

Novos *media*: inauguração de novas formas de sociabilidade

Ana Sofia André Bentes Marcelo¹

«Computer-mediated communication (CMC), it seems, will do by way of electronic pathways what cement roads were unable to do, namely, connect us rather than atomize us, put us at the controls of a “vehicle” and yet not detach us from the rest of the world» (Jones, 1998: 3).

Com a ligação às redes telemáticas e a edificação de um novo universo comunicacional (segundo uma lógica reticular), a visão que o Homem tem de si e do mundo que o rodeia nunca mais será a mesma. A criação de comunidades designadas virtuais (*on-line communities*), constituídas na sua maioria por pessoas que não se conhecem fora da rede, inaugura novas formas de sociabilidade. Estas formações sociais, também designadas por “cybersocieties” (Jones, 1998: XII), são definidas por Holtzman (1997: 32) como «*communities not of common location, but of common interest, webs of human relationships linked in cyberspace*».

Os indivíduos, denominados “netizens” (Jones, 1998), “cibernautas” ou “seres digitais”, membros das comunidades virtuais que habitam o ciberespaço, constroem as suas identidades num contexto comunicacional que gera uma teia de novas sociabilidades. Thompson (1998: 57) afirma que «...*sentimos que pertenecemos a grupos y comunidades que se han constituido, en parte, a través de los media*», no que o autor designa por “sociabilidade mediática”. Até há alguns anos atrás, os seus membros eram cientistas, académicos e, nas palavras de Hamman (1999: 4), «*hobbyists, “netheads”, and technophiles*». Nos dias de hoje, verificamos que os indivíduos que as integram são pessoas comuns, que se ligam à rede no intuito de desenvolverem com mais facilidade as suas tarefas do dia a dia, como seja, por exemplo, comunicar ou procurar informação, pois,

segundo Robertson, «*an area being revolutionized by computer technology is personal communication*» (1998: 163).

Para algumas pessoas, utilizar os serviços que a Internet lhes oferece tornou-se quase tão simples como utilizar o telefone. As comunidades *on-line* são constituídas por pessoas reais, que estabelecem relações reais e que encontram nos dispositivos tecnológicos da Era Digital «*a possibilidade de fazerem juntas muito mais coisas “reais” do que com o telefone*» (Kerckhove, 1999: 68). As motivações das pessoas que integram as comunidades virtuais passam pela procura de informação muito diversa e pela vontade de comunicar, via *Internet*, com pessoas que já conhecem fora da rede, ou com pessoas que ainda não conhecem e com as quais procuram estabelecer relações da mais diversa índole. A *Internet* é, no entender de Holtzman (1997: 31), «*a window into social space*».

A questão que se coloca neste momento, e para a qual ainda não existe resposta, foi formulada por Lyon (1995: 1) da seguinte forma: «*are social relationships themselves changing as they become more electronically mediated?*».

«A chamada comunidade “virtual” não é apenas um número imenso de pessoas envolvidas numa actividade comum, mais ou menos directamente, mais ou menos constantemente. É também uma presença imediata e contingente em tempo real, como um trabalho activo do espírito» (Kerckhove, 1999: 68).

Negroponte (1995) foi o primeiro pensador a reflectir sobre a noção de comunidade, resultante da ligação à *Internet*. Numa análise retrospectiva, a existência de comunidades virtuais remonta ao início da história da *Internet*. Os primeiros utilizadores deste novo *medium*, cientistas/académicos, utiliza-

vam a rede para trocarem informações sobre os projectos em que estavam envolvidos. A comunicação era estabelecida através de *e-mail*, *newsgroups* ou *FTP-servers*. A mais famosa comunidade virtual do início da história da Internet designou-se *THE WELL* (*Whole Earth 'Lectronic'Link*) e foi criada em 1985, em São Francisco, pelos ecologistas do Whole Earth Catalogue. Inicialmente, esta comunidade era constituída por indivíduos que se conheciam fora da rede e que utilizavam a Internet como um meio adicional para trocarem informações.

As novas comunidades, designadas como virtuais ou “tribos cibernéticas”, que encontraram em *THE WELL* o seu primeiro modelo, foram definidas por Laurel (1990) como «*the vibrant new villages of activity within the larger cultures of computing*» (apud Ramos, *Do espaço público de Habermas ao novo espaço público na era da revolução informativa*, p. 143). Mas comecemos por definir o conceito de *virtual*.

De acordo com Lévy (1999), etimologicamente, *virtual* tem a sua origem no baixo latim “*virtualis*”, derivado do substantivo comum, do latim vulgar, *virtus*, que significa força, potência. Para se compreender este conceito, Lévy apela aos ensinamentos da filosofia escolástica, segundo a qual «*virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto*» (1999: 17). A imagem da árvore e da semente permite-lhe clarificar esta noção, já que, segundo ele, a árvore está virtualmente presente na semente. Consciente de que o *virtual* se está a tornar numa das categorias mais importantes da cultura contemporânea, Miranda (1996) também procurou explicar este termo, para quem *virtual* é «*o espaço do imaginário (determinado metafisicamente, mas também teologicamente ou politicamente) onde se instituíam, ou se construíam, as possibilidades*» (p. 1). Tendo por base o esquema aristotélico da *dynamis/energeia*, que articula potencialidade e actualização, o *virtual* corresponderia à potencialidade, pois, segundo este autor «*de entre várias possibilidades apenas uma era realizada em cada momento*» (*idem, ibidem*). A palavra *virtual* surge nos estudos sobre o impacto dos novos *media*, em oposição a *real*. Segundo Lévy (1999), o uso corrente do conceito de *real* pressupõe uma realização

material, tangível, em oposição ao *virtual* que expressa a ausência pura e simples da existência. Consideramos pertinente retirar importância à excessiva ênfase dada por alguns autores à virtualidade das novas comunidades, na medida em que os seus habitantes definem-nas como comunidades reais.

Por sua vez, Kerckhove (1999: 67) faz referência à *Virtual Polis*, de Carl Loeffler, como sendo a edificação de um ambiente *virtual*, descrito como um «*apartamento virtual, concebido pessoalmente, equipado com um guarda-roupa virtual, integrado em gavetas virtuais e comprado num centro comercial virtual, ao lado de um parque de diversões virtual, num bairro virtual*». Como afirma Kerckhove (*idem, ibidem*), «*em ambientes deste género, tudo é de facto “virtual”, com a excepção de que as pessoas que se encontram nele são “reais”*».

Rheingold (1996), autor da obra *Comunidade Virtual*, define comunidades virtuais como grupos de pessoas que se interligam entre si através de uma complexa rede informática (que obedece a uma estrutura rizomática, na qual não se identifica um princípio nem um fim), e não por intermédio de laços circunscritos aos limites de um espaço físico. As novas comunidades resultantes das redes de computadores podem ser caracterizadas como sendo descentralizadoras, informais, ecléticas e com uma «*forte componente auto-governável, sem a necessidade de regulações exteriores...*» (Ramos, 1998: 149).

Rheingold (1996) caracteriza desta forma a emergência de um tipo de comunidade, na qual a troca de informações entre os sujeitos é mediada pelos dispositivos informáticos, criando-se um novo sentido do conceito de comunidade. Segundo ele, podemos identificar nas comunidades virtuais algumas das características das comunidades tradicionais, ainda que a interacção seja mediada e não seja, portanto, possível estabelecer uma relação face a face. A interacção entre os membros desta comunidade é transferida de um espaço físico para um outro espaço concebido pelas novas tecnologias, um espaço sem uma referência estável, o que conduz, na opinião de Lévy (1999), à reinvenção de uma cultura nómada.

As relações sociais estabelecidas entre os indivíduos sofrem profundas modificações.

Através da ligação à Internet, podemos comunicar com indivíduos que não conhecemos e partilhar interesses comuns, estabelecendo, assim, novas formas de relações sociais. Santos (1998) refere mesmo a existência de cidades virtuais, na medida em que «à cidade real, física, tangível, os homens pretendem sobrepor uma outra, virtual, intangível...» (1998: 88). Cardoso (1998), referência obrigatória quando nos propomos analisar, em toda a sua dimensão, estas novas formas de sociabilidade, define comunidade virtual como «um grupo social não sujeito a padrões de dimensão específicos, em cuja base de formação se encontra a partilha de interesses comuns, de tipo social, profissional, ocupacional ou religioso no qual não se procura apenas informação, mas também pertença, apoio e afirmação» (p.115).

Não podemos deixar de referir a opinião divergente de Jensen (1990), ao considerar que «traditional life was marked by face-to-face, intimate relationships among friends, while modern life is characterized by distant, impersonal contact among strangers. Communities are defined as shared, close, and intimate, while societies are defined as separate, distanced, and anonymous» (apud Jones, "Information, Internet, and Community: Notes Toward an Understanding of Community in the Information Age", p. 13).

Apesar de opiniões como esta última, se compararmos o conceito de comunidade tradicional com o conceito de comunidade virtual (também designada por *on-line community* ou *network community*), verificamos que, a exemplo da comunidade tradicional, estamos perante um grupo de pessoas que estabelecem entre si laços sociais, cuja interacção se circunscreve a um determinado espaço, ainda que não físico, mas que não deixa, apesar disso, de ser um espaço delimitado, só que por *bis*. Rosa (1996) é outro entusiasta defensor da existência de comunidades virtuais, pois, no seu entender, «a Internet (e, subsequentemente, o espaço cibernético) representa a possibilidade de constituição de uma Comunidade, funcionando de modo quase completamente acentrado» (1996: 48).

Segundo Rheingold (1996), a interacção estabelecida entre os indivíduos à escala global, possibilitada pelas novas tecnologias

da informação, dá um novo sentido à palavra comunidade. O aparecimento das comunidades virtuais surge, assim, inserido num novo contexto social. Através dos novos dispositivos computacionais, podemos estabelecer contacto com uma série de indivíduos, motivados apenas pela vontade de os conhecer, a exemplo dos meios de comunicação tradicionais, como o telefone que, segundo Wellman, «have enabled people to maintain active relationships over long distances with friends and relatives» (apud Hamman, *Computer Networks Linking Network Communities: A Study of the Effects of Computer Network Use Upon Pre-existing Communities*, p. 8).

Por intermédio destas novas tecnologias, os processos comunicativos articulam-se e dão visibilidade ao funcionamento das novas formas de sociabilidade. A exemplo das comunidades tradicionais, nas comunidades virtuais os indivíduos interagem, com a finalidade de fazerem quase tudo o que fazem directamente. A única diferença, óbvia, é que a interacção nas comunidades virtuais se faz, exclusivamente, por mediação do computador. Comunica-se com aqueles que partilham as mesmas afinidades, os mesmos gostos, os mesmos interesses, com a única finalidade de interagir com eles.

No caso das relações estabelecidas com indivíduos que conhecemos fora da rede, essas relações são reforçadas através do contacto estabelecido *on-line*, pois, como afirma Hamman (1999: 1), «when we use CMC to communicate with members of our pre-existing social networks, our time spent online may be beneficial to the solidarity of these groups». As novas tecnologias transformam-se em mais um instrumento, ao dispor de todos os membros das comunidades tradicionais, para comunicarem, não colocando, assim, em perigo a própria existência desta comunidade. Nas palavras de Hamman (*idem*, p. 10), «communities continue to exist but are supported through a number of technologies including the printed word, transportation, and new communications technologies. Computer mediated communication is just one of the many technologies used by people within existing communities to communicate, and thus to maintain those community ties over

distance», apesar das barreiras, aparentemente inultrapassáveis, do tempo e do espaço.

Com base nas definições (ainda que díspares) sobre o conceito de comunidade, constatamos que ele evoluiu, permitindo caracterizar os agrupamentos sociais que se formam no ciberespaço (ainda que encerrem relações sociais classificadas por alguns teóricos como instáveis, esporádicas e efémeras) como genuínos. Nas comunidades virtuais desenvolve-se, a exemplo das tradicionais, um sentimento de pertença entre os elementos que as compõem. Este sentimento constitui nelas uma das características mais importantes, senão a mais importante. No entender de Rosa (1996), a nova comunidade que emerge no “espaço cibernético” edifica-se «a partir do sentimento de pertença a uma mesma Comunidade que, sempre segundo a EFF, muitos dos utilizadores da rede possuem (fala-se em “us”, “we”, etc). A partir desse sentimento, poder-se-á edificar uma Sociedade cujo “cimento” (aquilo que liga os múltiplos nós da rede) é a Informação» (1996: 49).

As novas tecnologias permitem fundar comunidades reais, propiciadas pela existência de interactividade entre os sujeitos, mas virtuais, na medida em que, nesta interacção, os sujeitos não assumem uma presença física tangível. Questionamo-nos, agora, sobre se a natureza da interacção mediada pelo computador é diferente da “interacção face a face”, pelo simples facto de termos maior facilidade em nos desligarmos desta última, sem grandes consequências para os sujeitos. Lyon (1995) considera que o incremento das relações sociais indirectas ou mediadas, não implica que as relações sociais directas tenham sido suplantadas. Nas palavras do autor (1995: 1), «*direct social relations did not disappear. Rather, they were compartmentalized in the so-called private sphere of the domestical, familiar household*». Lyon (idem, p. 2) considera ainda que «*remote and virtual relations are still articulated with the material world of access to resources and bodily co-presence*». Os novos espaços sociais tornam possível o encontro face a face entre os sujeitos, mas sob uma nova perspectiva de “encontro” e “face a face”.

O grande interesse do ciberespaço reside no vitalismo social que ele permite (BBS, Mud’s, IRC, *newsgroups*, *e-mails*), já que constitui um espaço propiciador da dinâmica social. As redes telemáticas geram, inclusive, novos espaços de encontro na comunidade tradicional (ex: *cibercafés*). Sendo assim, as formas de sociabilidade contemporâneas encontram na tecnologia um potencializador, um catalisador, um instrumento de conexão, o que contraria, em última instância, a passividade da lógica da Escola de Frankfurt.

De facto, os indivíduos ligam-se uns aos outros num espaço reticular (ciberespaço), que surge como a actualização de alguns dos locais de interacção por excelência nas comunidades tradicionais. Segundo Santos (1998: 95), «*o modelo comunicacional não é o do contacto aleatório numa multidão anónima, mas aproxima-se ao grupo de companheiros que conversam no café do bairro*». Este espaço é o local escolhido pelos “cibernautas”, para comunicarem uns com os outros e acederem, desta forma, a informação muito diversa, que lhes chega a uma velocidade estonteante e proveniente de todas as partes do mundo. Segundo Nora (1997: 110), «*c’est une vérité qui fait l’unanimité parmi les entrepreneurs du cybermonde, c’est bien que les usagers ne recherchent pas tant des informations utiles que le plaisir de la camaraderie, voire le frisson de la rencontre*». É um espaço de pesquisa de informação, mas acima de tudo de encontro e de partilha. Como afirma Woolley (1992: 125), «*... everyone has equal access to the network, and everyone is free to communicate with as few or as many people as they like*».

Na sequência desta reflexão, parece oportuno fazer uma breve referência à curiosa analogia que Silva (1999: 9) estabelece entre os novos *media* (suportes de conhecimento e do estabelecimento de relações entre os sujeitos) e a biblioteca, o laboratório e a praça pública, locais de interacção privilegiados na comunidade tradicional: «*...com a biblioteca (extração de informação, leitura, reanálise, comentários, etc.); com um laboratório (ligado à ideia de descobertas, reencontros, trocas de informação etc.) e com a Praça Pública (comunidade, diálogo, intervenção política etc)*».

Rheingold (1996: 224) afirma que «a maior parte do conhecimento sobre a comunicação humana, reunido pelos cientistas e académicos, envolve a presença física potencial ou efectiva, ambas irrelevantes na IRC». Neste sentido, Ramos (1998) considera a Internet uma estrutura que permite expandir a noção de lugar público, visto que, no lugar electrónico, constituímo-nos como «*membros de uma comunidade planetária cuja localização, em termos físicos, é inexistente visto ser feita em bits, no Ciberespaço*» (1998: 154). No âmbito deste novo universo comunicacional, os indivíduos «...*são livres de fazer experiências com formas diferentes de comunicação e auto-representação*» (Rheingold, 1996: 224). Apesar de não partilharem o mesmo espaço físico e da interacção ser, por conseguinte, mediada; «*apesar do anonimato e da natureza efémera das respectivas comunicações...*» (*idem*, p. 221), estabelecem entre si laços de afinidade que resultam em relações sólidas, como, por exemplo, as de amizade (algumas das quais culminam em matrimónio), contribuindo, de qualquer modo, para a consolidação de uma comunidade de pleno direito. Verifica-se que a forma de interacção mediada pelo dispositivos tecnológicos informáticos, coexiste com formas de “interacção face a face”, complementando-a quando os indivíduos se conhecem fora da rede. Existem inúmeros exemplos de comunidades virtuais, cujos membros residem na mesma cidade o que lhes permite o estabelecimento de relações face a face, reunindo-se fora da rede, em locais que já consagraram como ponto de encontro.

Segundo Rheingold (1996), outro aspecto interessante nas comunidades virtuais reside no facto de o processo de formação de laços de afinidade social sofrer uma espécie de inversão. Por exemplo, na forma tradicional de estabelecer laços de afinidade, procuramos seleccionar as pessoas entre os nossos vizinhos, colegas de trabalho, conhecidos, etc., e, só depois, trocamos informações e procuramos descobrir se os seus interesses são idênticos aos nossos. Com a ligação às redes telemáticas, o processo inverte-se: seleccionamos de imediato um grupo de pessoas que, de antemão, já sabemos que partilham os nossos interesses (através, por exemplo, dos *newsgroups*).

Confrontados com o crescente aumento do número de membros das comunidades virtuais e com a intensidade das relações que estabelecem (alguns chegam a estar ligados mais de 6 ou 7 horas por dia; outros toda a noite), há investigadores sociais que justificam este comportamento como sintoma de um fenómeno comum nas sociedades contemporâneas: o fenómeno do isolamento social, isto é, a solidão. Segundo um estudo (*HomeNet Study*), desenvolvido pela Carnegie Mellon University (referido por Hamman, 1999), um número significativo de utilizadores da Internet e dos serviços *on-line* é constituído por indivíduos que procuram, através da sua ligação à rede, escapar ao isolamento social das suas vivências *off-line*. Cria-se, assim, um estereótipo do utilizador da Internet, como um indivíduo solitário que apenas estabelece amizades cibernéticas. Alguns teóricos, como Hamman (1999), questionam este estereótipo já que, segundo ele, muitos utilizam a rede no intuito de reforçar relações existentes com familiares e amigos do universo *off-line*.

Estamos convencidos de que, para quantos, por qualquer razão, se encontram isolados socialmente, a Internet pode ser um instrumento de combate ao seu isolamento. Nora (1997) concluiu que um número significativo de deficientes físicos encontrou na Internet um espaço no qual resgataram uma sociabilidade perdida ou, como ainda afirmou esta jornalista do *Nouvel Observateur*, «*certaines catégories de personnes a retrouvé une forme de sociabilité qui leur était interdite*» (1997: 424): nas relações que estabelecem *on-line*, as suas deficiências físicas não são visíveis. Neste sentido, Warf (2000: 58) considera que as novas tecnologias, ao permitirem o anonimato, «*allow us to escape the parts of our identities associated with our bodies. In cyberspace, people become more than their bodies, for electronic extensibility allows them to “live in the minds of others” at great distances from their physical selves*».

Segundo Papert (1997), os “ciberutópicos” acreditam que a Era Digital vai fornecer a oportunidade de uma vida melhor para os grupos sociais mais desfavorecidos, como os deficientes. Alguns exemplos dos benefícios da tecnologia, na melhoria das condições de vida destes últi-

mos, consubstanciam-se, segundo Robertson (1998: 167), na utilização dos seguintes dispositivos/instrumentos: «*voice recognition and speech generation technology can be of enormous benefit to the blind as well as to the illiterate, and e-mail opens many of the capabilities of telephone communication to the deaf. Quadriplegics can use detectors based on eye and mouth movements for communication*». Silva (1999: 3) considera que a ligação às redes telemáticas parece recriar «*a comunicação onde ela parece estar moribunda, ou seja, a nível interpessoal e a nível da geração de laços sociais, potenciadores do surgimento do sentimento de comunidade*».

A ligação à Internet transformou-se, assim, num instrumento de enorme utilidade, mais que não seja, como forma de combater a solidão de muitas pessoas que encontraram, no novo espaço - o ciberespaço - um local onde podem afirmar a sua dignidade como seres humanos e que se manifesta nas relações que estabelecem na rede.

Um exemplo bem sucedido da correcta utilização das novas tecnologias da informação, ao serviço do bem-estar dos deficientes, resulta de um projecto denominado «*Teleaula, presente!*», da responsabilidade do Centro de Avaliação em Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (CANTIC), do Ministério da Educação. Este projecto foi desenvolvido através de um protocolo estabelecido entre o referido Ministério, a empresa Portugal Telecom (Programa Aladim – RDIS para clientes com deficiência) e o Hospital D^a Estefânia, em Lisboa (Wong & Ferreira, 5 Abril 1999).

O projecto consiste num sistema de videoconferência que permite a diversos jovens, com deficiência motora profunda ou doença crónica (internados no referido Hospital), assistirem às aulas e interagirem com os seus colegas de Escola. A tecnologia que concretizou esta experiência resume-se à ligação de dois computadores em tempo real: um situado no Hospital e outro na Escola. A experiência, pioneira em Portugal,

é uma forma de combater o isolamento destas crianças que, devido às doenças de que padecem, passam vários meses internadas num Hospital, perdendo toda a motivação em prosseguirem os seus estudos, isoladas que estão do meio escolar.

Os complexos sistemas tecnológicos da Era Digital operam um redimensionamento da esfera social, a partir da instauração de níveis de interacção nunca antes possíveis de atingir. Inaugura-se o que Ramos (1998) apelidou de uma nova geometria da comunicação. Apelamos à sabedoria de Lévy quando refere que «*uma alteração técnica é “ipso facto” uma modificação do colectivo cognitivo, implica novas analogias e classificações, novos mundos práticos, sociais e cognitivos*» (1994: 185).

A ligação às redes telemáticas é um meio através do qual se podem desenvolver novas formas de sociabilidade, no âmbito das comunidades virtuais recentemente criadas; *o interface*, «*espécie de comutadores entre o mundo real, onde o sujeito permanece, e o mundo virtual*» (Couchot, 1999: 25), é o computador, dispositivo requerido para dar vazão ao carácter dialógico das novas formas de comunicar. Através dos diversos produtos apresentados na rede, como, por exemplo, o vídeo texto e o *real chat*, o indivíduo pode estabelecer relações sociais, com diversas pessoas, em tempo real sem sair de sua casa.

Estas relações sociais são estabelecidas em função de interesses comuns, partilhados por quantos “navegam” na rede. Desta forma, recuperou-se uma sociabilidade perdida, na medida em que a azáfama do dia-a-dia não permite que as pessoas se encontrem nos espaços de sociabilidade tradicionais (igrejas, cafés, jardins, ...). Esta sociabilidade é, então, realizada no ciberespaço; a vivência em comunidade realiza-se num outro espaço que não o físico, mas que amplia e alarga as relações sociais: **o virtual complementa o real** ou, como afirma Nora (1997: 81), «*loin de se substituer à la réalité, le cybermonde la prolonge et l'interpénètre*».

Bibliografia

Cardoso, G. (1998). *Para uma Sociologia do Ciberspaço: Comunidades Virtuais em Português*. Oeiras: Celta Editora.

Couchot, E. (1999). “Tecnologias da simulação: um sujeito «aparelhado»”. In J. B. de Miranda (Org.), *Real vs. Virtual*. Lisboa: Edições Cosmos, 23-29.

Hamman, R. (1999). *Computer Networks Linking Network Communities: A Study of the Effects of Computer Network Use Upon Pre-existing Communities*, <<http://www.cybersoc.com/mphil>> (11 Dezembro 1999).

Holtzman, J. (1997). *Digital Mosaics – The Aesthetics of CYBERSPACE*. New York: SIMON & SCHUSTER Inc..

Jones, S. (1998). “Information, Internet, and Community: Notes Toward an Understanding of Community in the Information Age”. In S. Jones (Ed.), *CYBERSOCIETY 2.0 – Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. California: SAGE Publications, Inc, 1-34.

Kerckhove, D. (1999). “Arte na rede e comunidades virtuais”. In J. B. de Miranda (Org.), *Real vs. Virtual*. Lisboa: Edições Cosmos, 61-68.

Lévy, P. (1994). *As Tecnologias da Inteligência – O Futuro do Pensamento na Era Informática*. Lisboa: Instituto Piaget.

Lévy, P. (1999). *Qué es lo virtual?* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.

LYON, D. (1995). *Cyberspace Sociality and Virtual Selves: Change and Critique*, <<http://www.tees.ac.uk/tcs/socandvirt.html>> (30 Agosto 1999).

Miranda, J. (1996). *O Controle do Virtual*, <[Jbm_ensaio2.html](http://www.ubi.pt)> em www.ubi.pt, (14 Novembro 1998).

Negroponte, N. (1995). *Ser Digital*. Editorial Caminho.

Nora, D. (1997). *Les conquérants du cybermonde*. Saint-Amand (France): Éditions Gallimard.

Papert, S. (1997). *A Família em Rede – Ultrapassando a barreira digital entre gerações*. Lisboa: Relógio D’Água Editores.

Ramos, P. (1998). *Do espaço público de Habermas ao novo espaço público na era da revolução informativa*. Dissertação apresentada para obter o Grau de Mestre em Ciências da Comunicação. Covilhã.

Rheingold, H. (1996). *A Comunidade Virtual*. Lisboa: Gradiva, 1ª Edição.

Robertson, D. (1998). *The New Renaissance – Computers and the Next Level of Civilization*. Oxford: Oxford University Press.

Rosa, A. (1996). *Ciência, Tecnologia e Ideologia Social*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 1ª Edição.

Santos, R. (1998). *Os Novos Media e o Espaço Público*. Lisboa: Gradiva – Publicações, Lda.

Silva, L. J. (1999). *Comunicação: A Internet – a geração de um novo espaço antropológico*, <<http://bocc.ubi.pt/pag/silvalidia-oliveira-Internet-espacoantropologico.html>> (4 Novembro 1999).

Thompson, J. (1998). *Los media y la modernidad – una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Warf, B. (2000). Compromising positions: the body in cyberspace. In J. Wheeler, Y. Aoyama, B. Warf (Ed.) *Cities in the Telecommunications Age – The Fracturing of Geographies*. New York: Routledge, 54-68.

Wong, B. & Ferreira, R. (5 Abril 1999). “Ensino através de videoconferência chega a perto de 30 crianças em Lisboa – Nuno vai à Escola num ecrã”. *Jornal Público*. Nº3306, p. 18.

Wooley, B. (1992). *Virtual Worlds - A Journey in Hype and Hyperreality*. Oxford: Ed. Blackwell, 1ª Edição.

¹ Universidade da Beira Interior / LabCom, Instituto Politécnico de Castelo Branco.