



MEIOS DIGITAIS E INDÚSTRIAS CRIATIVAS
OS EFEITOS E OS DESAFIOS DA GLOBALIZAÇÃO

ATAS

EDITORES

- José Azevedo
- Moisés Lemos Martins

SOPCOM
ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE
CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO


CETAC.MEDIA

Organização

SOPCOM / Centro de Estudos das Tecnologias e
Ciências da Comunicação (CETAC.Media) /
Universidade do Porto

Apoios:


ARTS, CULTURE & INDUSTRIES STRATEGIES


media XXI
CONVERTING RESEARCH & PUBLISHING


CREATIVE
COMMUNICATION
AGENCY


CIVITAS
THE DIGITAL INITIATIVE
IS CO-FINANCED BY THE
EUROPEAN UNION


FCT
Fundação para a Ciência e a Tecnologia
FINANCIAMENTO DE INVESTIGACÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA



**Associação Portuguesa de Ciências da
Comunicação (SOPCOM)**

ATAS

7º Congresso da SOPCOM

MEIOS DIGITAIS E INDÚSTRIAS CRIATIVAS – OS EFEITOS E OS DESAFIOS DA GLOBALIZAÇÃO

EDITORES

JOSÉ AZEVEDO

MOISÉS LEMOS MARTINS

15 a 17 de Dezembro de 2011

**Centro de Estudos das Tecnologias e Ciências da
Comunicação (CETAC.MEDIA)**

Faculdade de Letras

Universidade do Porto

FICHA TÉCNICA:

EDITORES

JOSÉ AZEVEDO

MOISÉS LEMOS MARTINS

ISBN 978-972-8932-91-6

Ano: 2012

Presidente do Congresso

Moisés de Lemos Martins

Comissão Científica

Américo de Sousa	Helena Lima	Nuno Moutinho
Ana Soares	Helena Pires	Óscar Mealha
Anabela Carvalho	Helena Sousa	Paula Espírito Santo
Anibal Alves	Isabel Ferin	Paulo Faustino
António Fidalgo	João Correia	Paulo Frias
António Machuco	Jorge Pedro Sousa	Paulo Serra
Armando Malheiro	José Azevedo	Paquete de Oliveira
Artur Pimenta Alves	J Bragança Miranda	Pedro Braumann
Bruno Giesteira	José Luís Garcia	Rogério Santos
E. Cintra Torres	José Viegas Soares	Rosa Cabecinhas
Fausto Amaro	Madalena Oliveira	Rui Cádima
Felisbela Lopes	Manuel Damásio	Rui Centeno
Fernanda Ribeiro	Manuel Pinto	Rui Novais
Fernando Ramos	Maria Augusta Babo	Sandra Pereira
Francisco Costa	Maria Borges	Sara Pereira
Pereira	Moisés de Lemos	Tito Cardoso e Cunha
Heitor Alvelos	Martins	
Helder Bastos	Mirian Tavares	

Comissão Organizadora

José Azevedo (Coordenador)	Moisés de Lemos Martins
Bruno Giesteira	Nuno Moutinho
Helena Lima	Paulo Frias
Madalena Oliveira	Rui Novais
Manuela Pinto	Sérgio Nunes

Secretariado e serviço de Apoio

Catarina Marques



NETNIAS ou a Unidade Étnica nas Comunidades On-line¹

Cristina Sá²

Resumo: Podem as comunidades on-line ser consideradas e estudadas enquanto grupos étnicos? Quais as implicações desta abordagem no design estrutural e de interface destas comunidades? Comparando a unidade que se gera entre os membros das comunidades on-line com a unidade étnica definida de um ponto de vista antropológico, adianta-se a hipótese destas comunidades constituírem verdadeiras etnias – netnias. A unidade étnica é trabalhada por via da técnica, seguindo a análise de Bernard Stiegler (1994). Aplica-se em seguida esse princípio de unidade às comunidades on-line, avançando com o conceito de netnia. Desta abordagem resulta um enquadramento teórico que permite conhecer melhor os mecanismos associados à formação de uma comunidade on-line. Permite ainda observar os factores a ter conta em termos de experiência para que se mantenha a sua união.

Palavras-chave: Etnia, Comunidade, Netnia, Experiência, Design de Experiência

Abstract: Can online communities be considered and studied as ethnic groups? What would such approach change in the design of online communities? By comparing the unity principles amongst community members and those defined by an anthropological approach to ethnic groups, we consider that those communities can be seen as ethnic groups - Nethnies. We base our study in Bernard Stiegler's (1994) analysis, which relates the ethnic unity with technics. We then apply such unity principle to online communities in order to establish the concept of nethny. This approach generates a theoretical framework that will help us to more easily recognize the mechanisms behind the formation of an online community. It will also allow us to observe the relevant experience factors to be considered in order to keep that union between members.

Keywords: Ethnic Group, Community, Nethny, Experience, Experience Design

Introdução

O objectivo central deste trabalho é formar o conceito de netnia. Para o fazer é fundamental determinar, por um lado o que define um grupo étnico, e por outro as implicações da nova geografia da rede nos indivíduos que o compõem. Estas duas abordagens permitem montar teoricamente este conceito, tornando possível uma posterior análise em termos de experiência e o reconhecimento de algumas estratégias para a manutenção da unidade numa netnia.

¹ Trabalho apresentado no domínio - Comunicação, Arte e Design - do VII Congresso SOPCOM, realizado de 15 a 17 de Dezembro de 2011.

² Doutorada em Ciências da Comunicação - UNL, Investigadora no CITAR, Professora na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa.

Para analisar o grupo étnico tem-se em consideração que este deve ser olhado como uma estrutura viva, que age na natureza como um organismo, e que assimila a sua envolvente por um interface técnico (Stiegler 1994: 71). Por conseguinte, a Técnica (objectos, linguagem, interacções sociais, ...), enquanto complexo de mediação é a chave tanto de acesso como de entendimento dessa estrutura. Considera-se ainda que a unidade étnica é momentânea, convencional e que se relaciona mais com um futuro comum do que com uma origem comum dos elementos que a constituem (Stiegler 1994: 69).

Uma vez trabalhada condição de união das etnias, procura-se estender essa condição às comunidades on-line. Para o fazer há que considerar que, tal como acontecia com as etnias, na base destes grupos estão indivíduos e que para compreender a sua dinâmica é fundamental a exploração da sua experiência neste contexto rizomático. O conceito de Neticidadão³ (Poster 2002: 30) revela-se fundamental para esse efeito, pois que nele se inclui a alteração da geografia dos cidadãos do ciberespaço. Esta geografia está afectada, não só por questões de distância e de organização de espaço-tempo, mas também por questões políticas. Compreender de que forma essas questões alteram a experiência possível permite conhecer melhor a natureza das ligações entre membros das comunidades on-line.

Conclui-se, então, que uma Netnia é uma etnia composta por Neticidadãos. Tem características que a aproximam das etnias clássicas, mas abarca outros conceitos que lhe permitem encaixar Neticidadãos: é aberta, acentrada e plástica - tal como os indivíduos que a constituem. Olhar algumas comunidades on-line a partir desta perspectiva, permite compreender melhor como se pode gerir esta unidade étnica e manter o dinamismo de cada netnia.

Étnica e Técnica

Neste ponto faz-se uma análise antropológica das etnias. Pelo trabalho de Leroi-Gourhan e análise de Bernard Stiegler, pretende-se determinar a unidade étnica por

³ Netizen (no original), termo cunhado por Mark Poster.

via da técnica.No próximo ponto aplicar-se-á essa mesma unidade às comunidades on-line.

A ligação do homem com a técnica, permitiu-lhe, não só a sobrevivência, mas também a sua identificação como homem: o homem identifica-se por complementaridades técnicas que, ao invés de lhe tolherem a singularidade, antes a podem sustentar. O que Leroi-Gourhan faz é associar a técnica às etnias, servindo o conjunto técnico de cada uma destas para a diferenciar das restantes.

« L'ethno-anthropologie de Leroi-Gourhan repose sur une interprétation du phénomène technique, qui est pour lui la caractéristique première du phénomène humain, et par laquelle les peuples se distinguent plus essentiellement que par leurs caractères raciaux et culturels ... » (Stiegler 1994: 58)

Interessa, então, esclarecer como ocorre esta diferenciação técnica entre grupos humanos, o que implica pensar o processo da invenção. Segundo Stiegler a lógica da invenção não é a do inventor (Stiegler 1994: 49), pois este é restringido pelo contexto da época e pelo determinismo do próprio sistema técnico. Stiegler fala de uma tecnologia, uma lógica que guia a técnica ela mesma. A existência de tal lógica apenas pode ser provada pela constatação de uma tecnologia universal - objecto de reflexão de Leroi-Gourhan para quem existe uma “tendência técnica universal”. Essa tendência é abstracta e independente de “localismos culturais” onde é concretizada em factos técnicos. Ou seja, para Leroi-Gourhan, a técnica existe como tendência, cada comunidade concretiza-a etnicamente em função do seu contexto, realimentando, nesse acto, a tendência universal abstracta. Resumindo, Leroi-Gourhan defende que o conjunto técnico de cada etnia é fruto da concretização de uma tendência técnica universal e do ambiente (*milieu*) que envolve esse grupo (Stiegler 1994: 57). A tendência técnica é universal e demonstra o dinamismo evolutivo próprio dos objectos técnicos. Por sua vez, cada grupo étnico é envolto no seu *milieu* que é composto por duas camadas: o *milieu* interno e o *milieu* externo. O *milieu* interno é constituído pela bagagem cultural do grupo: capital intelectual, tradições, passado partilhado, etc. O *milieu* externo é constituído pela geografia envolvente: vegetal, animal, clima, terreno, matérias-primas e ideias de outros grupos. O facto técnico é então a concretização dessa tendência universal com base no *milieu* de cada grupo e influencia, reciprocamente, essa tendência(Stiegler 1994: 57).

Esta teoria evolucionista implica um estudo da técnica, cuja essência se encontra na tendência universal, e da étnica, cuja manifestação particular envolve a sua universalidade. O fenómeno técnico tem de ser observado a partir da relação entre

os homens como matéria viva e os materiais inertes como matéria-prima, a partir da qual as formas técnicas surgem. O núcleo do facto técnico é a sua essência técnica, a sua carne é um facto étnico. Então a relação entre a étnica e a técnica é de composição e não de oposição. Ambas contribuem para o facto técnico (Stiegler 1994: 66).

« ... c'est de la différenciation ethnique traversée par l'universalité de la tendance que va procéder la différenciation technique elle-même, et donc la réalisation effective de la tendance, c'est-à-dire la sélection des meilleures formes techniques pour l'accomplir. » (Stiegler 1994: 65)

A história da vida é então uma história da não-vida, dos factos técnicos e das relações inter-étnicas.

Existe, por via do *milieu* interno e da tendência técnica universal, uma relação temporal entre a cultura e a técnica que não é sequencial, mas tensional (Stiegler 1994: 29)- em processo iterativo.

A questão é saber o que mantém esta unidade étnica:

« Ce qui commande l'unité ethnique est le rapport au temps et plus exactement, un rapport à l'avenir collectif dessinant dans ces effets la réalité d'un devenir commun [...] L'unité ethnique est essentiellement momentanée, en perpétuel devenir, elle n'est jamais acquise parce qu'elle ne provient pas elle-même d'une origine qui serait commune aux hommes qui composent cette ethnologie... » (Stiegler 1994: 69)

Num grupo étnico, unido por um devir mais do que por um passado comum, os traços iniciais que uniram politicamente determinado grupo apagam-se e, uma vez formado o grupo étnico, há uma tendência sucessiva para aproximações linguísticas, sociais, etc. (Stiegler 1994: 69)

Existe também uma relação geográfica com a concretização dos factos técnicos, desta feita por via do *milieu* externo que condiciona cada grupo. Quando o sistema da geografia física é observado do ponto de vista da realidade étnica, pode-se falar em geografia humana e falar em *milieu*: uma combinação de geografia e de determinações histórico-culturais.

Vendo o *milieu* externo como a membrana que envolve este grupo, Stiegler ocupa-se da sua plasticidade. Na verdade, a mutação deste ambiente exterior é importante e faz-se não só por alterações ambientais, mas também por técnicas e por contaminações de outros *milieus* (Stiegler 1994: 72). Esta plasticidade é condicionada pela capacidade de inovar demonstrada por cada grupo (por invenção ou empréstimo de outros grupos, tanto faz).

O trabalho de Leroi-Gourhan é desenvolvido numa era pré-globalização, o que leva Stiegler a uma actualização do mesmo, questionando-se sobre a actual

coincidência entre grupos técnicos e étnicos. Em particular, considera necessário reflectir sobre se hoje em dia a questão técnica não sobrepassa a unidade étnica, tornando-se mais geral e não pertencente a grupos:

« ... les phénomènes de déterritorialisation et d'acculturation en sont les marques. [...] on doit se demander si l'on n'assiste pas à une séparation et à une opposition progressive entre cultures d'une côté, ou ensemble du milieu intérieur, et les technologies de l'autre, qui ne sont plus seulement le sous-ensemble du milieu technique, mais le *milieu extérieur devenu la technologie mondialisée* : dilution du milieu intérieur dans le milieu extérieur devenu essentiellement technique, d'abord comme environnement totalement médiatisé par les télécommunications, par les transports aussi bien que la télévision et la radio, les réseaux informatiques, etc., par lesquels les distances et les délais s'annulent, mais aussi comme système de production industrielle planétarisé. » (Stiegler 1994: 76-77)

Esta apreensão do *milieu* externo por via da técnica era já adiantada por Leroi-Gourhan, embora ele não pudesse prever esta escala de industrialização mundial que, juntamente com a mediação tecnológica, implicaria a criação de um só *milieu* externo da ordem do tecnológico.

A questão é saber como se pode reagir ao facto da membrana externa de cada grupo estar em comunicação com a quasi-totalidade dos outros, sem atrasos nem limites de distância:

« Que se passe-t-il lorsque d'une certaine manière, la géographie « physique » étant saturée de pénétrations humaines, c'est-à-dire techniques, il n'y a plus à proprement parler de milieu extérieur, les principales relations du milieu intérieur au milieu extérieur étant médiatisées par un système technique qui ne laisse aucun reste de « nature » derrière lui ? » (Stiegler 1994: 79)

Neste contexto é legítimo perguntar se resta ainda alguma separação étnica e quais as estratégias a adoptar para manter a união de cada grupo. Stiegler ao opor cultura e técnica, parece defender que, sendo o *milieu* tecnológico comum a todos os grupos, a separação étnica tem de ser conseguida por outra via: pela cultura. Nesta concepção, parece que a membrana que envolve cada grupo é obrigada a se retrair para evitar romper e dissolver todas as etnias numa só. Assim, cada grupo parece ter de se fechar no seu último reduto interior – a cultura. Mas talvez não seja a sua única opção.

Netnias - União Nómada e Rizomática

A necessidade de partilha de experiências, intra ou inter comunidades, é uma característica humana que é fruto da sua vivência gregária e a consolida. Essa partilha pode relacionar-se com grandes momentos ou descobertas mas é igualmente

importante em termos de aproximação quando se refere a pequenos eventos do dia a dia. Partilhar faz sentido quando há um contexto comum, quando há vivências comparáveis e que geram entendimento. Esse contexto pode ter origem num espaço virtual, desde que, mais uma vez, haja conhecimento mútuo das circunstâncias que o envolvem.

Tanto no ciberespaço como na *vida real* (Real Life - RL), há partilha de experiências em “segunda mão”, ou seja, relatos de eventos e partilha de experiências em “primeira mão”, o que implica “estar lá”. Este desejo de compartilhar vivências virtuais relaciona-se com o facto de as tornar, por esse facto, mais reais; mas também com a dificuldade de as relatar em segunda mão, por serem experiências distintas da realidade física – em alguns aspectos similares à alucinação.

O ciberespaço, tal como Gibson o descreveu, é precisamente uma alucinação colectiva, da qual se entra e sai com alguma facilidade, onde se vive em conjunto com toda uma comunidade de seres que, embora tenham diferentes graus de “adesão”, pertencem ao grupo. O sentido de comunidade é importante neste espaço alucinatório, não haveria interesse em frequentar o ciberespaço se não se encontrasse lá ninguém.

O ciberespaço gibsoniano não existe, mas existem comunidades de partilha e construção de mundos virtuais que se lhe assemelham, principalmente na facilidade de entrada/saída e na diversidade de elementos ou entidades que nele participam.

Explicitando, estas plataformas de partilha começaram com os MUD/MOO (Curtis 1992: 1). Estes evoluíram para Mundos Virtuais Partilhados (MVP)⁴ que, por sua vez, partilham em termos dos objectivos deste ponto, muitas características com os MMORPG⁵. Destacam-se ainda as comunidades virtuais⁶ (que incluem as redes sociais⁷), cujos utilizadores são muitas vezes pertencentes a comunidades na RL e estendem as suas actividades ao virtual (e do virtual ao real); outras vezes juntam-se por interesses comuns, criando-se ou não, conseqüentemente, relações na RL.

O local e equipamento utilizado para se ligar a estes espaços é muito diverso, pode ir desde um computador *desktop* até um telefone móvel, por exemplo. Certo é

⁴Tal como o Second Life, o Active Worlds ou o Habbo Hotel, respectivamente em: www.secondlife.com, www.activeworld.com, www.habbohotel.com (accedidos em 5 de Setembro de 2011)

⁵ Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, tal como o World of Warcraft: <http://eu.battle.net/wow/en/> (accedidos em 5 de Setembro de 2011)

⁶ Tal como a Comunidades Catalisadoras ou o Café Babel, respectivamente em: <http://www.catcomm.org/pt/> e <http://www.cafebabel.co.uk/about/cafebabel/> (accedidos em 5 de Setembro de 2011)

⁷Tal como o Facebook ou o MySpace, respectivamente em: <https://www.facebook.com/> e <http://www.myspace.com/> (accedidos em 5 de Setembro de 2011)

que cada participante "assimila a sua envolvente por um interface técnico", tal como o grupo étnico descrito no ponto anterior. Nos MUD/MOO e nos MVP/MMORPG o que é proposto ao utilizador é que entre num mundo, que se faça representar nele, ou apenas por um nome e descrição pessoal (nos MUD e MOO), ou pelo seu avatar. Nestes dois tipos há interacção social e a tentativa de dar um contexto espacial (que cada membro pode ajudar a construir) e, por vezes, um contexto temático (um hotel, um crime, uma área do conhecimento, ...). Nas redes sociais, não há construção de espaços, mas sim de aplicações/ferramentas sociais (*quizzes*, horóscopos, estatísticas, entre outros) por parte dos seus membros, o que é comparável. Nestas redes pode não ser necessário haver um contexto temático (como é o caso do Facebook), ou esse contexto pode ser determinante para o seu sucesso (como é o caso do MySpace). Em todos eles as interacções sociais têm características por vezes parecidas com as do mundo real, por vezes originais. As interacções sociais por vezes limitam-se ao espaço virtual, por vezes espalham-se ao real, enfim, há diversas variantes. Há a hipótese de sair e não voltar, há a hipótese de voltar encarnando outra identidade, há a hipótese de estar ao mesmo tempo, no mesmo sítio, encarnando duas entidades diferentes, há a hipótese de estar em múltiplos mundos ao mesmo tempo (sendo um deles a RL).

Nestes espaços interactivos em rede não há correspondência corporal directa⁸, mas evoca-se o corpo através de comandos próprios. O facto da presença corporal ser "não correspondente" (Cherny 1994) coloca o utilizador numa posição muito interessante: pode fazer coisas que a sua realidade física não lhe permite. Neste sentido, estas comunidades operam como próteses de extensão.

Em termos de interacção social, há comportamentos e regras de etiqueta que se mantêm e a cortesia costuma ser praticada. Há todavia comportamentos originais e muito próprios de determinados mundos⁹ o que acentua o lado étnico destas comunidades.

Um dos comportamentos que se afasta da realidade social praticada nos nossos dias é a predisposição à interpelação. De facto, estar nestas plataformas é estar disponível para ser contactado e para responder a essa solicitação, ao contrário do que

⁸embora haja um claro esforço para tornar o gesto mais directo (veja-se o caso da consola Wii, por exemplo) a verdade é que em termos de MVP ainda não se consegue esse gesto directo, e muito menos em termos de MOO ou de redes sociais. Este "ainda" não significa que o gesto directo seja o futuro certo destas aplicações, pode nunca se vir a concretizar nos termos em que agora o imaginamos, pois a própria noção de gesto natural se vai actualizando (artificializando pelo hábito).

⁹Por exemplo, há MOOs que criam comportamentos corporais que não existem na realidade. Veja-se o exemplo do *Whuggle*, é uma forma de cumprimentar quem chega que é tipo um aceno e um abraço, que também se usa com coisas e que pode ser sarcástico ou usado para irritar alguém.

acontece nos espaços públicos. Tucheran analisa a evolução desta predisposição ao contacto através dos comportamentos nos cafés, onde, no séc. XVIII, as pessoas estavam à espera de serem abordadas. Era até esse o propósito da sua ida ao café. Hoje em dia os cafés são diferentes e nos espaços públicos as pessoas exercem o seu direito de não serem incomodadas por estranhos (Tucheran 1999: 88-89).

Se as redes sociais virtuais são os novos cafés do “Ancien Régime”, será possível que evoluam da mesma forma destes? E se tal acontecer, como se manifestará nas redes o embaraço do ócio solitário que se verifica nos cafés? Nos cafés reais não se encontra facilmente alguém a exercer o seu direito de não ser incomodado e simultaneamente estar sem praticar nenhuma acção, nem que seja fumar um cigarro, escrever numa agenda, ler o jornal, ou, ironicamente, interagir em redes sociais virtuais pelo telemóvel! Se local público equivale a contacto interpessoal, então há claramente uma deslocação do que se entende por público e privado nesta situação. Quando o propósito de frequentar uma rede social não for a de ser contactado, a que equivalerá o “fumar o cigarro do embaraço” ?

Aqueles que utilizam/dinamizam/constituem estas plataformas de interacção na rede são, em primeira instância, entidades (uma identidade pode formar várias entidades on-line e uma entidade pode ser um grupo de pessoas), e, em segunda instância, pessoas com experiências na RL. Estes cidadãos, ao constituírem entidades virtuais, transformam-se em Neticidadãos: « Em contraste com o cidadão da nação, o nome que se dá ao sujeito político constituído no ciberespaço é “netcidadão”» (Poster 2002: 30)

A dimensão espaciotemporal destes Neticidadãos está alterada. A sua geografia, ou sendo mais abrangente e recorrendo à terminologia de Leroi-Gourhan, o seu *milieu* externo¹⁰, está afectado, não só por questões de distância e de organização de espaço-tempo, mas também por questões políticas. «A nova comunidade não será uma réplica da ágora, mas será mediada pelas máquinas da informação» (Poster 2002: 26)

Assim, segundo Poster, o conceito de cidadão tal como os ocidentais o definem não abarca este conjunto de entidades que se abrigam na rede, desde logo porque, primeiro, é um conceito ocidental cujo capitalismo imperial dificilmente dará confiança a cidadãos de outras culturas. Segundo, porque é demasiado homogéneo e por isso restritivo na integração da diferença – qualquer conceito de Neticidadão

¹⁰ Que é mais do que cartografia geográfica, inclui os outros factores que se apontaram anteriormente.

deverá abarcar a heterogeneidade, abolindo clivagens modernas e promovendo a abrangência. Terceiro, porque não consideram a evolução da noção de natural, o que exclui precisamente um ponto fundamental nesta cidadania computacional: a ligação entre o homem e a técnica (Poster 2002: 25-26). De facto, cada netcidadão é um complexohumano+técnico, o que obriga a uma síntese de heterogeneidades para garantir a sua unidade, objectivo tanto mais difícil quanto se considera que se trata de uma identidade aberta e espalhada em rede (Sá 2005: 57).

Poster analisa também em que medida os novos *media* podem promover a criação de formas políticas que sejam autónomas de poderes históricos ou territoriais, fá-lo em comparação com o que outros *media*, como a TV e a Rádio, puderam contribuir (Poster 2002: 29-31). Conclui que a descentralização da rede dificulta a possibilidade de controlo por parte de estruturas tipo Estado – Nação e por esse motivo atribui à cidadania na Rede a possibilidade de funcionar em antigos territórios políticos e a possibilidade de criar novos movimentos sociais e outras formas de mobilização política. Esta análise de Poster está absolutamente consciente da categorização de “salvador” que outros *media* já tiveram, mas o que ele mantém é apenas que poderá haver novas formas, e menos controláveis, de fazer política, principalmente porque a nova geografia da Rede cria estruturas supra-países (Poster 2002: 32-33)¹¹.

Algumas dessas estruturas pertencem aos grupos que se tem vindo a analisar: MUD/MOO, MVP/MMORPG e comunidades virtuais. Considerando que são grupos compostos por Netcidadãos e tendo em conta as definições de etnia anteriormente expostas, arrisca-se o termo Netnias para as caracterizar. Uma Netnia é então uma etnia composta por Netcidadãos. Estes grupos têm características que os aproximam das etnias clássicas, mas abarcam outros conceitos que permitem encaixar Netcidadãos.

Conforme se afirmou, para Leroi-Gourhan a unidade étnica é momentânea, convencional e relaciona-se mais com um futuro comum do que com uma origem comum dos elementos que a constituem. Esse devir comum é firmado por uma tendência de aproximação linguística, de comportamento social, etc. Há claramente uma construção futura a empreender nestes grupos virtuais de que se tem vindo a falar. Essa construção implica aproximações linguísticas, expressivas e comportamentais

¹¹ Não é difícil encontrar exemplos recentes desta dificuldade de controlo político, desde a revolta no Egipto aos motins do Reino Unido.

que se vão especificando para cada grupo¹², dir-se-ia que há quase uma especialização tribal dependente do fim a que se propõe cada comunidade.

Cada um destes grupos é rodeado de um *milieu* interior e exterior, sendo que no interior reside a cultura do grupo e no exterior a geografia da Rede (com todas as alterações para a geografia tradicional de que se foi falando). Há uma tendência técnica mas que cada grupo adapta aos seus propósitos e com as suas matérias primas (experiências em RL, formação académica dos membros, propósito da comunidade, por exemplo) e, com isso, contribui para essa tendência.

A preocupação de Stiegler em relação à plasticidade que a membrana exterior tem de ter devido à desterritorialização da técnica é absolutamente actual, mas há que considerar que se opera com netcidadãos, cujas características corporais se encontram tecnologicamente aumentadas - são sujeitos aparelhados (Cruz 2002), às quais se junta a desterritorialização política que a Rede lhes confere. Assim, propõe-se que se pense estas etnias não como retraídas nos seus redutos culturais mas como absoluta e instantaneamente plásticas. Abertas, espalhadas, tal como os seus cidadãos.

A dissolução étnica é evitada não por contracção da membrana mas pela sua plasticidade instantânea, ou até abertura sem perda de identidade. Cada grupo étnico é aberto e múltiplo: com uma ligação futura que não depende da geografia, que não tem problemas de se misturar, mudar, balançar entre grupos. Na realidade é isso que sucede com as comunidades on-line, não se diferenciam tecnicamente (o que facilita a mobilidade dos cidadãos entre comunidades), diferenciam-se culturalmente, não pelo seu encerramento e impermeabilização da membrana, mas precisamente pela sua abertura e constante cruzamento cultural. Este cruzamento cultural vem da mobilidade inter-comunitária dos netcidadãos, o que faz com que a unidade étnica seja convencional e esteja em constante reajuste (voltada para um futuro comum).

Do lado dos netcidadãos, a novidade em relação às “velhas” etnias é que cada um, hoje em dia pertence a várias etnias ao mesmo tempo, o que reforça a sua heterogeneidade e plasticidade.

«A telepresença é a província do “eu” distribuído, de encontros remotos no ciberespaço, de vida on-line. A telepresença significa interacção global instantânea com mil comunidades, estando em qualquer uma delas, ou em todas elas, virtualmente no mesmo tempo. A telepresença define a identidade humana talvez mais do que qualquer outro aspecto do repertório da cibercultura.» (Ascott 1998: 176)

¹² De tal forma que a entrada em alguns destes grupos implica a ajuda de algum membro mais maduro que ensine as “regras de bom comportamento”, sobretudo em MVP e MMORPG.

Experiência e Estratégias

Os pontos anteriores permitiram a consolidação teórica do termo Netnia, expondo aquilo que a aproxima e o que adiferencia das etnias clássicas. O objectivo deste ponto é passar ao plano da experiência e, através de exemplos concretos, compreender a forma como se processa e mantém a união entre membros de uma netnia. Um dos aspectos que se realçou no ponto anterior foi o modo nómada e rizomático como se pertence a uma netnia. Essapertença não-exclusiva leva a que se tenha optado por analisar várias netnias em conjunto em vez de aprofundar um caso em particular. Focar apenas uma comunidade, isolar o seu caso, não iria ajudar a compreender o panorama no seu conjunto nem as implicações em termos de Design de Experiência¹³ - porque a experiência se vive, precisamente, em articulação entre elas. Escolheu-se, por conseguinte, um conjunto de comunidades on-line que servirão para exemplificar algumas das características das netnias.

Nas netnias, tal como nas etnias clássicas, o ambiente é assimilado por um interface técnico. Neste caso, ao interface técnico decorrente da experiência em RL, junta-se aquele que é fruto do design de experiência. Claramente há elementos comuns a todas as comunidades on-line: os interfaces físicos, por exemplo, não divergem muito entre comunidades. Mas há pontos distintos em termos do design de interfaces, nomeadamente no que diz respeito ao ênfase que se dá a determinados elementos, ou à ordem pelo qual aparecem: no Facebook, por exemplo, o maior destaque é dado ao convite à publicação (o campo "*What's on your mind?*"), enquanto que na Dropping Knowledge¹⁴, se opta por destacar os conteúdos já desenvolvidos, deixando um pouco menos evidente o convite à participação ("*Ask your question*"). No interface exibem-se os elementos de interacção e os conteúdos segundo regras ditadas pelo design de interfaces e respeitando as normas do design de interacção (Sá 2009), o que é exposto e como é exposto depende de escolhas dos designers. Fica assim ainda mais claro que esta assimilação do ambiente é bastante condicionada, no mínimo enquadrada, pelo interface técnico.

Em termos de design estrutural, a forma como se pensa a interacção também varia, as possibilidades que são dadas aos frequentadores têm níveis muito diferentes:

¹³Entenda-se o Design de Experiência como articulando o Design de Interfaces e o Design Estrutural. O Design Estrutural, por sua vez, articula o Design de Interacção e o Design de Conteúdos. (Sá 2009)

¹⁴<http://www.droppingknowledge.org/bin/home/home.page> (acedido em 5 de Setembro de 2011)

algumas comunidades permitem a comunicação síncrona, como é o caso do *chat* no Facebook, outras optam pela assíncrona como a *Dropping Knowledge*, o que é natural, dado que no Facebook se privilegiam as relações sociais entre membros e na *Dropping Knowledge* se favorece a reflexão sobre grandes temas da humanidade. Há também que consideraras possibilidades a darem relação *upload* de diferentes conteúdos (texto, imagem, vídeo, ...) e até prever e encorajar a editabilidade desses conteúdos, como é o caso da Wikipedia¹⁵ ou da CCMixer¹⁶.

Todos estes elementos do Design de Experiência condicionam a qualidade e o tipo de experiência que se tem em cada netnia, embora haja muitos mais elementos que não foram aqui considerados¹⁷. O interface técnico deve ser pensado em função do propósito e dos objectivos de cada comunidade, compreendendo bem o que procura cada membro da netnia.

Numa comunidade on-line, tal como numa outra qualquer comunidade, um dos elementos centrais e agregadores é a possibilidade de partilha (dar e receber). Em cada netnia, a experiência deve estar montadanesse sentido. Além de expor aquilo que a comunidade tem produzido e espelhar assim a cultura dessa organização, há sempre um convite à participação. O que é natural, a comunidade apenas existe como acção: geração de conteúdos, interacções sociais, entre outras. É também deste dinamismo que decorre a referida aproximação técnica entre elementos: a linguagem, o desenvolvimento e utilização de ferramentas, os objectos que se disponibilizam e o modo de interacção social vão-se moldando pelo uso. Claro que há uma tendência técnica universal e um conhecimento prévio decorrente da aproximação técnica entre netnias, mas é pela interacção que se ligam os elementos e que se cria uma uniãoaquela netnia. Ao mesmo tempo que se aproxima a técnica, o uso pode levar à interacção social mais profunda e à criaçãode relações mais estreitas. Há casos em que isso é fundamental: no Facebook, por exemplo, é a sua essência, a comunidade forma-se exactamente através desses relacionamentos virtuais¹⁸. Mas há casos em que as relações interpessoais, as relações entre membros não são fundamentais, o essencial é o contributo de cada um para a comunidade - Comunidades Catalisadorasou Wikipedia. Em todos os casos esta acção, esta pertença gerada pela partilha e pela relação, leva a que a comunidade no seu dinamismo vá gerando inércia

¹⁵<http://www.wikipedia.org/> (acedido em 5 de Setembro de 2011)

¹⁶<http://ccmixter.org/about> (acedido em 5 de Setembro de 2011)

¹⁷ consideraram-se apenas aqueles elementos que se relacionam com a unidade nas netnias.

¹⁸ Não significa, porém, que esse estreitamento as aproxime de relações sociais em RL, terão sempre características diferentes e é precisamente esse aspecto que atrai os frequentadores.

de movimento e se vá construindo à medida dos seus elementos. Não interessa a origem de cada um, interessa que esta ligação se relaciona com um futuro comum que se constrói em conjunto: esta situação é mais evidente nos casos de geração conjunta de conteúdos - Comunidades Catalisadoras ou Café Babel.

Conforme se foi adiantando, há características que se verificam nas netnias que não coincidem com as das etnias clássicas. Uma das alterações situa-se precisamente na questão da pertença, dado que cada elemento pertencerá a diversas netnias simultaneamente. Esse facto pode levar a alguma perda de fidelidade e compromisso, mas traz muita riqueza ao nível das ligações inter-netnia. Esta interligação é evidente, seja ao nível das ferramentas da interacção (botão de "Like" do Facebook presente em cada notícia divulgada no Café Babel¹⁹), seja em termos de conteúdos (discussão sobre o botão de "Like" do Facebook no Café Babel²⁰), e garante ainda maior dinamismo a cada comunidade. Outra das alterações nomeadas prendia-se com o facto da localização geográfica deixar de ser um factor determinante para se pertencer a uma comunidade, por conseguinte, a pertença deixa de ser um fatalismo para passar a ser uma escolha²¹. Essa pertença por escolha aumenta a ligação e o compromisso à comunidade, precisamente pela motivação de cada membro. Devido à facilidade de escolha e de mobilidade de cada elemento, o nomadismo torna-se evidente: recentemente pode-se citar o caso das migrações do Facebook para o Google +²²).

As netnias têm de estar preparadas para manter a sua identidade cultural independentemente de migrações e de pertenças simultâneas. Em vez de se fechar no seu *milieu* interno, há que se adaptar e moldar instantaneamente - há que privilegiar a plasticidade da sua membrana interna. Associa-se à plasticidade a questão da forma, seja pela infinidade de formas possíveis que o plástico pode tomar, seja pela capacidade de mudar de forma infinitamente também, mas é igualmente importante trabalhar o facto do plástico ser um composto de heterogeneidades.

Catherine Malabou refere que nos plásticos «...toute forme informe avec elle la possibilité de son remplacement. » (Malabou 2000: 10), sendo esta a essência dialéctica da plasticidade e o que garante o saudável dinamismo evolutivo de cada comunidade. Ainda sobre a forma, Bensaude-Vincent, refere uma característica

¹⁹ Por exemplo ao lado desta notícia: <http://www.cafebabel.co.uk/article/38409/brave-festival-wrocaw-poland-anna-zubrzycki.html> (acedido em 5 de Setembro de 2011)

²⁰ Notícia em: <http://www.cafebabel.co.uk/article/38487/germany-facebook-spain-uk-like-reaction-poland-ban.html> (acedido em 5 de Setembro de 2011)

²¹ Embora não seja uma escolha completamente livre pois é-se condicionado por vivências passadas e pelas nossas origens, a verdade é que o grau de liberdade é muito superior do que nas etnias clássicas.

²² <https://plus.google.com> (acedido em 5 de Setembro de 2011)

interessante dos plásticos que marca a diferença para os metais: “*la prise em masse*” e “*la mise en forme*” (Bensaude-Vincent 2000: 173) são gestos simultâneos, ao contrário dos metais onde são duas etapas sucessivas. No caso dos plásticos, a estrutura material não pré-existe à sua modelagem:

« Ou, pour dire cela en termes aristotéliens : la matière et la forme sont élaborées en un seul et même geste. La matière ne reçoit pas la forme du dehors, elle « prend » forme. » (Bensaude-Vincent 2000: 173)

Significa então que, a cada troca com o *milieu* externo (interacção, entrada de um membro, adaptação de uma ferramenta, ...) há uma mudança de forma da membrana por adaptação, mas há também uma re-materialização simultânea, pois essa troca (essa acção) vem redefinir na essência (e não apenas no aspecto) o modo como se une esta comunidade. Assim se garante que a cada momento há uma comunidade viva e dinâmica, cuja interacção com o exterior altera não só os seus membros mas também a sua união, eliminando tensões.

Outra característica dos plásticos é que eles raramente são puros, no sentido químico do termo, são combinados com outras substâncias para, por exemplo, diminuir o seu preço, ou aumentar a sua resistência (Bensaude-Vincent 2000: 174).

Esta manipulação em termos da própria constituição material, dá origem a materiais híbridos, constitui-se na heterogeneidade material. Este ponto é fundamental para compreender como cada indivíduo pode sentir que pertence a diversas etnias. Se cada etnia tentasse uma homogeneização dos seus membros seria muito difícil poder pertencer a mais que uma comunidade, cada etnia acabaria por se enquistar em determinado estado evolutivo ou correr o risco de se extinguir. Pelo contrário, ao celebrar a diferença, a comunidade renova-se, a sua unidade muda de composição material e adquire características e propriedades diferentes. Fazer esta síntese de heterogeneidades garante uma moldagem dinâmica fundadora e definidora de cada etnia em cada momento.

Conclusão

O objectivo central deste trabalho era chegar à definição de Netnia e compreender como se processa a união entre os seus membros.

Para construir o conceito de netnia, começou-se por fazer uma análise à unidade étnica pela técnica. Considerou-se que a técnica é um factor diferenciador e definidor de cada grupo a cada momento e que é através dela que cada etnia assimila a sua envolvente. Concluiu-se que a unidade étnica está em perpétuo devir e que se relaciona com a construção de um futuro comum, levando à aproximação técnica dos seus membros. Ainda com o mesmo objectivo procurou-se compreender como se processa esta unidade étnica em comunidades on-line, considerando que há alterações em termos de experiência e de geografia virtual. Concluiu-se que há características comuns às etnias tradicionais, mas que há diferenças, sobretudo ao nível do modo de pertença que é rizomático e à necessidade de integração da diferença no seu seio.

A partir daqui tornou-se mais fácil compreender como se processa a experiência de pertencer a uma netnia e compreender de que modo o design de experiência condiciona o interface técnico que permite assimilar a sua envolvente. Concluiu-se este estudo analisando de que modo se pode manter a união nas comunidades on-line, trabalhando a plasticidade como garante evolutivo dessa união.

No futuro será interessante fazer uma abordagem sistematizada de todos os elementos do design de experiência que podem potenciar esta plasticidade e compreender, através de casos de estudo, de que forma estão a ser usados e com que resultados.

Referências

ASCOTT, R., A Arquitectura da Cibercepção. Em: GIANNETTI, C., Ars Telemática - Telecomunicação, Internet e Ciberespaço. Lisboa: Relógio D'Água. 1998, pp.163-177.

BENSAUDE-VINCENT, B., La plasticité des matériaux nouveaux. Em: MALABOU C., Plasticité. Paris: Léo Scheer, 2000, pp.170-185.

CHERNY, L., "Objectifying" the body in the discourse of an Objected Oriented MUD, Artigo apresentado em: the Midwest Popular Culture Association, Pittsburgh, PA, October 7-9. 1994.

CRUZ, M. T., Técnica e Afecção. Em: BRAGANÇA DE MIRANDA, J.; CRUZ, M. T., Crítica das Ligações na Era da Técnica. Lisboa: Tropismos, 2002, pp.31-45.

CURTIS, P., "Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities". Proceedings of the 1992 Conference on the Directions and Implications of Advanced Computing. Berkeley, 1992.

MALABOU, C., Le voeu de plasticité. Em: MALABOU,C.,Plasticité.Paris: Léo Scheer, 2000, pp.6-25.

POSTER, M., Cidadãos, media digitais e globalização. Em: Marcos, M. L.; Bragança de Miranda, J., A Cultura das Redes. Revista de Comunicação e Linguagens. Lisboa: Eds. Relógio D'Água, 2002, pp. 21-34.

SÁ, C., "A Travessia do Interface nas Artes Tecnológicas". Em: Livro de Actas do 2º Workshop Luso-Galaico de Artes Digitais. Vila Nova de Cerveira, 2005, pp. 51-64.

SÁ, C., Design e Interfaces. Em: CRUZ , M. T.; GOMES PINTO, J.As Artes Tecnológicas e a Rede Internet em Portugal. Lisboa: Vega, 2009, pp.36-42.

STIEGLER, B., La technique et le temps,Galilée. Paris, 1994.

TUCHERMAN, I., Breve História do Corpo e dos seus Monstros. Vega.Lisboa,1999.