta identidade construída no ciberespaço tem uma intensa relação com a identidade de cada um no mundo concreto. Talvez esta seja uma característica do tipo de canal que o #Pelotas parece ser (um canal com uma importante influência nas relações *offline* dos indivíduos), mas para que essa informação fosse possível, seria necessário estudar mais canais de modo comparativo. Esta também seria uma sugestão para futuro estudos.

Não puderam ser abordados por este trabalho diversos tópicos que seriam interessantes se estudados mais a fundo, tais como: construção da identidade grupal do canal, gênero como performance cultural, identidade *offline* e sua relação com a *online* e etc.

Enfim, o que se tem, neste estudo, é um panorama bastante amplo, mas nem tão profundo, sobre uma comunidade virtual no IRC, com a observação de algumas questões importantes. Não se pretendeu aqui um panorama completo e indiscutível, pois o tempo é pequeno para tantos dados e variáveis, que complexificam enormemente o campo estudado. Esperamos que o trabalho possa servir como referência para futuros estudos sobre o assunto e, também, contribuir para desmistificar muitas das idéias erradas que parecem “pipocar” no meio científico sobre a aniquilação da sociabilização humana, isolamento e alienação causados pela Internet.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ALDUS, Joan. *O Intercâmbio entre Durkheim e Tönies sobre a Natureza das Relações Sociais*. In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Tönies*. Edusp. São Paulo, 1995.
2. ARANHA FILHO, Jayme. *Tribos Eletrônicas: usos e costumes*. Disponível em <<http://www.alternex.com.br/~esocius/t-jayme.html>> (06/10/1998)
3. BARLOW, John Perry. *Is There a There There in Cyberspace?* In HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age*. McGraw-Hill. USA, 1998.
4. BARBROOK, Richard. *Cyber-communism: How the Americans are superseding Capitalism in Cyberspace*. Net Time. Publicado em 06/09/1999. Online em <<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199909/msg00046.htm>> (22/05/2001)
5. BARROS, Aidil de Jesus Paes de. e Neide Aparecida de Souza Lehfeld. *Projeto de Pesquisa: Propostas Metodológicas*. 5ª edição. Editora Vozes. Petrópolis, 1997.
6. BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total: Mito-Ironias da Era do Virtual e da Imagem*. Editora Sulina. Porto Alegre, 1999.
7. BEAMISH, Anne. *Commuties on-line: A Study of Community – Based Computer Networks*. Tese de Mestrado em Planejamento de Cidades. Instituto de Tecnologia de Massachusetts – Estados Unidos. 1995. <<http://albertimit.edu/arch/4.207/anneb/thesis/toc.html>> (06/10/1998).
8. BELLEBAUM, Alfred. *Ferdinand Tönies*. In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Tönies*. Edusp. São Paulo, 1995.
9. BERNAL, Javier. *Big Brother is Online: Public and Private Security in the Internet. Cybersociology Magazine*. Número Seis: *Research Metodology Online*. Online em: <http://www.socio.demon.co.uk/magazine/6/entopol_echelon.html> (04/08/2000)
10. BRESLOW, Harris. *Civil Society, Political Economy, and the Internet*. In JONES. Steven G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
11. BRUCKMAN, Amy. *Finding One's Own in Cyberspace*. In HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age*. McGraw-Hill. USA, 1998.
12. BUBER, Martin. *Sobre Comunidade*. Coleção Debates. Editora Perspectiva. São Paulo, 1987.
13. CAHNMAN, Werner J. *Tönies e a Teoria das Mudanças Sociais: Uma Reconstrução*. In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Tönies*. Edusp. São Paulo, 1995.
14. CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999.

15. CAVANAGH, Allison. *Behavior in Public: Ethics in Online Ethnography*. Cibersociology Magazine. Issue Six: Research Metodology Online (06/08/1999). Online em <<http://www.socio.demon.co.uk/magazine/6/>> (04/08/2000)
16. CAUDURO, Flávio V. *O Digital na Comunicação*. In Tendências na Comunicação. LPM, Porto Alegre, 1998.
17. CEBRIÁN, Juan Luis. *La Red. Como cambiarán nuestras vidas los nuevos medios de comunicación*. Ed. Tauros. Madrid, 1998.
18. COATE, John. *Cyberspace Innkeeping: Building Online Community*. 1993. Online em <gopher://gopher.well.sf.ca.us/00/Community/innkeeping>. (26/10/1998)
19. COHEN, Elisia e Ananda Mitra. *Analysing the Web: Directions and Challenges*. In JONES, Steven G. b. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
20. COHEN, Harry. *A Idéia de Gemeinshchaft: Rumo a uma Nova Sociologia Humanística*. In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Tönies*. Edusp. São Paulo, 1995.
21. COLMA, Robert W. e Sandra Lee Katzman, Diane F. Witmer. *From Paper-and-Pencil to Screen-and-Keyboard: Toward a Methodology for Survey Research on the Internet*. In JONES, Steven G.b. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
22. DANET, Brenda. *Language, Play and Performance in Computer-Mediated Communication*. Final report submitted to the Israel Science Foundation. Fevereiro de 1997. Online em <<http://atar.mssc.huji.ac.il/~msdanet/report95.htm>> (14/12/1999)
23. DIETRICH, Dawn. *(Re)-fashioning the Techno – Erotic Woman: Gender and Textuality in the Cybercultural Matrix*. In JONES, Steven G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997
24. DENZIN, Norman K. *Cybertalk and the Method of Instances*. In JONES, Steven G. b. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
25. DONATH, Judith S. *Identity and Deception in the Virtual Community*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
26. DOELL, Wernfrid. *The Internet Relay Chat (IRC): Linguistic Perspectives*. Maio de 1998. Online em <<http://home.allgaeu.org/ndoell/IRCpaper.html>> (01/08/2001)
27. _____. b *Language use in CMC*. Online em <<http://www.userpage.fu-berlin.de/~rober/linguistics/thesis.html>>(01/08/2001)
28. DYSON, Ester, George Gilder, George Keyworth, Alvin Toffler. *A Magna Carta for the Knowledge Age*. Online em <<http://userpage.fu-berlin.de/~cyberman/Texte/magna.html>> (01/08/2001)

29. ELLISON, Nicole B., Margareth McLaughlin, Kerry K. Osburne. *Virtual Community in a Telepresence Environment*. In JONES, Steven G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
30. FERNANDES, Florestan. (organizador) *Comunidade e Sociedade*. Companhia Editora Nacional e Editora da Universidade de São Paulo. São Paulo, 1973.
31. FERNBACK, Jan e Brad Thompson. *Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?* Online em <<http://www.well.com/user/hlr/texts/Vccivil.html>> (06/10/1998).
32. FERNBACK, Jan. *The Individual within the Collective: Virtual Ideology and the Realization of Collective Principles*. In JONES, Steve G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
33. _____. a. *There is a There There: Notes Towards a Definition of Cybercommunity*. In JONES, Steven G. b. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
34. FRAGOSO, Suely. *Representações Espaciais nos Novos Mídias*. In SILVA, Dinorah F. e Suely Fragoso. *Comunicação na Cibercultura*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2001.
35. GARTON, Laura, Caroline Haythornthwaite e Barry Wellman. *Studying On-Line Social Networks*. In JONES, Steven G. b. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
36. GUIMARÃES JR. Mário. *A Cibercultura e as Novas Formas de Sociabilidade*. Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho “Nuevos mapas culturales: Cyber espacio y tecnologia de la virtualidad”, na II Reunión de Antropologia del Mercosur, Piriápolis, Uruguai, de 11 a 14 de novembro de 1997. Online em <<http://www.cfh.ufsc.br/imprimatur/artigos/guimaraes.htm>> (12/08/1999).
37. HAMMAN, Robin. *Computer networks linking network communities: effects of AOL use upon pre-existing communities*. 1999. Online em <<http://www.socio.demon.co.uk/cybersociety/>>(01/08/2001)
38. _____. *History of the Internet, WWW, IRC, and MUDs*. Online em <<http://www.socio.demon.co.uk/history.html>> (13/08/1998)
39. _____. *The Online/Offline Dichotomy: Debunking Some Myths about AOL Users and the Effects of Their Being Online Upon Offline Friendships and Offline Community*. Mphil thesis. University of Liverpool, 1998. Online em <<http://www.cybersoc.com/mphil.html>>(01/08/2001)
40. _____. *Introduction to Virtual Communities Research and Cybersociology Magazine Issue Two*. Online em <<http://members.aol.com/Cybersoc/is2intro.html>>(06/10/1998).
41. HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna*. Edições Loyola. São Paulo, 1989.
42. HARRINSON, Teresa M. e Timothy Stephen. *Researching and Creating Community Networks*. In JONES, Steve G. b. *Doing Internet Research. Critical*

Issues and Methods for Examining the Net. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.

43. HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age*. McGraw-Hill. USA, 1998.
44. JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface. Como o Computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Jorge Zahar Editor. Rio de Janeiro, 2001.
45. JOHNSTON, Elizabeth. *The Community in Ciberspace*. Online em <<http://www.acs.ucalgary.ca/~dobrent/380/webproj/commun.html>> (14/08/2000).
46. JONES, Quentin. *Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology – A Theoretical Outline*. In *Journal of Computer Mediated Communication* vol. 3 issue 3. December, 1997. Online em <<http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue3/jones.html> > (01/10/1998)
47. JONES, Steven G. (org) *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
48. _____. a. *The Internet and its Social Landscape*. In JONES, Steven G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
49. _____. b (org) *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
50. _____. c. *Studying the Net: Intricacies and Issues*. In JONES, Steve G. b. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
51. KENDALL, Lori. *Recontextualizing "Cyberspace": Methodological Considerations ofr On-Line Research*. In JONES, Steven G. b. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
52. KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
53. _____. *Communities in Cyberspace*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
54. LAQUEY, Tracy e Jeanne Ryer. *O Manual da Internet*. Editora Campus. Rio de Janeiro, 1994.
55. LEMOS, André L. M. *As Estruturas Antropológicas do Cyberespaço*. Online em <<http://www.lig-se.com/professores/jurema/estruturas.html>> (01/08/2001)
56. _____. *Santa Clara Poltergeist: "Cyberpunk" à brasileira?* Online em <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/culcyber.html>> (30/08/2001).
57. _____. *Cibercidades*. Artigo publicado no livro *Janelas do Ciberespaço. Comunicação e Cibercultura*. Editora Sulina. Porto Alegre, 2001.

58. LEMOS, André e Marcos Palacios (organizadores). *Janelas do Ciberespaço. Comunicação e Cibercultura*. Editora Sulina. Porto Alegre, 2001.
59. LEVACOV, Marília. *Do Analógico ao Digital: A comunicação e a Informação no Final do Milênio*. In *Tendências na Comunicação*. LPM, Porto Alegre, 1998.
60. _____. *Dimensões Técnico-Econômicas da Informatização ou o Impacto da Tecnologia na Cultura do Profissional de Comunicação*. Palestra proferida no Intercom 2000, no Rio de Janeiro. Online em <<http://www.ilea.ufrgs.br/%7Emlevacov/intercom.html>>(10/08/2001)
61. _____. *Os Novos Paradigmas do Texto Eletrônico*. Online em <<http://www.ilea.ufrgs.br/%7Emlevacov/compos1.html>>(10/08/2001)
62. LÈVY, Pierre. *Cibercultura*. Editora 34. São Paulo, 1999.
63. _____. *A Revolução Contemporânea em Matéria de Comunicação*. In MARTINS, Francisco M. e SILVA, Juremir M. da. *Para Navegar no Século XXI. Tecnologias do Imaginário e da Cibercultura*. EDIPUCRS, Porto Alegre, 1999.
64. _____. *O que é o Virtual?* Editora 34. São Paulo, 1997.
65. _____. *As Tecnologias da Inteligência*. Editora 34. São Paulo, 1998.
66. LIU, Geoffrey Z. *Virtual Community Presence in Internet Relay Chatting*. Journal of Computer Mediated Communication, Issue 5. September of 1999. Online em <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/liu.html>>(01/08/2001)
67. LOGAN, Robert K. *The Sixth Language: Learning a Living in the Internet Age*. Soddart Publishing. New York, 2000.
68. LUKÁCS, George. *Ferdinand Töniés e a Fundamentação da Nova Escola Sociológica Alemã*. In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Töniés*. Edusp. São Paulo, 1995.
69. MACKINNON, Richard . *Punishing the Persona: Correctional Strategies for the Virtual Offender*. In JONES, Steven G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
70. MANSON, Bruce e Bella Dicks. *The Digital Ethnographer*. Cybersociology Magazine. Issue Six: Research Metodology Online. (06/09/1999)Online em <<http://www.socio.demon.co.uk/magazine/6/>> (04/08/2000).
71. MANTA, André e Luiz Henrique Sena. *As afinidades virtuais: A Sociabilidade do Videopapo*. Online em <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estray1.html>> (06/10/1998)
72. MARTINS, Francisco M. e Juremir M. Silva (organizadores). *Para Navegar no Século XXI: Tecnologias do Imaginário e da Cibercultura*. EdiPUCRS e Editora Sulina. Porto Alegre, 2000.
73. MARTINS, Francisco E. M. *Informação e Cultura no Tempo das Redes*. In *Tendências na Comunicação*. LPM. Porto Alegre, 1998.
74. MAFFESOLI, Michel. *A Contemplanção do Mundo*. Editora Artes e Ofícios. Porto Alegre, 1995.

75. _____. *O Tempo das Tribos. O declínio do individualismo nas sociedades de massa*. 3ª edição. Editora Forense Universitária, 2000.
76. MATTELART, Armand. e Michèle Mattelart. *História das Teorias da Comunicação*. São Paulo: Edições Loyola, 1999.
77. MCLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. Ed. Cultrix, São Paulo, 1964.
78. MELE, Christopher. *Cyberspace and disadvantage Communities: the Internet as a tool for collective action*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
79. MERLO, Valerio. *Rumo à Origem da Sociologia Rural: Vontade Humana e Estrutura Social no Pensamento de Ferdinand Tönie*s. In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Tönie*s. Edusp. São Paulo, 1995.
80. MILLER, Laura. *Women and Children First. Gender and the Settling of the Eletronic Frontier*. In HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age*. McGraw-Hill. USA, 1998.
81. MIRANDA, Orlando. (organizador) *Para Ler Ferdinand Tönie*s. EDUSP. São Paulo, 1995.
82. _____. *A Armadilha do Objeto – O Ponto de Partida de Ferdinand Tönie*s. In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Tönie*s. Edusp. São Paulo, 1995.
83. _____.b *A Dialética da Identidade em Ferdinand Tönie*s. In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Tönie*s. Edusp. São Paulo, 1995.
84. MITRA, Amanda. *Virtual Commonality: Looking for India on the Internet*. In JONES, Steven G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
85. _____. e Rae Lynn Schwartz. *From Cyberspace to Cybernetic Space: Rethinking the Relationship between Real and Virtual Spaces*. Publicado no *Journal of Computer Mediated Communication*, número 7, volume 1. Outubro de 2001. Online em <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol7/issue1/mitra.html>> (12/12/2001)
86. NEGROPONTE, Nicholas. *A Vida Digital*. Ed. Cia das Letras. São Paulo, 2000.
87. NEWHAGEN, John e Sheizaf Rafaelli. *Why Communication Researchers should study the Internet: A Dialogue*. *Journal of Computer Mediated Communication*, Issue 4. Online em <<http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue4/rafaeli.html>> (12/08/1999).
88. O'BRIEN. Jodi. *Writing in the Body: Gender (re)production in Online Interaction*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
89. PACCAGNELLA, Luciano. *Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities*. *Journal of Computer Mediated Communication*, Vol 3, Issue 1. Junho de 1997. Online em <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>> (12/08/1998).

90. PALACIOS, Marcos. *Cotidiano e Sociabilidade no Cyberspaço: Apontamentos para Discussão. Online em* <http://facom/ufba/br/pesq/cyber/palacios/cotidiano.html> > (19/11/1998).
91. PLATT, Charles. *What's It Mean to be Human, Anyway?.* In HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age.* McGraw-Hill. USA, 1998.
92. PELUSO, Angelo. (org) *Informática e Afetividade. A evolução tecnológica condicionará nossos sentimentos?* Editora da Universidade do Sagrado Coração. Bauru, SP: 1998.
93. PRIMO, Alex F. T. *A Emergência das Comunidades Virtuais.* Texto apresentado no Gt de Teoria da Comunicação no XX Congresso da Intercom – Santos/SP, 27 de agosto a 07 de setembro de 1997. *Online em* <http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo> > (10/08/2001).
94. _____. *Interação Mútua e Interação Reativa.* Texto apresentado no GT de Teoria da Comunicação para apresentação do XXI Congresso da Intercom - Recife, PE, de 9 a 12 de setembro de 1998. *Online em* <http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/intera.htm>>(12/08/2001).
95. _____. *Interfaces Potencial e Virtual.* Artigo disponível em <http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/esprialpb.htm> > (01/08/2001).
96. _____. *Explorando o Conceito de Interatividade. Definições e Taxionomias.* Artigo publicado na revista "Informática na Educação", do PGIE/UFRGS. *Online em* <http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm>> (01/08/2001)
97. REID, Elizabeth. *Hierarchy and Power: Social Control in Cyberspace.* In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace.* Routledge. New York, 1999.
98. _____. *Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat.* Honours Thesis. Departamento de História. Universidade de Melbourne, 1991. *Online em* <http://home.earthlink.net/~aluluei/electropolis.htm>> (01/08/2001)
99. ROCHA, Luiz Antonio Carvalho da. *O Espaço Virtual – propriedades e conceitos. Possibilidades Artísticas Expressivas dos Ambientes Virtuais.* Dissertação de mestrado apresentada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul em 2000.
100. ROSS, Murray e B. W. Lappin. *Community Organization. Theory, principles and practice.* Second Edition. Tokyo. Harper International Edition: 1967.
101. RHEINGOLD, Howard. *La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras.* Gedisa Editorial. Colección Limites de La Ciência. Barcelona, 1994.
102. _____. *The Heart of the WELL.* In HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age.* McGraw-Hill. USA, 1998.
103. _____. *A Slice of Life in my Virtual Community.* Junho de 1992. *Online em* gopher://gopher.well.sf.ca.us/00/Community/virtual_communities92 em (06/10/1998).

104. SCHMITZ, Joseph. *Structural Relations, Eletronic Media and Social Change: The Public Eletronic Network and the Homeless*. In JONES, Steven G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
105. SCIME, Roger. <Cyberville> and the Spirit of Community: Howard Rheingold meet Amitai Etzioni. Online no gopher server da WELL: [gopher://gopher.well.com/00/Community/cyberville](http://gopher.well.com/00/Community/cyberville) (01/10/1998).
106. SHARF, Barbara. *Beyond Netiquette: The Ethics of Doing Naturalistic Discourse Research on the Internet*. In JONES, Steven G. b. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
107. SHAW, David F. *Gay Men and Computer Communication: A Discourse of Sex and Identity in Cyberspace*. In JONES, Steven G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
108. SILVA, Ana Maria A. C. da. *Canais de IRC: exemplos de tribos urbanas?* Artigo preparado para a seleção do Mestrado em Antropologia da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) em 1997. Artigo disponível online em <<http://www.unicamp.com.br/~cisana/texto.html>>(02/03/2001).
109. SIMEON, J. Sirnoff e SUDWEEKS, Fay. *Complementary Explorative Data Analysis: The Reconciliation of Quantitative and Qualitative Principles*. In JONES, Steve G. b. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
110. SMITH, Ana Du Val. *Problems in Conflict managemente in Virtual Communities*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
111. SOSNOSKI, James J. *Configuring as a Mode of Rethorical Analysis*. In JOES, Steven G. b. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
112. SPENDER, Dlae. *Gender- Bending*. In HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age*. McGraw-Hill. USA, 1998.
113. STRAUSS Anselm e Juliet Corbin. *Basics of Qualitative Research. Grounded Theory Procedures and Techniques*. Sage. Newbury Park, Califórnia, 1990.
114. TÖNIES, Ferdinand. *Comunidade e Sociedade. Textos Selecionados*. In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Tönies*. Edusp. São Paulo, 1995.
115. TÖTÖ, Pertti. *Ferdinand Tönies, um Racionalista Romântico*. In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Tönies*. Edusp. São Paulo, 1995.
116. TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Touchstone. New York, 1997.
117. _____. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Touchstone. New York, 1985.

118. _____. *Virtuality and its Discontents: Searching for Community in Cyberspace*. Adaptado do "Life on the Screen". The American Prospect. 1999. Online em <<http://www.prospect.org/archives/24/24turk.html>> (04/08/2000).
119. _____. *Identity in the Age of Internet: Living on the MUD*. In HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age*. McGraw-Hill. USA, 1998.
120. ULLMAN, Ellen. *Come In, CQ. The Body on the Wire*. In HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age*. McGraw-Hill. USA, 1998.
121. VERLE, Lenara. *Novas Imagens para um Novo Meio. Um estudo de caso do website de arte interativa SITO*. Dissertação de mestrado apresentada na Pontificia Universidade Católica do Rio Grande do Sul em julho de 1999.
122. WATSON, Nessim. *Why We Argue About Virtual Community: A Case study of the Phish.Net Fan Community*. In JONES, Steven G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
123. WEBER, Max. *Conceitos Básicos de Sociologia*. Editora Moraes. São Paulo, 1987.
124. _____. *Metodologia das Ciências Sociais*. Parte 2. Editora Cortez. São Paulo, 1992.
125. WEINREICH, Frank. *Establishing a point ov view toward virtual communities*. Universidade de Vechta, Alemanha. 1997. Online em <<http://www.kellogg.nwu.edu/faculty/kozinets/htm/Research/Virtual/e-tribes.htm>> (04/08/2000).
126. WELLMAN, Barry e Milena Gulia. *Virtual Communities as Communities: Net Surfers don't ride Alone*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
127. ZICKMUND, Susan. *Approaching the Radical Ohter: The Discursive Culture of Cyberhate*. In JONES, Steven G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
128. ZURAWSKI, Nils. *Among the Internauts: Notes from Cyberfield*. Em Cybersociology Magazine. Issue Six: Research Metodology Online. (06/08/1999) Online em <<http://www.socio.demon.co.uk/magazine/6/zurawski.html>> (04/08/2000)

WEBSITES:

<http://www.IRC.org> (02/08/2001)
<http://www.IRChelp.org> (02/08/2001)
<http://www.pelotas.org> (site do canal #Pelotas) (02/08/2001)
<http://www.geocities.com/SouthBeach/Breakers/5257/Chatet.htm> (Chat Etiquette) (02/08/2001)
<http://www.msc.net.ph/IRClang.html> (IRC Etiquette) (02/08/2001)
<http://www.oz.org/netiquette/etiquette.html> (IRC Etiquette) (02/08/2001)
<http://www.brasnet.org> (site da BRASnet) (02/08/2001)

ANEXOS E APÊNDICES

ANEXO 1

Roteiro de perguntas desenvolvidas durante a entrevista.

Número de usuários entrevistados: 36

Tempo médio de duração de cada entrevista: 2 horas

ROTEIRO DE PERGUNTAS

A entrevista que será feita agora refere-se ao meu trabalho de mestrado. O objetivo é fazer um perfil dos usuários do canal #Pelotas e observar como o IRC funciona como fator agregador das pessoas, ajudando-as a conhecerem outras pessoas e a reunir-se em comunidades virtuais.

Outro objetivo igualmente importante é arrecadar informações e sugestões das pessoas para que o canal continue um ponto de encontro e ajudar a divulgar também como os próprios usuários vêem o IRC.

Suas respostas são muito importantes e existe o compromisso de que você vai permanecer anônimo e seu nick não será citado no trabalho a menos que você permita. Gostaria que você o mais sincero o possível, pois a pertinência do trabalho e o seu uso posterior para mostrar como as pessoas usam a Internet para concretizar comunidades depende disso.

Se desejar, não precisa responder a todas as questões.

Serão entrevistadas apenas 50 pessoas: Todos os operadores do canal e mais 25 usuários assíduos.

GERAIS:

1. Nome:
2. Nick:
3. Idade:
4. Sexo:
5. Estado Civil:
6. Grau de instrução:
7. Quantas horas por semana gasta na Internet?
8. Quantas horas por semana gasta no IRC?
9. Quais os canais que costuma acessar?
10. Por que acessa o #Pelotas? Há quanto tempo?

IDENTIDADE

1. Por que você escolheu este nick?
2. Você possui outros nicks?
3. Quais nicks você utiliza no #Pelotas?
4. Você costuma registrar seus nicks? Por que?
5. Você considera importante ser reconhecido pelos outros usuários? Por que?

6. Em sua opinião, um nick representa a identidade online de uma pessoa?
7. Você colocou seus dados no registro do nick? Por que?
8. Você já usou um nick diferente para não ser reconhecido? Por que motivo?
9. Em sua experiência, você acha que as pessoas costumam utilizar nicks falsos para não serem reconhecidas?
10. Você já foi enganado por alguém que estava utilizando um nick falso?
11. Em sua experiência, você acha que as pessoas costumam escolher um nick para serem conhecidas no ciberespaço ou utilizar vários para não serem reconhecidas?
12. Você gosta de usar cores quando fala ou smileys diferentes? Por que?

GÊNERO

1. Você procura ser reconhecido como homem ou mulher no IRC?
2. É importante que você saiba o sexo das outras pessoas ou das pessoas com quem conversa? Por que?
3. Você já tentou se passar por alguém do sexo oposto? Por que?
4. Em sua opinião, essa troca de gênero acontece com frequência no #Pelotas?
5. Você acha que o fato de você ser mulher ou homem e ser reconhecido como tal influencia o comportamento dos outros usuários com relação a você? Por que?
6. Você muda de atitude de acordo com o sexo da pessoa com quem está falando?
7. Em sua experiência, você acha que as pessoas costumam usar o IRC com que objetivos?
8. Em sua experiência e opinião, existe algum tipo de “jogo de sedução” no IRC, um espaço para conhecer parceiros e rolar namoros?
9. Você já namorou/ficou ou com alguém que conheceu pelo IRC no canal #Pelotas?

RELAÇÕES SOCIAIS

1. Dentro do #Pelotas você se sente parte de uma comunidade? Por que?
2. Em sua opinião, você acha que as pessoas sentem algum tipo de vínculo com relação ao canal e às pessoas que estão nele?
3. Você tem algum tipo de relacionamento com as pessoas do canal fora da Internet?
4. Você participa ou já participou de IRContros? Por que?
5. Você costuma falar mais no canal ou em pvt?
6. Você já trocou uma saída ou um cinema por uma noite no IRC? Costuma fazer isso?
7. Em sua opinião e experiência, existe alguma profundidade nos relacionamentos que são estabelecidos na Internet ou estes são só passageiros? Por que?
8. Você já brigou com alguém no #Pelotas?
9. Você acha que regras são importantes para o canal? Por que?
10. Você costuma respeitar as regras do #Pelotas?
11. Você já foi kickado/banido do canal #Pelotas? Em sua opinião isso se deu por um motivo justo?
12. Como você vê o op?
13. Você gostaria de ser um op do #Pelotas? Por que? (não ops)
14. Você gostaria de ganhar voice? Por que?(não ops)
15. Em sua opinião, existem regras mais ou menos parecidas nos canais que você frequenta?

Para ops:

16. Como você acha que o seu status de op influencia nas suas relações no canal?
17. Você se sente responsável pelo canal? Você considera que o status de operador lhe confere algum vínculo com o #Pelotas?
18. Você continuaria acessando o #Pelotas com a mesma frequência se não fosse mais um operador?
19. O conflito é comum no canal?
20. Quais os tipos de conflitos mais comuns no canal? Como você age diante desses conflitos?

O irc é, na tua opinião?

Críticas e Elogios ao canal.

ANEXO 2

Roteiro de Perguntas do Pré-Teste.

Número de usuários entrevistados: 15

Tempo médio de duração de cada entrevista: 30 minutos

PERGUNTAS:

1. Por que acessa IRC?
2. Quais os canais que costuma utilizar?
3. Vai sempre nos mesmos canais? Por que?
4. Mente sobre a aparência no IRC? Por que?
5. Já representou papéis no IRC? De qual tipo? (homem, mulher...)
6. Conhece o "sexo virtual"? Já utilizou?
7. Você se relaciona melhor com outras pessoas através do IRC? Por que?
8. Você acha que o anonimato é importante para a comunicação no IRC?
9. O que você acha das outras pessoas que conheceu pelo IRC?
10. A sinceridade na descrição de si mesmo é majoritária no IRC? Por que?
11. Com que finalidade você utiliza o IRC? Amizade? Sexo? Arranjar namorados (as)?
12. Você acha que a comunicação no IRC apresenta uma linguagem diferenciada? Por que?
13. Como você se adaptou à ela?
14. Você já sentiu necessidade ou vontade de conhecer as pessoas com quem se relaciona no IRC na realidade?

Idade?

Sexo?

Estuda? Qual o grau?

Há qto tempo usa a Internet?

Há qto tempo usa o IRC?

O IRC representou alguma mudança na sua vida?

1. Qtas horas por semana você utiliza de Internet? E de IRC?
2. Vc se considera um vIRCiado?
3. Seus amigos na vida real são em maior número que os virtuais?
5. Você considera as pessoas que conheceu aqui "amigos"?

ANEXO 3

Fotografias dos eventos do #Pelotas



Figura 3 – Frequentadores do #Pelotas na Fenadoce, Feira Nacional do Doce que acontece em Pelotas.



Figura 4 - Foto do IRCampeonato que aconteceu em setembro de 2001.



Figura 5 - Foto do IRCampeonato que aconteceu em setembro de 2001.



Figura 6 – Foto de IRContro dos freqüentadores do canal, um churrasco que aconteceu no primeiro semestre de 2001.



Figura 7 – Torcida organizada de um dos times participantes do IRCampeonato.

ANEXO 4

Glossário

ASCII – *American Standart Code for Information Interchange* – Código para os caracteres do teclado no computador, de 0 a 255.

Ban – Abreviação de banir, impedir o usuário de retornar ao canal. Somente operadores podem banir outros usuários.

Bot – Abreviação de *Robot*, programa que funciona como um robô no canal. Aparece como um operador comum.

Brasnet – Rede brasileira de IRC onde se encontra o canal objeto deste estudo.

Canal – O IRC é um protocolo ancorado no sistema de canais. Somente é possível aos usuários conversar em público se estiverem em canais.

Chat – Sistema de conversação via Internet, em geral síncrona, na medida em que permite que os usuários efetuem trocas instantâneas ou um por vez. No IRC, por exemplo, é possível a todos os participantes digitar ao mesmo tempo, sem precisar esperar pela vez.

Chanserv – Servidor de canais da Brasnet. Cuida do registro dos canais e dos privilégios dos usuários determinados pelo *founder*.

Emoticon – Elemento gráfico composto de caracteres ASCII que representa os humores do usuário. Também conhecidos por “carinhas”. Exemplos:

:) ou :-) – Visto de um ângulo de 90 graus representa um sorriso.

;-) - Visto de um ângulo de 90 graus representa uma piscada.

:(- Visto de um ângulo de 90 graus representa uma carinha triste.

Founder – O “fundador” do canal, aquele que dispõe de todos os privilégios dos demais usuários.

IRCamp – Nome popular no #Pelotas para o campeonato de futebol que acontece entre os usuários do canal.

IRContro – É o termo para encontros de usuários do IRC.

IRCop, IRCops – São os usuários com poder de polícia dentro do IRC, em geral vinculados a provedores e com poder de banir usuários da rede.

Kick – “Chutar” o usuário do canal ou retirá-lo do canal. Em geral o *kick* é seguido de *ban*, para impedir que o usuário retorne, deixando-o de “castigo”. Somente operadores podem kickar os demais usuários do canal.

Kill – Quando o usuário é desconectado da Rede inteira. Apenas IRCops pode “killar” outros usuários.

Log – Arquivo “gravado” das conversas no canal e fora dela. É uma função também no programa mIRC que a maioria dos usuário utiliza para acessar o IRC.

Master – Usuário que possui privilégios especiais no *bot*.

Memoserv – Servidor de “recados” da Brasnet. A partir dele é possível enviar-se um recado para outro nickname enquanto a pessoa está *offline*.

MIRC – Programa criado por Khaled Mardam-Bey. É o mais popular dos programas de acesso ao IRC.

Newsgroup – Funciona como um servidor de mensagens. Os usuários conectam-se a um determinado site e postam a sua mensagem que fica ali, como em um mural. Para que os demais leiam a mensagem é preciso que se conectem ao servidor.

Note – Nota, recado deixado em algum dos serviços, seja no bot, seja no memoserv.

Nick – Abreviação de *nickname*, o apelido que as pessoas utilizem no IRC.

Nickname, nicknames – Apelidos das pessoas no IRC.

Nickserv – Servidor de *nicknames* da Brasnet. Cuida do registro e da identificação de milhares de apelidos dos usuários dos canais da rede.

Owner – O “dono” do *bot*.

Operador, operadores, op – O operador do canal, pessoa que possui um “@” como símbolo do poder que exerce no canal. Pode kickar e banir usuários, bem como dar o status de op e retirá-lo (deop).

Pvt – Abreviação de *private* -conversa privada, em uma janela à parte.

Party Line – É possível aos usuários que tiverem acesso ao bot “entrar” dentro do programa e conversar ali dentro, como em uma canal privado. Este canal é chamado *party line*.

Status – É uma janela do programa mIRC onde todos os acontecimentos são registrados.

Script – É uma espécie de “programa – máscara” que permite vários atalhos e comandos a mais do que o programa comum.

Takeover – Ato onde um usuário “toma” um canal e destitui os operadores já existentes, em geral, através de um meio ilícito.

Tópico – o título do canal. É apresentado a cada usuário que entra. Em geral, apenas os operadores podem alterar o tópico.

Usenet – Sistema de *newsgroup*.

Voice – É um *status* especial para quando o canal é “moderado”, ou seja, apenas os operadores podem falar. Nestes casos, pessoas com voice também podem falar e ser “ouvidas” pelos demais. Em outras ocasiões é um elemento que não confere qualquer privilégio prático, apenas *status*, pois o nick do usuário aparece com um sinal “+” logo abaixo dos operadores na ordem do canal.

#Pelotas – Canal representativo da cidade de Pelotas/RS. Objeto de estudo deste trabalho.

#Pel1 – Canal de discussão dos operadores do #Pelotas.