

AMBIENTES VIRTUAIS E REDES: ESTÉTICA E SOCIALIDADE***VIRTUAL ENVIRONMENTS AND NETWORKS: AESTHETICS AND SOCIALITY****Daniela Hoffmann¹***Resumo**

Este artigo propõe-se a apresentar dois ambientes virtuais, o AMADIS e o Orkut, a fim de estabelecer relações entre eles, tendo como apoio teórico os conceitos de estética e socialidade. O primeiro é um ambiente virtual de aprendizagem desenvolvido para fins pedagógicos; o segundo é um ambiente virtual que tem alcance mundial e agrega indivíduos por suas redes de interesses e amizades. O objetivo deste artigo é analisar o entrelaçamento entre teoria e algumas das características dos ambientes, suas semelhanças e distinções, a partir do estudo da formação de redes digitais suscitadas por influências estéticas. Foi realizado um estudo qualitativo comparativo estrutural entre os ambientes, colocando-os em paralelo, traçando analogias entre suas áreas, funcionalidades e possibilidades de ações dos usuários. Ao final do estudo e da argumentação, conclui-se que as redes de relações entre os conceitos-chave do estudo da correlação estética-socialidade (neotribalismo, corpo coletivo, ator-persona, espacialidade e pertença, de acordo com Maffesoli), estruturadas a partir do confronto entre as subdivisões dos ambientes, são rearranjáveis e recriáveis.

Palavras-chave: Estética. Socialidade. Ambientes virtuais. Redes digitais.

Abstract

This essay aims to present two virtual environments, AMADIS and Orkut, to establish relations between them, with theoretical support of the concepts of aesthetics and sociality. The first is a virtual learning environment designed to teaching purposes; the second is a virtual environment that has a global reach and gathers individuals for their networks of interests and friendships. The goal of this paper is to analyze the relationship between theory and some properties of the environments, their similarities and distinctions from the study of the formation of digital networks raised by aesthetic influences. A qualitative comparative structural study was conducted between the environments, putting them in parallel, tracing analogies between their areas, features and possible actions of users. At the end of study and argumentation, it is concluded that networks relationships between the key-concepts of the study correlation aesthetic-sociality (neo-tribalism, collective body, the actor-persona, spatiality and belonging, according to Maffesoli), structured from the confrontation between the subdivisions of environments, are re-arrangeable and re-creable.

Keywords: Aesthetics. Sociality. Virtual environments. Digital networks.

¹ Professora do Curso de Licenciatura em Matemática a Distância no Centro de Educação a Distância da Universidade Federal de Pelotas. Doutora em Informática na Educação, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Mestre em Psicologia Social e Institucional e licenciada em Matemática (UFRGS). E-mail: danielahoffmann.ufpel@gmail.com – Pelotas, Rio Grande do Sul, Brasil.

O ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que ampliam, exteriorizam e alteram muitas funções cognitivas humanas: a memória (bancos de dados, hipertextos, fichários digitais [numéricos] de todas as ordens), a imaginação (simulações), a percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais), os raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos) (Pierre Lévy, 1999, p. 157).

LOGIN [INTRODUÇÃO]

O surgimento e o crescimento da Internet possibilitaram que a comunicação humana derrubasse barreiras espaço-temporais antes não superadas pelos meios de comunicação analógicos. Entende-se Internet como o conjunto de tecnologias digitais que inclui recursos como *e-mail*, *chat*, fórum e armazenamento e troca de arquivos, além da *www* (*World Wide Web*, Teia do Tamanho do Mundo) ou, simplesmente, *web*, onde é encontrada toda sorte de informação nos *sites*.

A Comunicação Mediada por Computador (CMC) abarca as trocas de uma pessoa para outra ou para outras ou, ainda, para grupos diversos, verbais ou semióticas, síncronas ou assíncronas, realizadas via tecnologia digital. Por CMC, são identificadas as comunicações interpessoais que utilizam tecnologia computacional para apresentar, armazenar, trocar, visualizar, interpretar, ..., informações. A CMC possui ferramentas que podem oportunizar comunicações privadas (um para um), dispersas (um para muitos) e grupais (muitos para muitos) (JUNGBLUT, 2004; OEIRAS, 2000; OEIRAS, 2001; PRIMO, 2000; PRIMO, 2005).

Os processos de comunicação têm-se efetivado em diferentes formatos: correio eletrônico, lista de discussão, fórum, videoconferência, bate-papo, *blog*, *fotolog*, *videolog*, *wiki*, etc. Entende-se por comunicação, neste texto, a confluência dos conceitos de comunicação e compreensão para Morin (2002), não fazendo distinção entre a simples exposição de ideias e a presença de interpretação e (re)construção dessas ideias. Assim, aqui, comunicação é a apropriação, a interpretação e a reconstrução de informações, a partir do apoderamento e da produção de significados com possível (e provável) disponibilização dessas informações, veiculação de ideias e exposição de pontos de vista.

Existem ambientes virtuais (AVs) que reúnem vários desses formatos, a fim de possibilitar visibilidade a produções digitais que vão de simples arquivos de documentos de texto, disponibilizados *on-line* por qualquer usuário da Internet, a salas de bate-papo que agregam internautas sincronamente. Além da disponibilização de ferramentas e materiais, esses ambientes podem ter um propósito mais específico, como os *sites* de relacionamento Orkut, Gazzag e Windows Live Spaces², ou como os ambientes educacionais e-ProInfo, TelEduc e AMADIS³.

A proposta é abordar questões de estética e socialidade, sob a teoria de Maffesoli (1998), na formação das redes digitais estabelecidas nos ambientes virtuais AMADIS e Orkut, a fim de estabelecer relações entre redes digitais observáveis nesses AVs e influências estéticas dessas redes sobre seus integrantes. As redes serão identificadas a partir das expressões comunicacionais digitais, individuais ou coletivas, registradas nos ambientes. Os dois AVs serão estudados a partir de uma comparação qualitativa entre suas estruturas, evitando uma análise baseada na comparação valorativa, que seria teoricamente inconsistente, em função da distinção funcional entre ambos.

O estudo e a comparação qualitativa se constituem à medida que os AVs são apresentados e que analogias entre suas áreas são estabelecidas. Apesar das distinções funcionais entre ambos, de o AMADIS ser, essencialmente, um ambiente de aprendizagem e o Orkut, um ambiente social, verifica-se que é característica comum o estabelecimento de redes digitais devido a questões de espacialidade e a sentimento de pertença.

PERFIL – WEBFÓLIO [APRESENTAÇÃO DOS AVS: ORKUT E AMADIS]

O Orkut, assim denominado em alusão ao seu criador, o engenheiro Orkut Buyukkokten, é o *site* de relacionamentos mais popular da Internet: a quantidade de usuários cadastrados aumenta exponencial e descontroladamente, ao contrário do que ocorria no princípio de sua publicização, quando o cadastro de novos usuários era limitado ao convite feito por um usuário já cadastrado. Atualmente, o cadastro é livre e pode ser realizado a partir de qualquer *e-mail* que o usuário informe.

²Disponível em: <<http://www.orkut.com>>; <<http://br.gazzag.com>> e <<http://home.services.spaces.live.com>>.

³Disponível em: <<http://eproinfo.mec.gov.br>>; <<http://hera.nied.unicamp.br/pagina>> e <<http://amadis.lec.ufrgs.br>>.

Até o início de 2007, a frase “capa” do *site* era “Quem você conhece?”, fazendo referência à rede de pessoas conhecidas a quem o usuário se ligaria com a mediação do ambiente virtual, isto é, à rede formada por ele, seus “Amigos” e “Amigos-de-amigos”. Agora a página inicial faz uma breve apresentação das funcionalidades do *site*: “Conecte-se aos seus amigos e familiares usando recados e mensagens instantâneas; Conheça novas pessoas através de amigos de seus amigos e comunidades; Compartilhe seus vídeos, fotos e paixões em um só lugar”.

Essas frases, com seus primeiros termos todos em destaque no AV (“Conecte-se, Conheça e Compartilhe”), introduzem os diferentes subespaços dentro do ambiente e das ferramentas que ele possui. Algumas das áreas são: Perfil, Recados, Álbum, Vídeos, Meus Amigos, Minhas Comunidades, Próximos Aniversários e Atualizações dos Meus Amigos (últimas 24 horas). O usuário pode saber “quem”, isto é, “qual perfil” visualizou seu perfil. Se permitir ser identificado ao acessar outros perfis, pode escolher que tipo de perfil tem acesso a suas informações (se “Amigos”, “Amigos de Amigos” ou “Todos”). Diversos estudos sobre o Orkut, sob diferentes enfoques, apresentam e discutem sua proposta, suas ferramentas e sua utilização (ARAÚJO, 2005; DORNELLES, 2005; FONTANELLA; PRYTHON, 2004; GARBIN, 2003; PITHAN; TIMM, 2007; RECUERO, 2004). Interessa-nos estabelecer um paralelo com o outro AV abordado, o AMADIS.

AMADIS é a sigla para AMBiente de Aprendizagem a DISTância, projeto de pesquisa e AV desenvolvido pelo Laboratório de Estudos Cognitivos da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (LEC/UFRGS) desde 2002. Ele tem como principal objetivo dar suporte a projetos educacionais, oferecendo diferentes espaços de registro e publicação. Artigos relacionados a sua concepção, ao seu desenvolvimento e à utilização auxiliam na compreensão da proposta pedagógica que fundamenta o ambiente (BASSO et al., 2006; BITTENCOURT et al., 2006; FAGUNDES et al., 2004; FAGUNDES et al., 2005; MONTEIRO et al., 2005). Resumidamente, esse AV foi construído para dar suporte à Pedagogia de Projetos, o que implica a necessidade de articulação dos materiais produzidos pelos participantes do projeto, de maneira a estabelecer interligações entre as informações que reúne e produz, gerando uma forma de rede que precisa dispor de diversas formas de navegação (FAGUNDES et al., 2004).

No AMADIS existe uma área de domínio público, na qual é possível navegar sem ser cadastrado no ambiente, e outra restrita a usuários inscritos. Esse processo não é controlado, embora, para participar, o internauta precise preencher alguns dados de um formulário. Uma

vez cadastrado, o usuário tem acesso a todo o conteúdo do ambiente e pode fazer registros, publicar materiais e comunicar-se com outros membros.



FIGURA 1 – Versão em uso no Projeto UCA-LEC/2007⁴

⁴ FONTE – AMADIS utilizado no Projeto Um Computador por Aluno: Testagem da introdução do *laptop* na sala de aula como nova modalidade de uso 1:1, Porto Alegre/RS – LEC/UFRGS, SEED/MEC, E.E.E.F. Luciana de Abreu. As imagens foram feitas com o usuário da autora. Disponível em: < <http://lucianadeabreu.no-ip.org:8080/amadis/>>

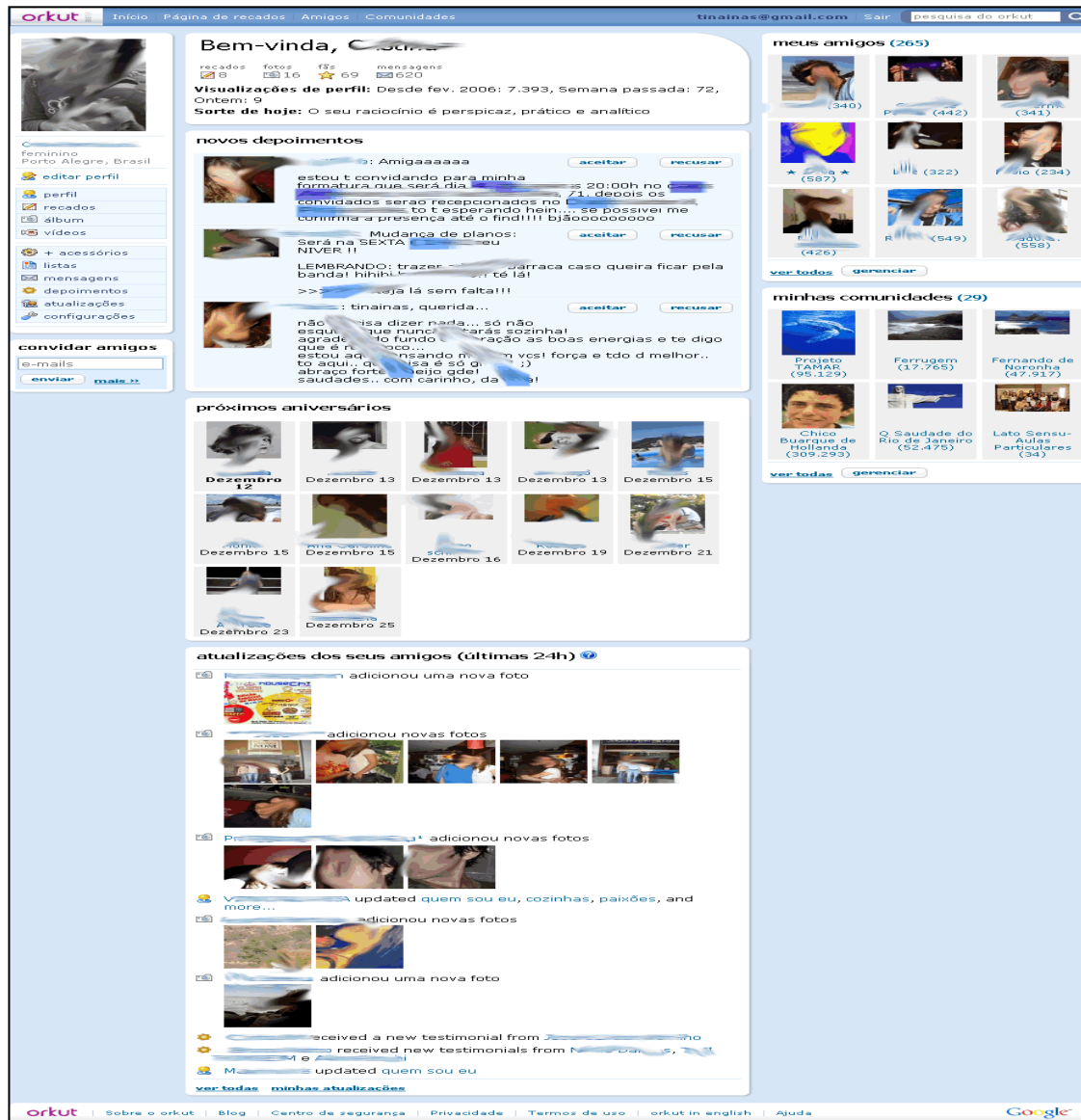


FIGURA 2 – Versão *on-line*⁵

Sua estrutura, como é característico no ciberespaço, está em frequente remodelação em função da demanda dos diferentes projetos a que ele atende. O AV começou com uma estrutura tradicional para ser utilizado na Educação a Distância, com distinção entre áreas e permissões para professores e alunos, organização em módulos de atividades, divisão em turmas, espaço de publicação de materiais de orientação, etc. Na sua versão atual, o ambiente está organizado em “Webfólio”, “Amigos”, “Comunidades”, “Mensagens”, “Álbum”,

⁵ Os nomes, as fotos e demais informações que possam possibilitar a identificação de alguma das pessoas que aparecem nas imagens do ambiente serão “borradas” para evitar divulgação de dados pessoais (apesar de ser um AV público, respeitam-se as identidades, de acordo com ética de pesquisa científica). Disponível em: <http://www.orkut.com>.

“Projetos”, “Diário”, “Páginas”, “Wiki”, “Biblioteca”, “Chat”, “Novidades” e “Comentários Recebidos”.

MEUS AMIGOS – AMIGOS [OS CONCEITOS DE ESTÉTICA E SOCIALIDADE]

Maffesoli (1998) aborda a noção de “vínculo social” como *ethos*, uma “emoção compartilhada” ou um “sentimento coletivo”. Conforme o autor, nesse vínculo, ao invés que perceber uma “frivolidade”, deveriam vislumbrar-se as qualidades (positivas) dessa “coletivização dos sentimentos”.

Esse novo vínculo social ou *ethos*, modelado pelo ambiente, seria uma espécie de “corpo coletivo”, ideia que veio de encontro ao pensamento individualista. Maffesoli (1998) coloca o indivíduo não como autor, mas como um ator com a possibilidade de realizar improvisos sobre um texto criado por outrem (um grupo ou um ambiente), mas sem modificar a forma geral. Assim, ele caracteriza e dá vida ao indivíduo enquanto *persona*, uma pessoa com máscaras, não como as da arte dramática grega, mas como papéis mutáveis e adaptáveis conforme as cenas, ou seja, conforme as situações válidas quando representadas em conjunto.

Os diferentes papéis da *persona*, ou a “multiplicidade do eu”, e a sensação de adequação, de pertinência e inclusão, ou a “ambiência estética”, dão forma ao “paradigma estético” da vivência ou do sentimento coletivo, configurando-se no “neotribalismo” (MAFFESOLI, 1998, p. 15). Este aponta para a indiferenciação entre os sujeitos de uma mesma tribo, ou seja, para a formação de um “sujeito coletivo” (MAFFESOLI, 1998, p. 16) ou de uma “estética do nós” (MAFFESOLI, 1998, p. 18).

O neotribalismo, segundo Maffesoli (1998), faz uso da imagem mítica para reunir, sob um mesmo *ethos*, um pequeno grupo agregado na

partilha sentimental de valores, de lugares ou de ideais que estão, ao mesmo tempo, absolutamente circunscritos (localismo) e que são encontrados, sob diversas modulações, em numerosas experiências sociais. É esse vaivém constante entre o estático (espacial) e o dinâmico (devir), o anedótico e o ontológico, o ordinário e o antropológico, que faz da análise da sensibilidade coletiva um instrumento de primeira ordem (MAFFESOLI, 1998, p. 28).

A estética, para o mesmo autor, é a “faculdade de sentir, de experimentar” (MAFFESOLI, 1998, p. 105). É ela que concede ao neotribalismo o caráter de fluido, capaz de realizar ajustamentos pontuais e dispersar-se, em um movimento passível de induzir a

confusão entre o “sentir individual” e o “sentimento coletivo”, entre as opiniões de grandes e pequenos grupos e as individuais, entre as massas e as tribos.

Ao apontar as características da socialidade e diferenciá-la das do social, Maffesoli (1998, p. 108) destaca a separação entre *persona* e indivíduo, entre os papéis e as funções na sociedade. Assim, socialidade refere-se à *persona*, ao indivíduo-ator, que representa diferentes papéis nas diferentes tribos das quais participa por gosto ou opção – preferência musical, sexual, científica, etc.

À medida que fala de papéis e máscaras, o autor apresenta a “importância da aparência” como “vetor de agregação” (MAFFESOLI, 1998, p. 108). Assim, estética e socialidade possibilitam a identificação e o reconhecimento dentro das tribos na teatralidade, a partir do representar e do viver, do experimentar e do sentir comuns.

Maffesoli (1998) destaca que, da mesma maneira que a forma artística nasce da multiplicidade de fenômenos reais ou fantasiados, a forma social pode ser vista como uma criação específica, que parte de pequenos fatos cotidianos.

A vida pode ser considerada uma obra de arte coletiva. Seja ela de mau gosto, kitsch, folclore, ou uma manifestação de ‘mass entertainment’ contemporâneo. Tudo isso pode parecer futilidade oca e vazia de sentido. Entretanto, se é inegável que existe uma sociedade ‘política’, e uma sociedade ‘econômica’, existe também uma realidade que dispensa qualificativos, e que é a coexistência social tal como proponho chamar socialidade (MAFFESOLI, 1998, p. 114).

As expressões da socialidade podem ser muito diferenciadas, mas a lógica constante é “o fato de partilhar um hábito, uma ideologia, um ideal determina o estar-junto” (MAFFESOLI, 1998, p. 131) e permite, com a unidade, formar uma proteção contra uma imposição externa. Essa unidade é expressa e fortalecida por meio de rituais, signos de reconhecimento resgatados pela existência das redes de relações.

Por mais que o autor insista na importância da inscrição espacial, ele não coloca a territorialidade acima do “sentimento de pertença, em função de uma ética específica e no quadro de uma rede de comunicação” (MAFFESOLI, 1998, p. 194). Além do que, é possível compreender que, quando Maffesoli (1998) fala em qualquer “território” e “conteúdo de afeição” e cita “interesses culturais, gostos sexuais, cuidados com a vestimenta, representações religiosas, motivações intelectuais, engajamentos políticos” como “fatores de agregação” espaciais e simbólicos, ele caracteriza a “intensa atividade comunicacional” que alimenta o neotribalismo e deixa aberto o caminho para a definição de termos como “território” e “localismo”. Ambos podem implicar ambientes virtuais, onde são identificáveis

fatores de agregação que deem sentimento de proximidade, de “estar junto”, como se a vizinhança digital pudesse materializar-se.

Assim, voltamos para os ambientes a fim de agregar os conceitos de estética e socialidade, principalmente no que diz respeito à espacialidade e ao sentimento de pertença, e às características de semelhança ou de diferença entre eles e o modo como isso se reflete nas redes digitais.

MINHAS COMUNIDADES – COMUNIDADES [AVs E MAFFESOLI]

Ao observar as funcionalidades disponibilizadas no Orkut e no AMADIS, percebem-se alguns recursos (fóruns e publicação de fotos) e alguns espaços (Perfil ou Webfólio, a rede de amigos e o conjunto de comunidades) comuns. Entretanto, o AMADIS possui recursos e espaços que o Orkut não tem, como o Chat e o Wiki para elaboração de materiais para web. Essa diferença pode ser atribuída à função pedagógica do ambiente AMADIS, inexistente no Orkut.

Tanto o Orkut quanto o AMADIS têm limitações para o público não cadastrado: no primeiro, um observador não avança para além da página inicial; no segundo, a observação é possível, mas a expressão textual no ambiente, bem como uma área pessoal com gerenciamento de arquivos e produção de material para *web*, não é permitida para “estranhos”.

Essa é uma semelhança inicial e fundamental, porque determina o acesso ao próprio ambiente e a seus espaços. Pode-se, nessa característica comum, identificar a primeira relação entre os ambientes e o sentimento de pertença a um grupo; conseqüentemente, entre os AVs e os conceitos de estética e socialidade.

Esse sentimento de pertença, de “estar junto”, de formar um “corpo coletivo”, seja a tribo do Orkut ou a do AMADIS, é desencadeado pelo cadastro em cada um dos ambientes. E, antes disso, é a necessidade de ter um *e-mail*, como identidade digital, uma dentre as múltiplas facetas do eu, para esse registro que engendra a inclusão no mundo digital. Uma vez que possui sua identidade, se reconhece no grupo, sente-se parte dele, vivenciam-se, também, as responsabilidades do ator-persona em relação a essa tribo. Segundo o neotribalismo, pressupõe-se que todos os sujeitos de um mesmo grupo atuem em um sistema essencialmente orgânico, constituído a partir das relações entre eles. Assim como um indivíduo não basta a si

mesmo, um “grupo não é compreensível senão no interior de um conjunto” (MAFFESOLI, 1998, p. 137).

Nessa inclusão de grupos pequenos em grupos maiores, nas possíveis intersecções entre as mais variadas tribos ou na disjunção de alguma, estabelece-se uma rede que, por sua vez, é formada por outras redes, num processo recursivo. As redes estabelecidas com a mediação da Internet ou de um de seus componentes serão referidas como redes digitais neste artigo.

Considerando que redes digitais sejam redes sociais antes de tudo e, entretanto, sem perder sua colocação no paradigma espaço-temporal do ciberespaço, elas estão em constante (re)agrupamento, diversificando as inscrições e circunscrições entre si. Redes digitais, de acordo com Costa (2005), são redes sociais configuradas em ambiente digital. Lévy (2000) também aborda questões sobre as redes formadas na comunicação em rede, a partir, principalmente, do conceito de inteligência coletiva.

As pessoas circulam por várias redes, ora em determinado papel, ora com outra persona, configurando diferentes morfologias de redes e redes de redes. Maffesoli (1998) afirma que

o indivíduo não pode existir isolado, mas que ele está ligado, pela cultura, pela comunicação, pelo lazer, e pela moda, a uma comunidade, que pode não ter as mesmas qualidades aquelas da Idade Média, mas que nem por isso deixa de ser uma comunidade (MAFFESOLI, 1998, p. 114).

O Orkut é uma rede digital *a priori*, uma vez que agrupa em um mesmo ambiente virtual uma gama de pessoas que “se conhecem” pessoalmente ou via Internet, ou que ainda irão se conhecer; da mesma forma, o AMADIS. Para além do “conhecer uns aos outros”, as (sub)redes estabelecidas dentro dessas primeiras redes podem ser formadas por afinidades ou por interesses comuns, por questões de estética e de socialidade. Podem-se citar como (sub)redes do Orkut e do AMADIS, respectivamente: “Meus Amigos”, “Minhas Comunidades” e “Amigos”, “Comunidades”, “Projetos”.

A rede do Orkut aumenta em grande proporção, talvez porque o *site* seja aberto, conhecido e divulgado. O AMADIS, entretanto, é utilizado apenas por determinadas redes envolvidas em projetos do LEC e seus parceiros, como a Fundação Pensamento Digital⁶. Mas não é apenas para o aspecto quantitativo que se chama a atenção: as relações no Orkut são informais, desacompanhadas de “regulação externa” (PITHAN; TIMM, 2007), geralmente estabelecidas em função do desejo de “estar junto” (ainda que virtualmente).

⁶< <http://www.pensamentodigital.org.br>>.

ÁLBUM – ÁLBUM [CONCLUSÕES: IMAGENS DE INSTANTE]

Uma imagem que poderia representar este estudo é a de uma rede interligada por nós. Nessa rede, as ligações representam as relações estabelecidas e os nós, os conceitos-chave discutidos. Entretanto, uma imagem apenas não seria suficiente para representar com fidelidade a discussão levantada (talvez tanto quanto o próprio texto não seja), por seu caráter estático. Sendo assim, esquematizando as ideias exploradas, teríamos, aproximadamente:

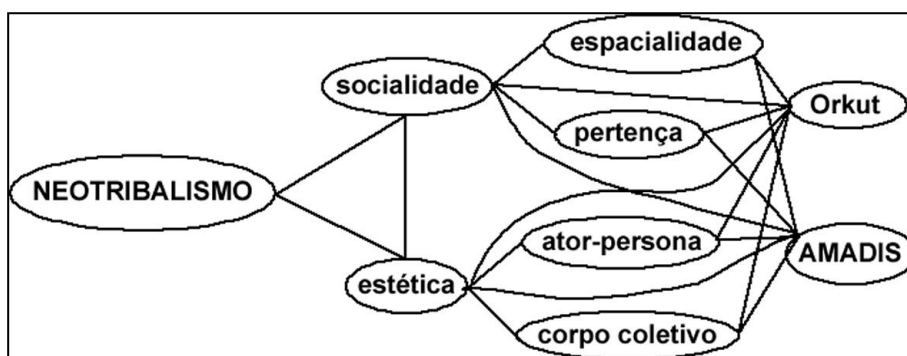


FIGURA 3 – Rede A de relações entre os conceitos discutidos⁷

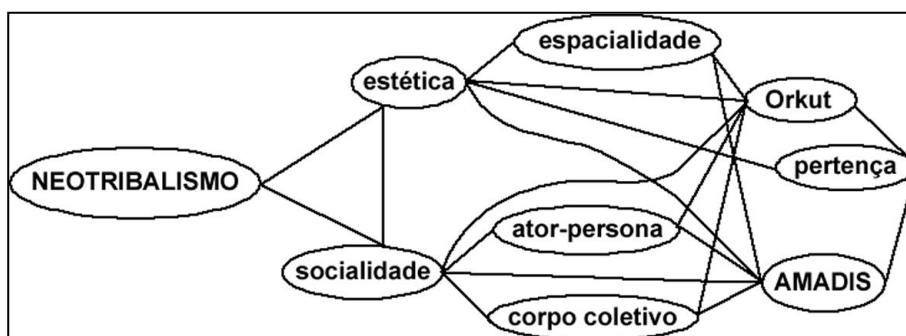


FIGURA 4 – Rede B de relações entre os conceitos discutidos⁸

Analisando as duas imagens, percebe-se que elas são diferentes em relação às ligações estabelecidas, mas iguais em relação aos nós. Uma sequência de imagens de instantes permite visualizar a flexibilidade das redes digitais. As Redes A e B, cristalizadas nas Imagens 3 e 4 podem ser tomadas como dois instantes da dinamicidade de articulação entre os nós, ou seja, os conceitos (teoria) e os AVs (características) estudados.

⁷ FONTE – A autora.

⁸ FONTE – A autora.

Neste artigo, primeiramente, foram apresentados os ambientes Orkut e AMADIS; em seguida, os principais conceitos teóricos que constituem o estudo: neotribalismo, estética, socialidade, corpo coletivo, ator-persona, espacialidade e pertença, de acordo com Maffesoli. Por último, foram estabelecidas relações entre os ambientes e os conceitos. Entretanto, como as próprias imagens indicam, essa organização é circunstancial, temporal e não rígida, não há um único caminho a ser seguido. Essa estrutura gráfica pode contribuir para estudos mais detalhados das relações entre os nós de uma rede, sobre seus aspectos estéticos e de socialidade.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, J. P. **Invasão de privacidade consentida?** Disponível em: <<http://www.comunicar.pro.br/artigos/invasprivac.pdf>>. 2005. Acesso em: 20 nov. 2009.
- BASSO, M. V. A. et al. Criando uma plataforma para Projetos de Aprendizagem: desafios e reflexões no desenvolvimento do AMADIS. **RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 4, n. 1, jul. 2006.
- BITTENCOURT, J. et al. Criando uma plataforma para Projetos de Aprendizagem: desafios e reflexões no desenvolvimento do AMADIS. **RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 4, n. 1, nov. 2006.
- COSTA, R. Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**, v. 9, n. 17, p. 235-248, mar./ago. 2005.
- DORNELLES, J. O Orkut e a terceira forma de sociabilidade. **Ciências Sociais Unisinos**, v. 41, n. 3, p. 163-171, set./dez. 2005. Disponível em <<http://www.megabaitche.hpg.com.br/orkut.htm>> Acesso em 22 nov 2009.
- FAGUNDES, L. C. et al. Ferramenta de Autoria e Interação para apoio ao desenvolvimento de Projetos de Aprendizagem. In: **RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação**, v.3, n. 2, nov. 2005.
- FAGUNDES, L. C. et al. Um ambiente integrado de apoio à pedagogia de projetos de aprendizagem. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 15., 2004, Manaus. **Anais...** Manaus: [s.n.], 2004.
- FEATHERSTONE, M. **O desmanche da cultura**: globalização, pós-modernismo e identidade. São Paulo, SP: Studio Nobel, 1997.

FONTANELLA, F.I.; PRYSTHON, N.F. Trocando figurinhas: sobre Orkut, frivolidades, neotribalismo e flanêrie. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., 2004, Porto Alegre. **Anais...** São Paulo, SP: Intercom, 2004. CD-ROM.

GARBIN, E. M. Cultur@s juvenis, identid@des e Internet: questões atuais. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 23, p.16-39, maio/ago. 2003.

JUNGBLUT, A. L. A heterogenia do mundo *on-line*: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço. **Horizonte Antropológico**, Porto Alegre, v. 10, n. 21, p. 97-121, 2004.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 3. ed. São Paulo, SP: Loyola, 2000.

_____. **Cibercultura**. São Paulo, SP: Ed. 34, 1999.

MAFFESOLI, M. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Forense Universitária, 1998.

MONTEIRO, V. C. et al. Ferramenta de autoria e interação para apoio ao desenvolvimento de projetos de aprendizagem. **RENOTE. Revista de Novas Tecnologias na Educação**. v. 3, n. 2, 2005.

MORIN, E. As duas globalizações: comunicação e complexidade. In: SILVA, J. M. (Org.). **As duas globalizações**: complexidade e comunicação, uma pedagogia do presente. 2. ed. Porto Alegre: Sulina; EDIPUCRS, 2002. p. 39-59.

OEIRAS, J. Y.; ROCHA, H. V. Aspectos sociais em *design* de ambientes colaborativos de aprendizagem. In: ENCUENTRO INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR-INFOUNI, 1., 2001, Habana, Cuba. **Anais...** Habana: [s.n.], 2001. (v.1)

OEIRAS, J. Y. Y.; ROCHA, H. V. Uma modalidade de comunicação mediada por computador e suas várias interfaces. In: Workshop sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais, 1., 2000, Gramado. **Anais...** Porto Alegre: Instituto de Informática da UFRGS, p. 151-160.

PITHAN, F. A., TIMM, M. I. A auto-regulação interna do Orkut pela ação dos usuários. **Revista Interin.**, jun. 2007.

PRIMO, A. Conflito e cooperação em interações mediadas por computador. **Contemporanea: Revista de Comunicação e Cultura**, v. 3, n. 1, p. 38-74, jun. 2005.

_____. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. **Revista da FAMECOS**, n. 12, p. 81-92, jun. 2000.

RECUERO, R. C. Teoria das redes e redes sociais na *internet*: considerações sobre o Orkut, os weblogs e os fotologs. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., 2004, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: Intercom, 2004.

Recebido em: 17/03/2010
Publicado em: 13/01/2012