

PROPOSTA DE UMA TAXONOMIA DOS LUGARES ONLINE

Suely Fragoso*

Ronaldo Henn**

Rebeca Recuero Rebs***

A internet¹ facilitou a comunicação entre pessoas geograficamente dispersas e, com isso, potencializou as associações por afinidade (Licklider e Taylor, 1968; data; Rheingold, 1993; Hauben, 1996; Lemos, 1996) e o contato multicultural (Fragoso, 2008). Ao mesmo tempo, alterou também a estrutura das formas de comunicação interpessoal tecnologicamente mediadas, até então vinculadas ao modo um-um, tornando corriqueira a interação muitos-muitos (Morris & Ogan, 1996; Levy, 1999).

A comunicação muitos-muitos implica uma situação de compartilhamento que tende a ser associada à idéia de co-presença. Isso ajuda a entender o sucesso das metáforas dos lugares e dos espaços que acompanha a história da comunicação em redes digitais, desde a noção de ciberespaço (Gibson, 1993; Lemos, 1996; Fragoso 2000, 2003) até a idéia de ‘lugar virtual’ (Rheingold, 1993; Mitchell 1993). Na base desta última concepção está a idéia de que a comunicação síncrona muitos-muitos implica a existência de um lugar que congrega os interlocutores, já que a vida *offline* nos informa que o lugar é uma construção simbólica que tem como base as trocas – igualmente simbólicas – ali realizadas (Santos, 2006; Hall, 2003; Augé, 2007).

Na internet, essa construção se dissocia da espacialidade geográfica, física, e se concentra sobre as interações sociais, dando origem à noção de ‘lugar virtual’ entendido como o resultado das significações socialmente produzidas. Nesse movimento, aponta necessariamente para o estabelecimento de redes sociais (Recuero, 2006) e, mais ainda, de ‘comunidades virtuais’, já que as interações realizadas produzem capital social (Recuero, 2006) e embasam o desenvolvimento de sentidos identitários e de pertença (Sá, data; Recuero, 2006; Amaral, 2007; Fragoso, 2008b).

O fato de que as trocas simbólicas de que estamos tratando dependem da mediação tecnológica digital implica que as interações entre os usuários ocorrem sempre acompanhadas – em grande parte moduladas – pelas peculiaridades dos dispositivos técnicos. Ou seja, além de interagirem umas com as outras, as pessoas interagem também com as interfaces de software (janelas, textos, ícones, botões) e hardware (desktop, laptop, PDA, celular, etc), caracterizando uma situação de multi-interações (Primo, 2007), tanto mútuas, entre usuários, quanto reativas, com os dispositivos técnicos. A interação digitalmente mediada é, portanto, condicionada pelos programas e interfaces, a começar pelas linguagens (verbal escrita, sonora,

· Pesquisadora CNPq e Professora Titular do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos.

* Professor do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos.

** Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos.

¹ Compreendemos a internet no sentido sugerido por Saskia Sassen (2006, p. 330), que assinala que “[w]hat constitutes the Internet is continuously changing (WIO 2002). Some years ago it could still be described as a network of computer networks using a common communication protocol (IP Protocol). Today networks using other communication protocols are also connected to other networks via gateways. Further, the Internet is not only constituted by computers connected to other computers: there are also point-of-sale terminals, cameras, robots, telescopes, cellular phones, TV sets, and an assortment of other hardware components that are connected to the Internet”.

visual) suportadas e pelos modos de comunicação viabilizados pelos diversos dispositivos (um-um, um-muitos, muitos-muitos; síncrona ou assíncrona, etc.).

Neste trabalho, não pretendemos considerar as questões relacionadas aos dispositivos físicos de interação, de modo que nos deteremos sobre as interfaces de software. Recortando nosso interesse a partir das colocações anteriores, definimos nosso objeto pelo cruzamento entre a mediação tecnológica digital e a vocação para a comunicação interpessoal no modo muitos-muitos e optamos por denominar ‘ambientes multi-usuário² *online*’ aos sistemas que se enquadram nessa definição. A amplitude dessa caracterização não delimita preferências pelas linguagens expressas na interface (e portanto abrange desde ambientes limitados ao texto verbal escrito até mundos virtuais enunciados por gráficos 3D e sons) e também não diferencia a comunicação síncrona da assíncrona. Por outro lado, em função do interesse na comunicação interpessoal e nas interações sociais em escala ampla, nossa atenção está voltada para os ambientes mais amplamente difundidos, de modo que não discutiremos, neste texto, as eventuais especificidades de sistemas multi-usuário *online* de cunho experimental ou artístico.

Resulta desse recorte um conjunto suficientemente grande e variado de ambientes e uma diversidade considerável de modulações neles implícitas, que passamos a exemplificar na próxima seção.

Exemplos de ‘ambientes multiusuário online’

O universo de ambientes multi-usuário *online* que nossa definição abrange é tão amplo que seria impossível, na escala deste texto, apresentar todas as variações encontradas. O elenco de exemplos a seguir não pretende, portanto, dar conta de todas as possibilidades, apenas destacar alguns casos mais representativo. Dentre as muitas organizações possíveis para essa exemplificação, optamos por uma tentativa de alinhamento cronológico, que nos convida a iniciar pelas MUDs.

MUDs (*Multi-User Dungeons* ou *Multi-User Dimensions*) foram ambientes multi-usuários *online* pioneiros, que remontam aos anos 1970. Baseados na oferta de um mundo virtual persistente³ enunciado em texto verbal escrito, os MUDs (e suas variantes) permaneceram populares até o final dos anos 1990, quando os mundos virtuais gráficos 3D tomaram a cena dos games *online*. No Brasil, as MUDs se tornaram particularmente conhecidas pelas menções no livro de Sherry Turkle *A Vida no Ecrã* (1997).

² Sabemos da polêmica em torno do uso de expressões como ‘usuário’ e ‘receptor’ (Primo, 2007; Santaella, 2007; Lacerda 2008), mas entendemos que seu significado e implicações já se encontram suficientemente ampliados pela ampla apropriação corriqueira do termo.

³ Por ‘mundo virtual persistente’ entendemos um ambiente compartilhado que continua a existir mesmo quando não está sendo acessado por nenhum usuário.



Figura 1: Tela da MUD *Age of Chaos*, no cliente de mesmo nome. Reproduzida de *TechRepublic*, <http://software.techrepublic.com.com> [05/10/2008].

Bastante similares quando utilizados para games, os **BBSs** (*Bulletin Board Systems*) também foram pioneiros do modo de comunicação multi-usuário da internet. O primeiro BBS (CBBS, criado por Ward Christensen e Randy Suess) foi disponibilizado para o público em 1979 e o formato permaneceu popular até meados dos anos 1990. Concebidos como murais eletrônicos de recados, os primeiros BBS funcionavam independentes do eixo principal da internet (então ARPANET) e eram utilizados para compartilhamento de arquivos, conversação e jogos *online*. Estabelecidos a partir das linhas telefônicas pessoais, os primeiros BBS tendiam a congregar pessoas geograficamente próximas e eram totalmente baseados em texto. Entre os BBSs mais amplamente conhecidos está o *Whole Earth 'Lectronic Link (The WELL)*, descrito por Howard Rheingold em *A Comunidade Virtual* (publicado pela primeira vez em 1993).

Os SNSs (*Social Network Systems*) foram definidos por boyd e Ellison (2007) como websites que permitem aos seus usuários “to (1) construct a public or semi-public profile within a bounded system, (2) articulate a list of other users with whom they share a connection, and (3) view and traverse their list of connections and those made by others within the system. The nature and nomenclature of these connections may vary from site to site” (2007, online). A base na web permite a utilização de texto e de imagens, que se tornaram comuns tanto na caracterização dos perfis quanto dos grupos de interesse, muito populares por exemplo no *Orkut* e no *Facebook*. A comunicação nos SNS é tipicamente assíncrona, embora sejam por vezes utilizados para comunicação em tempo real (Fragoso, 2008b).

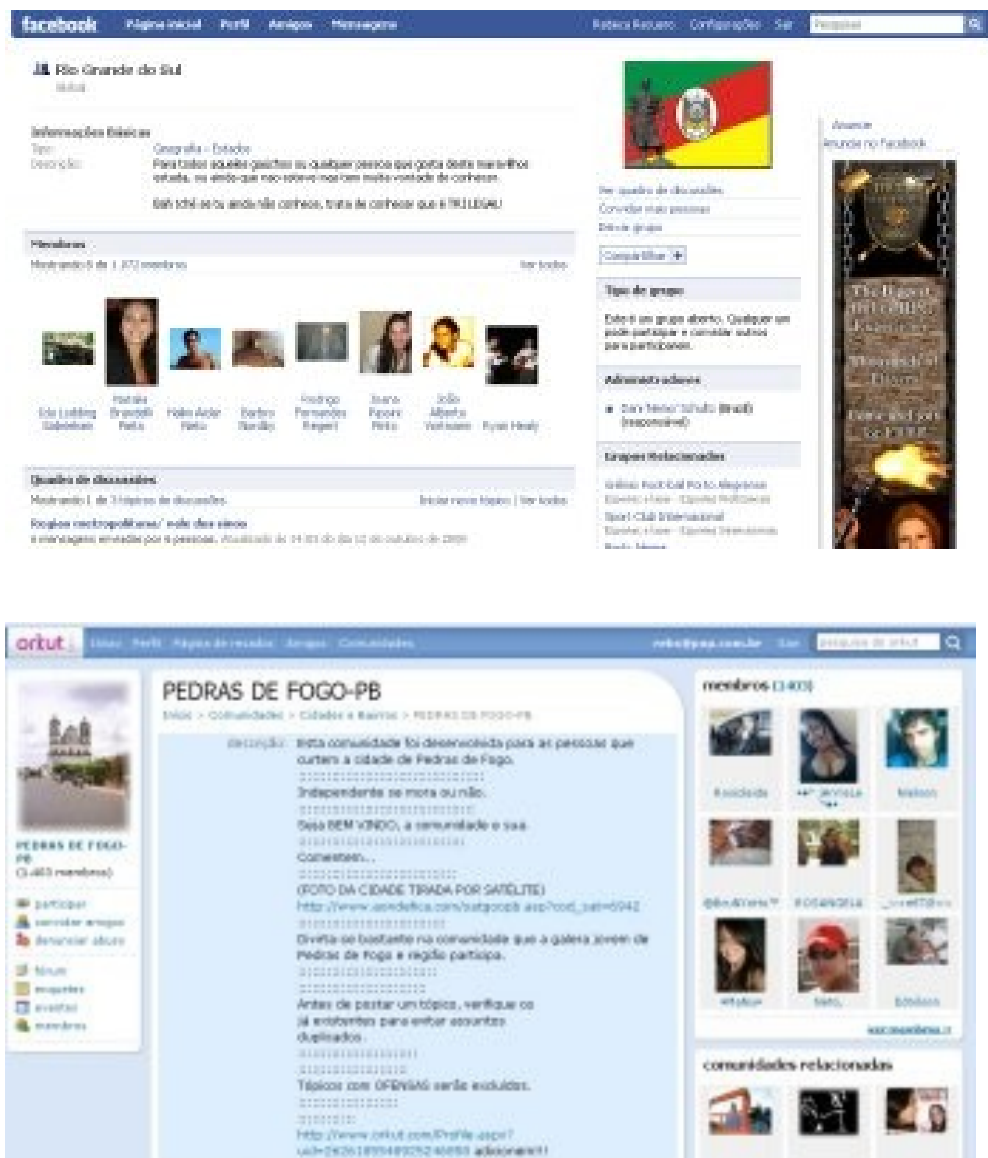


Figura 4: Grupo de interesse *Rio Grande do Sul*, no *Facebook* (no alto) e comunidade *Pedras de Fogo – PB*, no *Orkut* (embaixo). Reproduzidas respectivamente de <http://www.facebook.com> [05/10/2008]. e <http://www.orkut.com.br> [05/10/2008].

Multi-User Virtual Environments (**MUVEs**) ou Multi-User *Online Games* (**MOGs**) são ambientes multi-usuário baseados em mundos perenes enunciados

através de imagens. Herdeiros diretos dos MUDs, os MOGs e MUVes remontam à década de 1986, época do lançamento do *Habitat* (LucasFilm). Entre os mundos virtuais 2D com grande popularidade no momento encontra-se, por exemplo, o *Club Penguin*.

10/10/008



Figura 5: Casa no *Club Penguin*. Reproduzida de <http://www.clubpenguin.com> [05/10/2008].

Os ambientes multi-usuário *online* com interfaces gráficas tridimensionais tornaram-se crescentemente populares na década de 2000. Entre os mais conhecidos no Brasil figura o *Second Life*, que em meados de 2007 passou a contar com a possibilidade de sonorização, viabilizando a conversação por voz em paralelo ou em complemento ao texto escrito.



Figura 6: Mercado Público, *Ilha Brasil Porto Alegre, Second Life*. Reproduzida do post Obraprima Comunicação inaugura a ilha Brasil Porto Alegre, publicado em 05 de maio de 2007 no blog *BLOG.BR*, <http://secondlife-clediney.blogspot.com> [05/10/2008]

Semiótica e os lugares online

Retornemos à questão de que o compartilhamento implícito na comunicação muitos-muitos viabilizada pela internet sugere co-presença em ‘lugares virtuais’ e que, conforme sua frequência e intensidade, as interações que instituem esses ‘lugares’ podem gerar capital social e sentimentos de pertença, dando origem às chamadas ‘comunidades virtuais’. As apropriações identitárias e sentimentos de pertença que essa situação favorece são análogas àquelas que se estabelecem com os lugares do mundo físico, no qual, a despeito da globalização, as referências territoriais continuam a servir de base para a construção de identidade, tanto individual quanto coletivamente (Hall, 2003; Castells, 1998). Diante desse quadro, não surpreende que sejam recorrentes, nas interações *online*, as menções a lugares *offline*. Em todos os tipos de ambientes multi-usuário *online* que observamos foi possível perceber a existência desse tipo de referência, produzidas pelos próprios usuários. São manifestações espontâneas que ‘reconstróem’, em versão virtual, lugares do mundo físico, com função identitária e de ponto de encontro (Fragoso, 2008), por exemplos em canais do IRC (*#campinas*, *#Bahia*), certos grupos de interesse no *Orkut* (*Brasil, São Paulo*) e *Facebook* (*Brasil, São Paulo*) e vários ambientes do *Second Life* (*Unisinos, Morro da Rocinha, Viena*).

Neste trabalho, optamos por focar nossa atenção nessas replicações de lugares *offline* em ambientes multi-usuário *online*. O fato de que as mesmas funcionam como *representações* de seus correspondentes do mundo físico as caracteriza como signos no sentido estrito da definição de Charles Sanders Peirce. Entendemos que a clareza da correlação entre os objetos que esses signos representam, que são todos de um mesmo tipo, facilmente identificável, permite ‘fixar’ uma das pontas da relação triádica (indissociável) que caracteriza a semiose, produzindo uma situação particularmente favorável para a comparação entre os ‘lugares virtuais’ que se

instituem nos diferentes tipos de ambiente multi-usuário *online*. A partir desse pressuposto, construímos uma taxonomia das representações de lugares *offline* em ambientes multi-usuário *online* cujo eixo de referência são as categorias Peirceanas (primeiridade, secundidade e terceiridade). Na base dessa taxonomia encontra-se também a premissa de que as trocas simbólicas digitalmente mediadas são necessariamente moduladas pelas peculiaridades dos dispositivos técnicos, como havíamos discutido anteriormente.

Taxonomia dos Lugares Online

A extensa classificação dos signos proposta por Peirce teve como base inicial a fenomenologia, que fundamenta toda a sua arquitetura semiótica. Na dimensão da primeiridade estão os signos que funcionam como tal por conta de suas qualidades positivas: o vermelho como signo desta qualidade, independente da matéria em que está encarnado e que, em função disso, produz como interpretante apenas uma *qualidade de sentimento*. Nesta categoria encontram-se os ícones puros, cuja força representacional esgota-se na qualidade em si mesma e que, por isso mesmo, aponta para infinitas possibilidades de sentido.

Na dimensão da secundidade despontam os signos que funcionam como tal por designarem objetos singulares, concretos: as pegadas como indício da passagem de alguém e cujo interpretante só pode dar conta deste objeto singular, o alguém que depositou as pegadas. Esta categoria forma os índices puros, os signos que se ligam aos objetos por conexão física com interpretantes limitados a tal concretude particular.

Na dimensão de terceiridade figuram os signos cujo caráter representacional é arbitrário e que têm objetos de natureza geral: os substantivos comuns que apontam para generalidades, como a palavra ‘mesa’ que corresponde a todo e qualquer objeto relativo ao conceito geral nela implícito. Figuram nesta categoria os símbolos, que são signos sempre regidos por uma convenção e que sempre se referem a idéias gerais.

Entre estas formas, que Peirce entendia como sendo ‘puras’, existem inúmeras combinações, o que torna a mobilização das categorias para a construção de uma taxonomia uma operação bastante complexa. Ao mesmo tempo, essa complexidade confere consistência e dinamismo a uma classificação construída nessas bases, o que é essencial para evitar a sedução de um ímpeto classificatório que acabaria por engessar a realidade a partir da atribuição de rótulos, que encobriria o fenômeno ao invés de nos ajudar a enxergá-lo melhor.

Em primeiro lugar, o signo nunca é somente primeiro, segundo, ou terceiro. Algum aspecto das categorias se torna proeminente conforme a função que o signo exerce, o que o leva a assumir proeminentemente as perspectivas sígnicas de uma certa categoria. Em segundo lugar, Peirce também projetava formas degeneradas de signos no interior das categorias, ou entre elas. Uma imagem figurativa, por exemplo, seria inicialmente um signo de primeiridade por representar seu objeto a partir de analogias formais, qualitativas. Entretanto, se a imagem representada tiver como referência um objeto reconhecível e de existência singular concreta fora dela, a dimensão de secundidade se sobressai. Se a imagem se referir a um objeto de caráter geral, então tem-se a secundidade dominando.

Para Peirce (CP 2.276) qualquer imagem material, como uma pintura, é imensamente convencional no seu modo de representação. Porém, em si mesma, ela

tem qualidades plásticas, formais, ou seja, uma dimensão qualitativa protuberante, que a situa na condição de hipoícone, ou ícone degenerado, no sentido que não só qualidades em si que são representadas, mas objetos reconhecíveis ou designáveis.

Em CP 1.530, Peirce chama a atenção que a secundidade sempre terá elementos da primeiridade e que a terceridade igualmente conterà secundidade e terceridade. Como tudo que acessamos e pensamos já está inscrito em nível terceiro, seja pelo fato de que entre a dimensão primeira e segunda sempre se interporá um signo ou pela circunstância de que todo o signo já está inscrito em algum nível de codificação, estaremos reiteradamente lidando com formas degeneradas das categorias. Isso é ainda mais evidente quando estamos tratando de signos como os que nos interessam nesse artigo, dado que são representações ostensivamente mediadas por camadas sobrepostas de codificação: das linguagens em que se enunciam, dos dispositivos técnicos que os abrigam, da construção binária inerente à sua natureza digital, etc. Peirce (CP 1.353) postulava que talvez nem se devesse chamar as categorias de concepções. Ele entendia que elas são tão inatingíveis nas suas formas puras que mais pareciam timbres ou matrizes de conceitos. É nesse sentido que pretendemos mobilizá-las em nossa proposta de taxonomia.

Uma fórmula algébrica, dizia Peirce (CP 2.279), é um ícone que se torna tal pelas regras de comutação, associação e distribuição de símbolos. Ela poderia ser considerada um signo convencional composto, mas a fórmula exhibe uma importante propriedade peculiar ao ícone: “através de uma observação direta, outras verdades relativas ao objeto podem ser descobertas além das que bastam para determinar sua construção”. Esse exemplo reforça o argumento aqui defendido de que, em uma taxonomia inspirada nas categorias, é preciso levar em conta, em um primeiro plano, o caráter predominante dos signos, mesmo que se saiba que todos já são orquestrados de forma mediada, o que lhes confere uma terceridade irrecusável.

Assim como os hipoícones, Peirce também reconhece e exemplifica o que seriam os índices degenerados. “Se a secundidade for uma relação existencial, o índice é genuíno. Se a secundidade for uma referência, o índice é degenerado” (Peirce, CP 2.283). Desta forma um substantivo próprio, um demonstrativo pessoal, um pronome relativo ou a letra que se aplica a um diagrama “denota o que denota em virtude de uma conexão real com seu objeto, mas nenhum desses elementos é um índice genuíno, dado que não são individuais” (Peirce, CP 2.284). São subíndices ou hipossemas. A singularidade implica a associação com um símbolo, a exemplo de uma seta que requer legenda para que a orientação fique completa. Já qualquer palavra comum é um exemplo de símbolo (Peirce, CP 2,298). Ela não pode indicar uma coisa particular qualquer, mas denota uma espécie de coisa. Porém, Peirce (CP 2.301) cogitava que a existência das palavras nas mentes das pessoas já lhes conferia algum grau de individualidade. Por outro lado, para sair da generalidade à individualidade, os símbolos necessariamente degeneram para a secundidade. Esta é outra peculiaridade particularmente evidente nos signos que nos propomos a abranger com nossa taxonomia, já que optamos por recortar o universo dos ambientes multi-usuário *online* conforme a referência explícita que os lugares *online* analisados fazem ao mundo físico, o que pré-define uma acentuada secundidade.

Esta complexa variação de signos entre as categorias e no interior delas deve ser pensada no contexto da semiose que, para Peirce, é a própria ação do signo e envolve necessariamente os interpretantes. [Em CP 5.484, Peirce entende a semiose como uma ação ou influência que consiste ou envolve a cooperação de três sujeitos, o

signo, o objeto ou o interpretante, “influência tri-relativa essa que de forma alguma pode ser resolvida em ação entre pares”.] Entre as inúmeras gradações de interpretantes possíveis, Peirce (CP 5.475) descreveu três classes gerais, formadas pelo interpretante de nível primeiro, ou emocional (o sentimento provocado pelo signo), o interpretante de nível segundo, ou energético (o efeito que envolve sempre um esforço) e o interpretante de nível terceiro, ou lógico (a produção mental ou conceitual propriamente dita). Mesmo que o caráter terceiro seja a tônica dos interpretantes eles sempre, como nos demais casos, conterão os demais níveis que poderão assumir funções dominantes. Mais uma vez, os níveis segundo e terceiro sobressaem em nosso objeto de estudo, pois os lugares virtuais se estabelecem a partir das interações neles realizadas, o que implica atos comunicacionais que envolvem tanto a ação quanto a produção conceitual.

Tendo em mente as considerações acima, apresentamos a seguir os eixos de composição de nossa taxonomia. Entendemos que os vários tipos de representações *online* de lugares *offline* se organizam em continuidade horizontal, estabelecendo um gradiente, conforme a proeminência de peculiaridades de uma ou outra categoria. Ao mesmo tempo, nossa taxonomia também se alinha com a semiótica Peirceana ao compreender que a terceiridade sempre contém secundidade, que por sua vez contém primeiridade, o que caracteriza uma articulação vertical.

O gradiente que está na base de nossa taxonomia pode ser caracterizado a partir de seus dois extremos, que correspondem, por um lado, aos ambientes multi-usuário baseados exclusivamente em texto e, por outro, aos MOGs e MUVes com interfaces gráficas 3D e sonoras.

Em ambientes como os **BBSs** e o **IRC**, a base textual determina a proeminência da terceiridade. Como em todos os ambientes analisados, o próprio recorte dos casos nos lugares relativos a localidades do mundo físico confere um grau moderado de secundidade. A primeiridade é praticamente nula, já que a relação com o objeto da representação é feita através dos nomes dos lugares, que são signos arbitrários. No âmbito do interpretante, esse caráter terceiro decai para o segundo na medida da concretude singular do sentido de pertencimento do usuário que reconhece aquele espaço identificado.

Na outra ponta de nosso gradiente encontram-se os ambientes gráficos, particularmente os tridimensionais e sonorizados, como o **Second Life**. A um primeiro olhar, a opulência das cores, sons e os efeitos 3D se impõem, caracterizando uma primeiridade abundante. No entanto, a padronização das representações, que permite reconhecer imediatamente o ambiente de que se trata, encaminha para a secundidade. Assim também em termos do objeto representado esse primeiro, sempre preponderante, ganha contornos de segundo por tentar reconstituir os espaços existentes *offline* tal qual eles são, efeito potencializado pelo tridimensional. Desse modo, a força analógica do icônico é mobilizada para comunicar um segundo. É interessante perceber que, em oposição a representações de lugares específicos (*São Paulo, Praça da Liberdade*) nos lugares virtuais genéricos (uma praia, uma rua, um bosque) este primeiro já secundizado avança para um terceiro, já que o que prevalece são idéias gerais de praia, ou de rua, ou de bosque. Os interpretantes tendem a ir do primeiro ao terceiro em ambos os casos, já que os existentes concretos representados são reconhecidos porque já fazem parte de um repertório de imagens codificados lugares (específico ou genéricos) que evidenciam.

Entre um e outro extremos, encontram-se gradações que podem ser exemplificadas pelos **MUDs**, **MOGs** e **MUVEs 2D** e **SNSs**. A configuração dos MUDs é bastante semelhante à dos demais ambientes baseados em texto, com intensa terceiridade e fraquíssimos elementos de primeiridade e secundidade. As extensas e detalhadas descrições dos lugares representados, por sua vez, constituem formas diagramáticas, o que acentua o nível de secundidade em comparação com o que ocorre nos outros sistemas exclusivamente textuais. Descrições com adjetivações abundantes adquirem matizes de primeiridade.

De modo análogo, os MOGs e MUVEs 2D, como o **Club Penguin**, também têm a secundidade acentuada pelo caráter mais marcadamente diagramático de suas imagens bidimensionais.

Os Sistemas de Rede Social são bastante mais complexos que os demais, já que neles a representação dos lugares *offline* é construída pela combinação de diferentes conjuntos de signos, que muitas vezes operam de modo associado, paralelo, e não cumulativo, como é típico nos demais sistemas. No Orkut, por exemplo, o layout, as fontes e as cores conferem uma iconicidade de inegável importância, mas é a repetição dessa estrutura nos diversos tipos de páginas que produz a convenção que permite ao usuário reconhecer o SNS. A utilização de fotos, por sua vez, dota o ambiente de uma secundidade muito forte – e como são muitas fotos, de diferentes lugares (e pessoas e coisas), que frequentemente aparecem lado-a-lado, essa secundidade adquire um distintivo caráter múltiplo. A representação dos lugares do mundo *offline*, caracterizando o estabelecimento de um lugar virtual de convergência e identificação, que compõe o foco de nossa taxonomia, localiza-se especialmente nas páginas dos grupos temáticos que o Orkut denomina ‘comunidades’. Nelas, a representação se dá por dois artificios: a imagem e a descrição textual. A imagem pode ser uma foto, e portanto um segundo, ou um símbolo (uma bandeira, por exemplo), e portanto um terceiro – em ambos os casos, com abundante primeiridade. Os objetos das fotos, por sua vez, são paisagens, monumentos, fachadas, no mais das vezes escolhidos por sua associação corriqueira e costumeira ao lugar representado. Ou seja, são também símbolos do lugar, de modo que a secundidade das fotos também se encaminha para um terceiro. Temos, neste caso, duas degenerações de segundo: em direção ao primeiro pela positividade da imagem em si e em direção ao terceiro pelo símbolo que esta imagem evoca. Em todos os casos, as imagens supõem interpretantes primeiros que ascendem ao terceiro.

A representação textual mais proeminente é, o nome da comunidade, que funciona como legenda e acentua a terceiridade. A descrição, por sua vez, pela sua função diagramática, é um terceiro com características de segundo. Em alguns casos, esse diagrama é inequívoco (sugere como interpretante um mapa mental do espaço). Por vezes, a secundidade é acentuada pela recorrência a dados ‘de realidade’ (área, população, etc). Em outros casos, as adjetivações remetem ao primeiro e, em outros ainda, o uso de hinos, poemas e outros símbolos da localidade, acentuam novamente a terceiridade.

Quanto ao interpretante, no caso das ‘comunidades’ do Orkut a situação dos interpretantes é também bastante peculiar: embora o sujeito seja conclamado a participar, sugerindo a proeminência do interpretante energético como nos outros casos, sabe-se que é comum a associação com finalidade exclusivamente identitária, que implica meramente filiar-se ao grupo, sem envolver-se diretamente nas interações (discussões nos fóruns, enquetes, etc) que ocorrem naquele ‘lugar virtual’ (Recuero,

2006a, 2006b; Tomasini, 2007; Fragoso, 2006, 2008). Acentua-se, assim, o interpretante de nível lógico, remetendo novamente à terceiridade. Organizar imagens e exemplos de cada caso??

Sinteticamente, temos o seguinte desenho: em que pese a terceiridade inerente a toda semiose, que é acentuada pela mediação tecnológica, no conjunto dos ambientes analisados percebe-se uma acentuada secundidade, que advém da própria natureza dos lugares virtuais, cuja instauração demanda participação ativa e que constituem representações do mundo físico. Este quadro apresenta uma variação possível de expressar num gradiente, que tem em uma de suas pontas os sistemas exclusivamente textuais, nos quais predomina o terceiro e a primeiridade é quase nula. Em casos especiais, como os MUDs, o investimento nas descrições dos lugares acentua a secundidade por sua função diagramática, sendo possível a ocorrência de alguns matizes de primeiridade nos casos de adjetivações abundantes.

Na outra ponta, ocupada pelos ambientes gráficos tridimensionais sonoros, predomina a primeiridade, que avança para a secundidade pela vinculação com os lugares representados e se encaminha para a terceiridade no caso de localidades genéricas. Nos ambientes bidimensionais a prevalência da primeiridade se encontra matizada também pelo caráter mais acentuadamente diagramático das imagens utilizadas na representação.

Os SNS constituem um caso especialmente complexo, em que os ‘lugares virtuais’ tomam a forma de grupos de interesse que combinam representações imagéticas (bidimensionais) e textuais (denominação e descrição). Por decorrência, a secundidade proeminente degenera em duas direções: para o primeiro (pela iconicidade das imagens e adjetivações) e para o terceiro (pela adoção de símbolos visuais e textuais, como bandeiras e hinos).

Conclusão

A comunicação muitos-muitos viabilizada pela internet institui um sentimento de co-presença que serve como base à noção de ‘lugar virtual’. As construções identitárias (subjetivas e culturais) associadas à idéia de lugar estão por trás das motivações para a criação de ‘lugares virtuais’ que correspondem a localidades do mundo físico nos ambientes multi-usuário *online*. As características desses lugares, assim como as interações que eles viabilizam (entre os usuários e destes para com os lugares), por sua vez, são moduladas pelas peculiaridades dos dispositivos técnicos que sustentam essas representações.

A partir desses pressupostos e tendo como base as categorias Peirceanas, construímos uma taxonomia dos ‘lugares virtuais’ que representam localidades do mundo físico. A natureza das representações que estudamos determina alguns resultados comuns: em todos os casos, são signos altamente codificados, conclamando ao domínio da terceiridade. A vocação para a interação que caracteriza os ambientes multi-usuário implica (ou pelo menos solicita) respostas, seja através de movimentos, seja através dos discursos. Isso traz à frente os interpretantes energéticos, acentuando o caráter segundo, enquanto a interação por linguagem verbal escrita reencaminha novamente este segundo para o terceiro.

Do mesmo modo, a opção pelos ambientes que representam lugares *offline* acentua o caráter segundo desses ‘lugares virtuais’. A iconicidade das imagens nos

ambientes gráficos e as adjetivações nos MUDs e nas descrições dos SNSs encaminham para a primeiridade. Imagens fotográficas ou fortemente diagramáticas e descrições marcadas pela referência à realidade física, por sua vez, acentuam a secundidade.

Por conseguinte, em que pese o caráter terceiro inerente à própria semiótica e acentuado pela mediação tecnológica, o desenho geral que obtivemos indica forte presença da secundidade, por conta da referência física que caracteriza os lugares virtuais e do convite à ação implícito na situação de comunicação muitos-muitos *online* que os institui. É oportuno lembrar, mais uma vez, que essa taxonomia foi concebida para servir como um arcabouço para o estudo dos lugares virtuais e assemelhados, não para uma utilização classificatória, que seria necessariamente redutora diante da complexidade do fenômeno.

Referências Bibliográficas

- AMARAL, Adriana da Rosa. Autoneotnografia e inserção online: o papel do pesquisador insider nas subculturas da web. In: **XVII Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Compós 2008**, São Paulo, UNIP, 2008.
- AUGE, Marc. **Não-Lugares**: Introdução a uma antropologia da sobremodernidade. Campinas: Papyrus, 2007.
- BOYD, danah m. e Nichole B. ELLISON. Social network sites: Definition, history, and scholarship. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 13 n. 1, artigo 11. 2007. Disponível em <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html> [05/09/2008].
- CASTELLS, Manuel. **The Information Age: Economy, Society and Culture. The Power of Identity** (vol. II). Oxford, Blackwell, 1998.
- FRAGOSO, Suely. Espaço, Ciberespaço, Hiperespaço. **Textos de Cultura e Comunicação**, Salvador, BA, v. 42, n. 2000, p. 105-113, 2000.
- _____. Um e muitos ciberespaços. In: André Lemos e Paulo Cunha. (orgs.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, p. 212-231, 2003.
- _____. Eu Odeio quem Odeia... considerações sobre o comportamento dos usuários brasileiros na `tomada do *Orkut*. **E-Compós**, v. 6, 2006, p. 1-22.
- _____. Games Online como Terceiros Lugares. **Revista Fronteira**, v. 10, p. 36-45, 2008a.
- _____. Digital Connectedness in Social Network Sites: exploring relations between territory and identity in Orkut. In: **IR 9.0 - Rethinking Communities, Rethinking Place**, IX Conferência Internacional Anual da Association of Internet Researchers, AoIR, Copenhagen, 15-18 de Outubro de 2008, 2008b.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. London, Harper-Collins, 1993.
- HALL, Stuart. **Da Diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte, UFMG, 2003.
- HAUBEN, Michael e Ronda HAUBEN. **Netizens: On the History and Impact of Usenet and the Internet**, 1996. Disponível em <http://www.columbia.edu/~hauben/netbook/> [27/06/2008].
- LACERDA, Juciano. **Ambiências Comunicacionais e Vivências Midiáticas Digitais**. Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em

- Ciências da Comunicação da Unisinos. Orientador Prof. Dr. Alberto Efendy Maldonado. 2008.
- LEMOS, André. Estruturas Antropológicas do Ciberespaço. **Textos de Cultura e Comunicação**, Salvador, BA, v. 35, 1996. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/estrcy1.html> [14/09/2007].
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro, Editora 34, 1999.
- LICKLIDER, Joseph C. R. e Robert TAYLOR. **The Computer as a Communication Device**. SRC Research Report 61, *In Memoriam: J.C.R. Licklider 1915-1990*. Publicação original 1968. Online em <http://gatekeeper.dec.com/pub/DEC/SRC/research-reports/abstracts/src-rr-061.html> [28/06/2008].
- MITCHELL, William. **City of Bits: space, place and the infobahn**, 1995. Online em http://mitpress2.mit.edu/e-books/City_of_Bits [16/01/2003].
- MORRIS, Merrill e Christine Ogan. The Internet as Mass Medium. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 1 n. 4, 1996. Disponível em <http://www3.interscience.wiley.com/cgi-bin/fulltext/120837676/HTMLSTART> [08/10/ 2008].
- PIERCE, Charles Sanders. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. Past Masters, CD-ROM. EUA, IntelLex Corporation, 2002.
- PRIMO, Alex. **Interação Mediada por Computador**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- RECUERO, Raquel. Dinâmicas de Redes Sociais no Orkut e Capital Social. **Razón y Palabra**, v. 52, p. 1-15, 2006a.
- _____. **Comunidades em Redes Sociais na Internet**: Proposta de Tipologia baseada no Fotolog.com. Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Orientador Prof. Dr. Alex F. T. Primo. 2006b.
- RHEINGOLD, Howard. **The Virtual Community: homesteading at the electronic frontier**, 1993. Online at <http://www.rheingold.com/vc/book/> [16/01/2003]
- SÁ, S., **O Samba em Rede: comunidades virtuais, dinâmicas identitárias e carnaval carioca**. Rio de Janeiro, E-Papers, 2005.
- SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTOS, Milton, **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção** 4. ed. 2. reimpr. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 2006.
- SASSEN, Saskia. **Territory, Authority, Rights: from medieval to global assemblages**. Princeton, Princeton University Press, 2006.
- TOMASINI, Ana Cláudia V. **Globalização e Nacionalismo: um estudo de caso da comunidade virtual 'Brasil' sobre a identidade brasileira no Orkut**. Dissertação de Mestrado apresentada no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Unisinos. Orientadora Prof^ª Dr^ª Suely Frago. 2007.
- TURKLE, S., **A Vida no Ecrã: a identidade na era da Internet**. Lisboa, Relógio D'água, 1997.