

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E EXATAS
CURSO DE GEOGRAFIA LICENCIATURA

Leandro Gass Costa Nunes

**REFLEXÕES SOBRE O CIBERESPAÇO E A INVESTIGAÇÃO DO
PERFIL DO ALUNO CONECTADO**

Santa Maria, RS

2023

Leandro Gass Costa Nunes

**REFLEXÕES SOBRE O CIBERESPAÇO E A INVESTIGAÇÃO DO PERFIL DO
ALUNO CONECTADO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Geografia Licenciatura Plena da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Sandra Ana Bolfe

Santa Maria, RS

2023

Leandro Gass Costa Nunes

REFLEXÕES SOBRE O CIBERESPAÇO E A INVESTIGAÇÃO DO PERFIL DO ALUNO CONECTADO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Geografia Licenciatura Plena da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Aprovado em _____ de dezembro de 2023

Sandra Ana Bolfe, Dr^a (UFSM - 2191883) (Presidente/Orientador)

Airton Rosa Lucion Guites, Msc (UFSM)

Eduardo Schiavone Cardoso, Dr (UFSM - 1372211)

Mauro Kumpfer Werlang, Dr (UFSM - 417539) (Suplente)

Santa Maria, RS

2023

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus professores da educação básica e do ensino superior que me permitiram chegar até aqui através do seu exemplo e ensinamento. Agradeço à minha família pelo apoio durante a graduação. Agradeço ao programa de assistência estudantil, sem o qual não poderia ter completado essa jornada. Agradeço também aos meus amigos pelo apoio durante os momentos de dificuldade.

Agradeço à Escola Professora Edna May Cardoso, seus funcionários e alunos pelo acolhimento durante o tempo em que atuei como professor residente e estagiário.

Agradeço à professora Elvani da Rocha Fagan, minha preceptora no programa Residência Pedagógica, pelo seu apoio, ensinamentos e carinho durante todo o período em que participei como professor residente sob sua orientação.

E por fim, agradeço à minha orientadora Sandra Ana Bolfe, por todo o carinho e zelo que teve comigo durante os momentos mais difíceis que passei no período de graduação, sem ela essa etapa não teria sido concluída.

Eu gosto de um universo que inclui muito do que é desconhecido e, ao mesmo tempo, muito do que pode ser conhecido. Um universo em que tudo é conhecido seria estático e monótono, tão chato como o paraíso de alguns teólogos de mente fraca. Já um universo em que não se pode conhecer novas coisas não é lugar adequado para um ser pensante. O universo ideal para nós é muito parecido com o universo que habitamos, e sinto que isso não é uma coincidência.

Carl Sagan

RESUMO

REFLEXÕES SOBRE O CIBERESPAÇO E A INVESTIGAÇÃO DO PERFIL DO ALUNO CONECTADO

AUTOR: Leandro Gass Costa Nunes

ORIENTADORA: Sandra Ana Bolfe

Este trabalho é uma abordagem sobre a investigação do ciberespaço, isto é, o espaço virtual possibilitado pela rede mundial de computadores e também um recorte da realidade da vivência do professor em formação inicial. A maior parte do trabalho se concentra em investigar o que é esse ciberespaço e as relações que ocorrem nele. Foi feita uma coleta de referências de pesquisas que abordam essa questão seriamente, inclusive dentro da Ciência Geográfica. São discutidos também como mundos virtuais e avatares expandiram o horizonte de existência do ser humano. Como pesquisa e metodologia se investigou o perfil do aluno, como alguém que em sala de aula faz uso das tecnologias da comunicação e informação para ocupar outro lugar na internet. Ao final são feitos apontamentos de como o professor pode integrar essas tecnologias em sala de aula e como os estudantes têm proveito delas na sua aprendizagem.

Palavras-chave: ciberespaço; mundos virtuais tridimensionais; educação; geografia;

ABSTRACT

REFLECTIONS OF CYBERSPACE AND THE INVESTIGATION OF THE CONNECTED STUDENT PROFILE

AUTHOR: Leandro Gass Costa Nunes

ADVISOR: Sandra Ana Bolfe

This work is an approach to the investigation of cyberspace, that is, the virtual space made possible by the world wide web and also a snapshot of the reality of the experience of teachers in initial training. Most of the work focuses on investigating what this cyberspace is and the relationships that occur in it. A collection of research references was made that seriously addresses this issue, including within Geographic Science. They also discuss how virtual worlds and avatars have expanded the horizon of human existence. As research and methodology, the student's profile was investigated, as someone who in the classroom uses communication and information technologies to occupy another place on the internet. At the end, notes are made on how the teacher can integrate these technologies in the classroom and how students benefit from them in their learning.

Keywords: cyber space; three-dimensional virtual worlds; education; avatars; cybergeography;

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 8 |
| 2. OBJETIVOS..... | 16 |
| 2.1. Objetivo Geral..... | 16 |
| 2.2. Objetivos específicos..... | 16 |
| 3. DISCUSSÕES TEÓRICAS..... | 17 |
| 3.1. A (Ciber)Geografia..... | 17 |
| 3.2. Sobre Espaço e Lugar..... | 21 |
| 3.3. Sobre o ciberespaço e os ciberlugares..... | 25 |
| 3.4. A (Ciber)Sociabilidade nas redes..... | 29 |
| 3.5. As (Ciber)Tribos..... | 37 |
| 3.6. A Ciberinteratividade, Avatares e Personas..... | 40 |
| 3.7. Mundos Virtuais e Metaversos..... | 42 |
| 4. METODOLOGIA..... | 45 |
| 5. RESULTADOS E DISCUSSÕES..... | 48 |
| 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 52 |
| REFERÊNCIAS..... | 55 |
| APÊNDICE..... | 60 |

1. INTRODUÇÃO

O que é **real**? Como você define o '**real**'? Se você está falando sobre o que você pode sentir, o que você pode cheirar, o que você pode saborear e ver, o **real** são simplesmente sinais elétricos interpretados pelo seu cérebro".
(Morpheus, filme Matrix, 1999)

Após ler essa fala do filme Matrix, o que nós podemos definir como sendo real? Esse conceito é arbitrário, uma vez que diferentes marcadores podem ser adotados para tal. Até mesmo levando em conta a materialidade, a existência física, tudo é real, uma vez que o virtual existe enquanto dados de informação no mundo físico, porém não está traduzido para uma linguagem inteligível para o ser humano. Um disco rígido de computador tem dentro de si todas as informações que foram gravadas nele e a informação segundo a física jamais pode ser destruída, apenas desordenada e, logo, o virtual é também real por definição. Nossa própria consciência por esse mesmo entendimento também é real.

Desta forma, a realidade virtual, foi discutida por CASTELLS (2002, p.459), onde o autor escreve que: "Todas as realidades são comunicadas por intermédio de símbolos. E na comunicação interativa humana, independentemente do meio, todos os símbolos são, de certa forma, deslocados em relação ao sentido semântico que lhes são atribuídos. De certo modo, toda realidade é percebida de maneira virtual."

Assim, como se pode definir o que é um espaço virtual e um espaço real, uma vez que essa dicotomia assume nada além de uma forma de diferenciação de áreas para facilitação do estudo, do que um conceito talhado como lei? Se levarmos em conta nossa experiência enquanto sujeitos, ambas categorias podem ser exploradas, vivenciadas. Dentro de espaços reais e virtuais podem-se estabelecer relações sociais de afeto, trabalho, lazer... O ser humano é capaz de sentir ambos os espaços, ainda que a experiência sensorial para com o espaço virtual seja restrita, ela de modo algum é motivo para ser invalidada, ou a experiência de uma pessoa sem algum sentido invalida sua capacidade de ocupar o espaço real e nele tecer as mais diversas relações possíveis?

Pois então, o Espaço, esse conceito íntimo da Ciência Geográfica, para Milton Santos (2006), é um conjunto formado por um sistema de ações e um sistema de objetos, ambos indissociáveis. Mas, a que esse conceito é aplicável? Apenas ao espaço “dado ao homem”, o chamado espaço natural físico, material e tangível? Por que não o aplicar também aos espaços criados pelo homem? Não apenas em um sentido de espaços sociais modificados pela técnica, não..., mas sim as espacialidades que extrapolam a experiência material. Esses são os ciberespaços, que nascem com o advento da rede mundial de computadores, com a internet e as redes sociais. Essa nova categoria de análise é muitas vezes subvalorizada dentro da Geografia enquanto Ciência. Apesar de vários trabalhos muito proeminentes nos estudos do ciberespaço, ainda há que desestigmatizar essa nova categoria, que é vista por geógrafos mais “conservadores” como fora da área de estudos geográficos.

De fato, os estudos do ciberespaço não nasceram da Geografia, Pierre Lévy, filósofo, sociólogo e estudioso das ciências da informação e comunicação, certamente foi aquele quem trilhou os primeiros caminhos para os estudos do ciberespaço que surgiram na década de 1990. Essa nova categoria logo foi assimilada pela cultura popular em obras de ficção, como Matrix, que explora a existência de um ciberespaço - um ciber universo, criado para reproduzir o espaço “real” material de maneira perfeita em uma simulação de computador.

No nosso mundo real esse feito ainda está longe de ser possível com a tecnologia atual, porém ciberespaços já estão instituídos em nosso cotidiano. Redes sociais são os exemplos mais simples e palpáveis para se entender o que seriam ciberespaços. Nelas, diversos sujeitos se reúnem em plataformas virtuais (Facebook, por exemplo) e nelas tecem relações sociais. Esses ciberespaços ao serem apropriados pelas pessoas passam a serem entendidos como ciber lugares, aos quais esses sujeitos têm sentimentos de pertencimentos e de afetos.

Mas, redes sociais não são os únicos exemplos de ciber lugares, jogos eletrônicos nas últimas décadas vivenciaram uma revolução tecnológica. *Spacewar!*, de 1962 foi um dos primeiros videogames criados e consistia simplesmente de uma matriz bidimensional, onde o jogo apresenta duas naves espaciais envolvidas em um duelo enquanto manobra no poço gravitacional de uma estrela. Com o

desenvolvimento técnico os chips de computador escalonam ano a ano seu poder de processamento, o que ampliou o horizonte do que seria possível emular.

Em 2008 foi lançado o videogame *Spore*, que tinha como diferencial a capacidade emular uma galáxia inteira (obviamente uma versão muito simplificada do que seria uma representação real de uma galáxia dentro de um computador), onde o jogador tinha a liberdade de mover-se com sua nave pela superfície de um determinado planeta, entre planetas de um dado sistema solar e finalmente entre sistemas solares. Esse jogo representou um novo patamar daquilo que era possível de ser feito. Desde então, videogames têm adotado para si cada vez mais essa característica de ciberespaços vastos para exploração.

Essa pesquisa se engendra, relacionada com a questão da posicionalidade do sujeito pesquisador enquanto ser imbuído de viés de interesse e de pré-concepção sobre o recorte da realidade em estudo, bem como parcial quanto às delimitações de investigação. Gonza (2019, p. 12), escreve:

“[...] é importante sinalar que como pesquisadoras(es), desde nossos corpos e subjetividades, não estamos isentos de críticas e interesses, mas temos a assumir a responsabilidade em cada explicação investigada. Porque a teoria e os caminhos metodológicos que é escolhido vai criar (in) visibilidades de determinados grupos e de práticas espaciais. Então, prestar atenção ao processo de pesquisa qualitativa realça a desconstruir a ideia das passividades dos sujeitos (“outros”) na pesquisa.”

A respeito da posicionalidade, Marques (2021) se apropria desse conceito e dessa prática enquanto desenvolve sua pesquisa sobre as espacialidades instituídas pelas jovens mulheres negras na e por meio da cultura Hip Hop em Londrina (PR). Nessa pesquisa a autora se põe enquanto parte do espaço social, recorrendo à sua trajetória de vida dentro da comunidade que desenvolve seu estudo.

Em convergência a isso, Mathias Detamore (2010) também discute sobre como é importante a posição do pesquisador durante seu trabalho, uma vez que:

Por quê/como escolhemos pesquisar os assuntos humanos que escolhemos? Que perguntas fazemos? Como podemos perguntar a eles? O que tipos de interação que temos com nossos participantes durante a coleta de dados? Como as fazemos parte dessa coleta de dados? como organizamos, analisamos e divulgamos nossas descobertas? Essas são questões de método, todas com imperativos éticos. (DETAMORE, 2010, p. 169).

Portanto é necessário me situar enquanto pesquisador, pois assim é possível denotar de onde, de quem, como e por que falo. Esta pesquisa surge de mim

enquanto nativo/residente digital, jogador e usuário de redes sociais, que desejo compreender o espaço - ciberespaço em que estou inserido, para além de uma percepção empírica dos fenômenos sociais que se perfazem nesse meio.

Na atualidade essas duas categorias estão presentes no cotidiano do meio social e todos os sujeitos estão expostos a elas, sejam usuários ativos ou por meio de interações não propositais, como comerciais ou por terceiros. Assim, “o mundo virtual” está introjetado no “mundo real” que experienciamos diariamente.

Para mim, enquanto sujeito, mais do que parte do mundo real, os espaços virtuais são espaços reais, no sentido de que se legitimam pela realidade das interações sociais geradas pelos sujeitos reais que tecem essas teias relacionais no espaço da internet. Dessa forma, estudar e compreender o ciberespaço é compreender o meu espaço vivido enquanto categoria de pertencimento. Se torna mais do que uma investigação dos fenômenos insurgentes da internet, mas também um estudo das comunidades às quais faço parte e dentro das quais teço relações sociais enquanto sujeito “pessoa online”.

Esse conceito de “pessoa online” é discutido por Mário José Lopes Guimarães Jr. (2000), na sua dissertação de mestrado “Vivendo no Palace: Etnografia de um ambiente de sociabilidade no Ciberespaço”. O autor se debruça sobre a plataforma Palace, uma plataforma gráfica onde a presença dos participantes é representada visualmente através de “avatars” que se movem em um espaço cuja “arquitetura” e aparência podem ser alteradas.

Em dado momento o autor discute sobre como se dá a criação da persona online, que deve ser composta por avatares e apelidos (nicknames) únicos, para que assim a pessoa que utiliza a plataforma seja entendida como um sujeito único e dotado de personalidade e significados, visto que, é latente a importância da manutenção da integridade da persona construída on-line.

Assim como nessa “antiga” plataforma social online, hoje nas nossas tão difundidas redes sociais, criamos nossas personas, que, por mais que na maioria das vezes seja nosso “Eu do mundo real” recriado com o intuito de os representar perfeitamente no “mundo virtual”, é, de fato, nosso eu imaginado (e porque não ideal) para existir enquanto entidade social nesse ciberespaço.

Assim, recorrendo à minha experiência pessoal no uso das plataformas Facebook e Twitter, posso relatar que minha persona digital nessas redes foi uma tentativa de mostrar aos outros sujeitos meu “Eu ideal”, o “Eu” que gostaria de ser. Isso passa tanto por uma edição em um autorretrato, como pela nova personalidade. Sou reservado e introvertido enquanto “encarno” meu eu físico, quando assumo meu avatar – minha persona online - sou extrovertido e irreverente. Esse fenômeno é compartilhado por muitas pessoas que possuem perfis nessas plataformas.

Aliado a isso, há também um nível de criação de personas que transcende a própria imagem real. Não é incomum que ocorra no processo de criação da persona online um completo distanciamento do “Eu” real. Muitas das vezes são apropriados pelos sujeitos que criam seus avatares virtuais personagens da cultura popular, seja a sua imagem, seu nome ou ambos. Algumas vezes pode ser observado até mesmo a personalidade dessa persona fictícia sendo tomada por uma persona virtual, que está sendo criada por uma persona real, sendo cada uma delas única e legítima enquanto compartilham o mesmo sujeito sobreposto.

Aliado a tudo isso, há de se destacar a percepção de vida virtual que muitos jogadores experienciam. Para muitos o jogo é não somente um objeto de entretenimento periférico da sua vivência diária, mas sim uma experiência própria de vivência, independente do mundo real, mas tão legítima quanto. Pessoas que, por vezes, não se sentem satisfeitas com sua realidade, por qualquer motivo que seja, enquanto sujeitos presos no mundo “real”, veem no jogo uma alternativa de viverem outra vida, outra realidade que lhes é mais satisfatória.

O mundo virtual passa, assim, a ter tamanha validade e por vezes até mais do que o mundo real, até porque, para essas pessoas, ambas são instâncias reais e legítimas dentro da sua subjetividade. Esse jogador adota para si uma dualidade da sua coexistência social e física daquela do mundo virtual: esse “outro” sujeito ganha um corpo que é desligado daquele material. Essa persona tem nesse ciberespaço a capacidade de existir e de socializar, não apenas no jogo, mas nas plataformas sociais também, até mais no caso de Genshin Impact, onde a interação social entre sujeitos é limitada, fazendo-se necessária a apropriação desses canais para se fazê-la.

Dessa forma esses ciberespaços passam a assumirem um papel de pertencimento para aqueles que os instituem. Os espaços virtuais compartilhados – as redes sociais são um exemplo disso -, assumem para si a característica de reunir em um ciberlugar de sociabilidade de diferentes sujeitos que estão separados uns dos outros no espaço geográfico material. Nos ciberespaços das redes estão juntos como uma comunidade na qual todos têm capacidade de se manifestar e interagir uns com os outros.

Essas ciberlugaredades, que ainda são pouco exploradas pela Ciência Geográfica, representam um novo horizonte de estudos para o entendimento das relações do ser humano com o espaço em que vive, seja ele dado pelo meio natural, modificado pelo trabalho humano, ou então um espaço totalmente novo, que foi inteiramente criado pelo homem. Esses novos espaços apresentam potencialidades ainda não exploradas e cabe também aos geógrafos esse trabalho de estudo do ciberespaço geográfico.

Dado que são pelas relações tecidas entre os cibersujeitos no e do ciberespaço do Facebook que são constituídas as ciberlugariades, há em decorrência disso um fenômeno de inclusão e exclusão de sujeitos em tribos – cibertribos, que se fazem existir pelos grupos. A primeira experiência de busca por grupos que tem como foco os temas de interesse para uma determinada pessoa geralmente levam a grandes grupos gerais, com dezenas de milhares de participantes, porém determinados sujeitos podem não se sentirem totalmente contemplados com os valores e discussões desse grupo geral, logo ocorre o fenômeno de busca por uma “tribo” que possa promover maior sensação de pertencimento para esse sujeito.

Membros pertencentes à comunidade LGBT+ podem encontrar menor sensação de liberdade de fala em um grupo geral, assim, buscam por se agregarem em um grupo que contemple seus interesses e que os acolha. Esses grupos específicos tendem, assim, a possuírem uma determinada normativa de comportamentos proibidos e permitidos, de tal forma que o descumprimento das regras estabelecidas pode resultar em banimento do grupo. Cada grupo pode apresentar essas regras com maior ou menor restritividade. Esses grupos de cunho

de nicho podem ser entendidos então como tribos virtuais que reúnem dentro de si sujeitos que compartilham dos mesmos valores e signos.

Porém esse fenômeno de formação de tribos não faz com que haja uma restrição onde os sujeitos se prendam apenas a um determinado grupo, o mais observado é o intercâmbio de sujeitos entre tribos. Uma determinada pessoa pode pertencer a vários grupos distintos e, por vezes, com “culturas” diferentes entre si, porém para essa pessoa ambos os grupos têm validade de pertencimento, portando-se com o padrão comportamental respectivo para cada um.

Assim, podemos definir dois tipos de pessoas conectadas: a primeira chamada visitante, onde WHITE e LE CORNU definem como:

Os visitantes veem então a Web principalmente como um conjunto de ferramentas que fornecem ou manipulam conteúdo (isto pode incluir o conteúdo de uma conversa porque, como mencionado, eles ficam felizes em aceitar a Web como um canal útil para a comunicação interpessoal). Este conteúdo é muitas vezes distanciado, tanto quanto possível, da opinião pessoal (a menos que haja uma autoridade competente em evidência ou uma relação off-line pré-existente). Com efeito, evitam-se opiniões e noções “não referenciadas” ou não especializadas, como a sabedoria da multidão. Em última análise, para os visitantes, a Web é simplesmente uma das muitas ferramentas que eles podem usar para atingir determinados objetivos; ele é categorizado junto com telefone, livros, caneta e papel e software off-line. Não é um “lugar” para pensar ou desenvolver ideias e, para o dizer de forma grosseira, e no seu extremo, os visitantes pensam offline. Portanto, os Visitantes são usuários, e não membros, da Web e dão pouco valor ao pertencimento online. WHITE; LE CORNU 2011.

E o segundo tipo, o chamado residente, que WHITE e LE CORNU definem como:

Os residentes, por outro lado, veem a Web como um lugar, talvez como um parque ou um edifício onde existem grupos de amigos e colegas com quem podem aproximar-se e com quem podem partilhar informações sobre a sua vida e trabalho. Uma parte das suas vidas é vivida online, onde a distinção entre online e offline é cada vez mais ténue. Os residentes ficam felizes em acessar a Internet simplesmente para passar tempo com outras pessoas e é provável que considerem que “pertencem” a uma comunidade que está localizada no virtual. Eles têm um perfil em plataformas de redes sociais como Facebook ou Twitter e sentem-se confortáveis em expressar sua personalidade nesses espaços online. Para os Moradores, a Web é um lugar para expressar opiniões, um lugar onde relacionamentos podem ser formados e ampliados. Embora utilizem “ferramentas” como sistemas bancários e de compras online, também utilizam a Web para manter e desenvolver uma identidade digital. Dado que também realizam muitas das atividades que os Visitantes realizam, a sua residência é uma camada adicional de interação e atividade. Quando os residentes se desconectam, um aspecto de sua personalidade permanece. Isto pode assumir muitas formas, desde atualizações de estado em plataformas de redes sociais, até artefatos em sites de partilha de meios de comunicação ou opiniões expressas em publicações ou comentários de blogs. WHITE; LE CORNU 2011.

Essa diferenciação entre os tipos de pessoas que se conectam à Internet e acessam o ciberespaço pode ter surgido do fato de um grupo ter sido apresentado à internet posteriormente em suas vidas, os chamados migrantes digitais que então se encaixariam como visitantes da rede, a utilizando como uma ferramenta qualquer, sem uma sensação de pertencimento ou existência nela. Já o outro tipo, os residentes seriam formados por aqueles que tiveram acesso à internet muito cedo em suas vidas, os chamados nativos digitais, pessoas nascidas a partir de 1990 e mais ainda, após 2000.

Assim surge essa pesquisa com o intuito de identificar o perfil de um estudante nativo digital a partir do viés de um professor também residente virtual. O pesquisador como sujeito que também é um sujeito virtual que ocupa o ambiente virtual motivou o interesse pelo tema e pela coleta de referenciais teóricos que abordam a questão da virtualidade das relações e do espaço virtual e também como professor o interesse pela investigação dos alunos como sujeitos digitais.

Os novos usos e ocupações do espaço virtual surgem com essa geração nativa digital através da tecnologia da informação e comunicação. Dessa forma, o tema emergente do ciberespaço abre oportunidade para novos estudos que mediam a reflexões sobre novas Geografias e formas de ensiná-la, uma vez que a existência virtual também se estende a nações, como Tuvalu, que alterou sua constituição a fim de garantir sua existência como país soberano mesmo que seu território físico seja perdido pelas consequências das mudanças climáticas, emergindo assim uma geopolítica virtual.

O Estado de Tuvalu no seu quadro histórico, cultural e jurídico permanecerá em perpetuidade no futuro, não obstante os impactos de alterações climáticas ou outras causas que resultem na perda do território físico de Tuvalu. TUVALU, 2023

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral

Reconhecer a relação do estudante com o ciberespaço e o papel das Tecnologias da informação e da Comunicação (TICs) em sala de aula como um instrumento favorecedor do ensino-aprendizagem na Geografia do Ensino Fundamental.

2.2. Objetivos específicos:

1. Conhecer a relação do estudante com a internet (ciberespaço) e com os objetos de interface de interação.
2. Experimentar metodologias de TICs em sala de aula
3. Compreender como o estudante acessa a informação dispersa pelo ciberespaço. Investigar a capacidade do estudante em se apropriar e interiorizar o conhecimento. Investigar se o estudante consegue identificar a legitimidade da informação.
4. Investigar se o estudante apenas replica a informação ou faz um julgamento do que é de fato relevante para ele compreender o espaço em que vive.

3. DISCUSSÕES TEÓRICAS

3.1. A (Ciber)Geografia

Muitas vezes a Geografia é tratada como Ciência que estuda tudo aquilo que existe, e mesmo que essa definição faça sentido, ela acaba por não explicar nada. Uma ciência que não tem critérios e sentidos de como se fazer não pode ser validada. Cabe então definir aquilo que a Geografia é, mas para isso é necessário primeiro investigar aquilo que ela trata, qual o seu distintivo enquanto categoria de Ciência dentre tantas outras. Para isso há de se investigar autores que discutem essas questões em seus estudos, entre eles Martins (2007, p. 39) fala que:

Esse “objeto” que possui geograficidade emerge da coexistência e da alteridade do homem em relação ao meio, da sociedade ante a natureza. E a geograficidade é dada num duplo sentido. Dois sentidos que são complementares um ao outro, simultaneamente e não um após o outro. Observamos isso quando, na apropriação feita por homem-sociedade, no ato de subjetivar o meio/a natureza, no ato primário da compreensão efetuada pela “descrição”. Observe-se aí o fundamento etimológico da palavra “geografia”.

O que Martins (2007) quer nos elucidar é que, para entendermos aquilo que a Geografia é, enquanto Ciência, temos de tratar dela como um objeto, e como todo objeto, este “objeto-geografia” tem suas particularidades, suas propriedades únicas e diagnósticas. No caso da Geografia, essa particularidade é a geograficidade, que se imbuí da capacidade de dar significado à existência da Geografia, uma vez que esse duplo sentido é orientado pelo ato primário da observação, que trata das coisas de maneira objetiva e dura, e logo é orientado pela descrição, que está presa às subjetividades pessoais do sujeito geógrafo. Estas etapas do processo de formação geográfico, portanto, passam antes da sistematização e ordenamento das informações, por uma orientação da percepção subjetiva daquele que o faz. Assim, MARTINS (2007) prossegue:

[...] podemos ter a Geografia como categoria da existência. Esta categoria que é constituída por espaço, tempo, relação e movimento, estabelecidos a partir da enti(dade) genérica do mundo que é a matéria, e por sua expressão subjetiva, a ideia. A matéria apresenta-se aqui na unidade processual presente entre homem-meio e na relação entre subjetivo/objetivo. Dentro dessa dinâmica entre subjetivo/objetivo o conteúdo geográfico ganhará forma a

partir das noções de absoluto e relativo, contínuo e descontínuo.

Neste trecho Martins (2007) aborda por quais elementos o conhecimento geográfico, ou melhor, a Geografia enquanto essência, é formado. Ao passar pelas categorias de espaço e tempo, é possível investir na Geografia uma delimitação tanto na sua abrangência espacial, quanto na temporalidade em que os fenômenos que serão descritos estarão contidos. Dessa forma, há então de se estabelecer os limites daquilo que se investigará. Mas não há somente essas duas categorias, existem duas outras que são basilares para a constituição do pensamento geográfico. São elas as relações e os movimentos, muitas das vezes intimamente relacionados. As interrelações entre os objetos de estudo promovem movimentos de troca de informações, matéria e energia. Essa materialidade das coisas do mundo tem sua instituição como espaço geográfico então, quando passa pelo filtro subjetivo da ideia, do pensamento humano e suas significações. A relação de subjetivo-objetivo é caracterizada pela capacidade do pesquisador geógrafo atribuir valores e significados às materialidades expressas no espaço, que, ao ser significado ganha o valor de categoria de análise científica - o espaço geográfico.

A Geografia nasce, portanto com a relação entre a sociedade e a natureza. É propriedade do homem e é propriedade do meio. Mas é acima de tudo propriedade de um todo, no qual o meio e a natureza são a extensão/projeção do homem e da sociedade na medida em que são criação e representação suas. (MARTINS, 2007, p. 39)

O que o autor trata aqui está então, unindo aquilo que se discutiu anteriormente em uma conceituação gênica da Geografia. Esta que nasce da relação sociedade-natureza. Ela, a Geografia, existe dessa forma, como uma coisa humana, que foi criada por e para a sociedade, sendo uma entidade que tem por função mediar aquilo que é o homem e aquilo que é uma extensão do homem. Essas categorias de natureza e sociedade são antes de tudo concepções humanas daquilo que existe. A materialidade das coisas é significada pelos significados que são projetados nelas. Assim, a Geografia enquanto Ciência tem por excelência a função de nos mostrar aquilo que existe não enquanto materialidade alheia de sentidos e valores, mas como um espaço (geográfico), pertencente ao homem, que é também a projeção do homem sobre todas as coisas que ele deseja compreender, a qual ele próprio também pertence. É daí que nasce a Geografia, por quê:

[...] para que a descrição se realize, enquanto ato expositivo, ela tem de ter para si o sentido da coabitação e do copertencimento,

considerando com isso a Localização e a Distribuição. [...] a descrição demanda um procedimento cognitivo em que, de antemão, as coisas necessitam ser percebidas em sua localização e, por conseguinte, em sua distribuição. É isso que o sentido do geográfico invoca na sua constituição mais básica. (MARTINS, 2007, p. 39)

O que isso nos remete é que para que se possa descrever um fenômeno do espaço geográfico, tem de se aproximar deste e estabelecer uma relação de pertencimento para com o objeto. O estudo geográfico não pode ser feito de maneira afastada do objeto-meio de investigação, há de se desenvolver um sentido de percepção dos fenômenos que posicione o pesquisador enquanto parte do processo de desenvolvimento cognitivo. O sujeito que pesquisa tem em si valores e vieses de percepção que se relacionam com os sujeitos-objetos estudados e vice-versa. Esse fluxo é retroalimentado pelas informações que são descritas e a descrição delas acaba por criar espaços enquanto categorias de análise, mas que se materializam na efemeridade das relações no meio. Tudo isso pode ser sintetizado em “A geograficidade é a existência em sua expressão espacial. O ponto ôntico-ontológico de tradução do metabolismo homem-meio no metabolismo homem-espaço. Vejamos isto com mais clareza. (MOREIRA, 2004, p. 33)”

Diante disso, Moreira (2004) amplia esse entendimento, onde ele aborda a geograficidade enquanto uma categoria que é e está introjetada nos objetos de investigação. Uma vez que se projeta um questionamento de cunho geográfico a um determinado objeto de interesse, este assume para si a propriedade da geograficidade, ele passa a ser um objeto de investigação que faz parte do espaço geográfico, ou o é por essência. Ou seja, o ato de investigar as coisas com um viés geográfico é o que imbuí a geograficidade nas coisas e essa geograficidade imbuída nos entes é o que institui a Ciência Geográfica.

A geograficidade é, assim, o ser-estar espacial do ente. É o estado ontológico do ser no tempo-espaço. Um princípio válido e atribuível a qualquer ente - pode ser o homem, um objeto natural ou o próprio espaço (quando este é posto diante da indagação: "o espaço, o que é; qual a sua natureza) - seja qual for o caráter de sua qualidade. Sua reflexão se apresenta na indagação do ser do ente. (MOREIRA, 2004, p. 34)

Assim, o que pode ser posto como possível de assumir essa geograficidade? As coisas da natureza e da sociedade certamente tem essa propriedade inata, mas que novas entidades surgiram nas últimas décadas e que carecem desse olhar geográfico? A Internet é hoje uma fronteira de expansão do conhecimento, além

dela mesma ser a arca do conhecimento da humanidade por si só, em muitos aspectos. As redes, a interconexão entre sujeitos, o acesso rápido e fácil a qualquer informação, as redes de sociabilidade, os fóruns, os espaços virtuais de relacionamentos, plataformas de vídeos, jogos online... Há uma infinidade de categorias e filios dentro da Internet, e todo esse espaço vasto é um veículo gerador de uma tendência que pode renovar o pensamento geográfico, até mesmo fundar uma Nova Geografia, uma Cibergeografia.

Algo que em sua intenção não se impõe, mas que convida ou permite o ato voluntário, além de permitir a coexistência infinita de valores. Uma realidade sem fronteiras, que se materializa nas relações, que pelos recursos técnicos supõe uma espacialidade na mídia. Eis o ciberespaço, que mostrará a nós uma cibergeografia, ou seja, geografia da World Wide Web. Um mundo constituído de ciberlugares, aquilo que na linguagem informacional denomina-se site. Um universo de coexistências que se multiplica em infinitas relações, vale dizer em ciberrelações denominadas links. Assim, a relação homem/meio mediada por este ato comunicativo pode ser tomada como uma relação homem/cibergeografia. (MARTINS, 2000)

Pois, o que é discutido por Martins (2000), senão um horizonte completamente novo para o conhecimento geográfico? Estudar o Ciberespaço é estudar o Espaço, um espaço completamente novo e feito totalmente pelo homem. Essas novas categorias de lugar, as novas categorias de sujeito estão desenvolvendo-se em ritmos acelerados. A Internet se expande ano após ano, mais e mais pessoas criam seus avatares virtuais nas redes sociais. As ciber relações passam a ser cada vez mais comuns e ricas. E diante disso, a Geografia não pode se abster de desbravar esse novo espaço, há de se imbuir a geograficidade no ciber universo da Internet, pois é ele também, o espaço geográfico.

3.2. Sobre Espaço e Lugar

Esses conceitos de espaço e lugar são comuns a todos, haja visto que são termos utilizados diariamente e, muitas vezes de uma forma corriqueira, podendo ou não passar por pensamento elaborado sobre qual definição se adequa melhor para cada contexto. Essa diferenciação de termos – espaço e lugar – permeia, por excelência, a Ciência Geográfica, onde diferentes estudiosos utilizam de um determinado viés de interpretação, já que para além da própria dicotomia entre espaço e lugar, dentro destes, há também diferentes vertentes com suas particularidades. “Assim, o que é Geografia dependerá da postura política, do engajamento social, de quem faz Geografia. Assim, existirão tantas Geografias, quantos forem os posicionamentos sociais existentes” (MORAES, 1986)

Dado isto, ao se fazer uma discussão mais sintética sobre o tema, pode se iniciar partindo daquilo que Milton Santos escreveu sobre o espaço:

O espaço, uno e múltiplo, por suas diversas parcelas, e através do seu uso, é um conjunto de mercadorias, cujo valor individual é função do valor que a sociedade, em um dado momento, atribui a cada pedaço de matéria, isto é, cada fração da paisagem. O espaço é a sociedade, e a paisagem também o é. No entanto, entre espaço e paisagem o acordo não é total, e a busca desse acordo é permanente; essa busca nunca chega a um fim. (SANTOS, 2006, p. 67)

Aqui o autor faz uma diferenciação entre espaço e paisagem – outro importante conceito seminal na Geografia, e, pode-se perceber como até Santos se vê em um caminho conceitual infundável. Assim, voltando ao tema de interesse deste trabalho, há certos autores que se apropriam do conceito de lugar para fazerem suas abordagens. Dentre eles, Tuan, que discorreu durante a introdução de um de seus artigos:

Como localização, lugar é uma unidade entre outras unidades, às quais está ligado pela rede de circulação; a análise da localização é subsumida do conceito e de análises do espaço do geógrafo. Lugar, todavia, tem mais substância do que a palavra localização sugere: é uma entidade única, um "conjunto especial" (Tuan apud Lukermann, 1964, p. 70), ele tem história e sentido. Lugar encarna as experiências e aspirações das pessoas. Lugar não é somente um fato para ser explicado em um quadro mais amplo do espaço, mas é também uma realidade a ser clarificada e compreendida a partir da perspectiva das pessoas que lhe dão sentido. (TUAN, 1979, p. 387).

O que o autor quer comunicar é a faceta do lugar enquanto uma entidade, um meio, que é permeado e se permeia pelas pessoas. É também, não apenas “construído” por estas, mas também pode ser uma potencialidade de formação de indivíduos, mas também de criação de grupos. A significância pessoal de cada ser humano pode ser impressa nos espaços que são ocupados, como afetividade e sociabilidade com outros que compartilham das mesmas localidades e temporalidades. E, por conseguinte, pessoas que se inserem em novos lugares, que, até então eram alheios, podem ter dentro de si introjetados os valores do grupo deste lugar.

As relações entre lugar e indivíduo-grupo são em grande medida fluidas e covalentes no sentido de serem vias de mão dupla de informações, com ritos, códigos e signos. Tendo em vista estes supostos, Anne Buttmer nos faz a seguinte colocação:

Existem muitas dimensões de significados atribuídos ao lugar: simbólico, emocional, cultural, político e biológico. As pessoas não têm apenas concepções intelectuais, imaginárias e simbólicas do lugar, mas também associações pessoais e sociais com redes baseadas nos lugares de interação e ligação. Como outros membros da biosfera, os homens também demonstram padrões marcados de territorialidade (BUTTIMER, 2015, p. 6)

De maneira orientada com o que Buttmer expõe, Relph (1997) nos traz uma discussão que acrescenta a esse processo, em que o lugar é uma categoria geográfica de análise que carrega dentro de si uma íntima relação afetiva entre os sujeitos e os espaços, espaços esses que podem ser diversos visto que há uma pluralidade de lugares possíveis e válidos.

Para os geógrafos, os lugares são aspectos da vida humana que carregam consigo todas as esperanças, realizações, ambiguidades e até mesmo horrores da existência. Eles veem o senso de lugar como um fio que liga cada um de nós ao nosso entorno, e como um caminho aprendido para entender o e lugar em seus próprios termos. (RELPH, 1997, p. 5).

Essa reflexão levantada por Relph (1997) pode ser observada também nos ciberlugares, onde eles têm a mesma capacidade de unir todos aqueles que interagem e têm um sentimento de pertencimento para com esse lugar. Ainda que nos ciberespaços possa haver uma determinada efemeridade das relações e do tempo de permanência, essa capacidade de sentir-se como parte de um lugar é observável em grupos de redes sociais, onde todos os membros desse grupo

partilham dos mesmos interesses e sentidos de como agir. E esse fenômeno do desenvolvimento de um senso de pertencimento, pode acarretar acontecimentos como Relph (1997) discute em:

De fato, o desejo político de pertencer a algum lugar e de participar de suas tradições pode alimentar tentativas de exclusão sistemática de todos aqueles que se acredita a ele não pertencerem. Em contraste, para aqueles que acreditam que um senso de lugar mais forte só pode melhorar o mundo, os geógrafos tentam lembrar que uma solução persistente para problemas sociais tem sido destruir os lugares e comunidades onde estes ocorrem, talvez sob o nome de renovação urbana ou reassentamento. (RELPH, 1997, p. 5).

A partir desses da perspectiva desses autores, pode-se compreender o lugar como sendo um espaço que contempla dentro de si um vínculo com os sujeitos. Para além disso, esse vínculo pode manifestar-se e/ou originar-se de/por vertentes emocionais e afetivas. A topofilia de Yi-Fu Tuan (1974, p. 107) é exemplo disso, onde:

A palavra "topofilia" é um neologismo, útil quando pode ser definida em sentido amplo, incluindo todos os laços afetivos dos seres humanos com o meio ambiente material. Estes diferem profundamente em intensidade, sutileza e modo de expressão. [...] A topofilia não é a emoção humana mais forte. Quando é irresistível, podemos estar certos de que o lugar ou meio ambiente é o veículo de acontecimentos emocionalmente fortes ou é percebido como um símbolo."

Assim sendo, pode-se assumir o lugar enquanto entidade locacional imbuída de afetividade a qual todos os seres humanos experienciam no seu dia a dia, em diferentes modos de vida. Há de se destacar as topofilias que possuem laços de memórias afetivas, há também aquelas que estão associadas a experiências de prazer e satisfação. Dado isso, pode-se recorrer a mais um aspecto do lugar e das relações humanas em meio a este. Mais uma vez Anne pontua uma relevante colocação, onde:

Duas noções da fenomenologia, "sujeito do corpo" e "intersubjetividade", e uma da geografia contemporânea, a ideia de "ritmos tempo-espaço", são bases potenciais para um diálogo entre os dois campos. A ideia de sujeito corporal centra-se nas relações diretas entre o corpo humano e seu mundo. A ideia de intersubjetividade procura construir o diálogo entre a pessoa e o meio em termos de herança sociocultural e os papéis sociais assumidos no mundo da vida cotidiana. A ideia de ritmos espaciotemporais é proposta como uma perspectiva que poderia fornecer iluminações sobre a totalidade dinâmica da experiência do mundo da vida. (BUTTIMER, 1976, p. 279).

O que Buttimer (1976) aborda aqui também pode ser extrapolado para os ciberlugares, uma vez que estes são também instituídos pela relação entre o corpo humano e o mundo, mas de uma maneira diferente. A consciência existe em função do corpo e é através dele que ela pode existir enquanto sujeito entre outros sujeitos no mundo. Mas, é através do mundo virtual artificial que essa consciência que está presa ao que chamamos de realidade, no sentido do mundo material natural, pode extrapolar essas limitações da existência e se tornar uma entidade terceira, projetada fora de si mesma e fora do corpo. Os avatares virtuais, nesse sentido, se instituem como segundos corpos da consciência do sujeito e neles ela pode ser aquilo que ela não pode dentro das limitações da matéria, bem como fazer coisas impossíveis no mundo natural. Esse sujeito outro que se faz real enquanto entidade virtual é, de certa forma, aquele que pode vir a ser a mais fiel representação da consciência e da imaginação do sujeito.

3.3. Sobre o ciberespaço e os ciberlugares

Mas até então se tratava do espaço e do lugar enquanto concretudes físicas e tangíveis, porém, há muito tempo esses conceitos transcenderam as limitações físicas do mundo material. Novos lugares e espaços foram criados com o advento da computação e da rede mundial de computadores. Um espaço virtual infinito que está comportado dentro do nosso espaço-mundo físico finito, as simulações quânticas que contemplam o microcosmos das partículas fundamentais da matéria, até as mais sofisticadas simulações sobre o arranjo da matéria nas maiores escalas de grandeza do universo podem, ambas, serem feitas em modernos servidores com supercomputadores, em um espaço físico tangível não maior do que uma sala ou prédio pequeno.

Podemos simular de forma gráfica e interativa fenômenos muito complexos ou abstratos, para os quais não existe nenhuma "imagem" natural: dinâmica demográfica, evolução de espécies biológicas, ecossistemas, guerras, crises econômicas, crescimento de uma empresa, orçamentos etc. Neste caso, a modelagem traduz de forma visual e dinâmica aspectos em geral não visíveis da realidade e pertence, portanto, a um tipo particular de encenação. (LEVY, 1997, p. 69)

Esse mesmo espaço era necessário, décadas atrás, para um simples cálculo de rota para uma aterrissagem lunar, hoje em dia, podemos simular um mundo simplificado nas nossas mãos através de um aparelho de celular. O ser humano não está mais apenas ocupando o espaço, mas sim, construindo-o. Em um sentido literal. Jogos de simulação e de do tipo mundo aberto estão cada vez mais comuns e sofisticados ao passo em que a miniaturização dos componentes eletrônicos avança, por exemplo, programas para usuários finais, com requisitos de hardware medianos, como Universe SandBox², são capazes de simular de maneira muito acurada o movimento de interação de grande parte dos corpos que são conhecidos do sistema solar. Esse é o poder da criação de espaços - ciberespaços - que o ser humano adquiriu. Sobre isso Levy (1997, p. 74) diz que:

Pode, finalmente, simular espaços não físicos, do tipo simbólico ou cartográfico, que permitam a comunicação por meio de um universo de signos compartilhados. Um mapa não é uma foto realista, mas uma semiotização, uma descrição útil de um território. Por analogia, um mundo virtual pode ser da família dos mapas e não da família das cópias ou das ilusões. Além disso, o território cartografado ou simulado pelo mundo virtual não é necessariamente o universo físico

tridimensional. Pode dizer respeito a modelos abstratos de situação, a universos de relações, a complexos de significações, a conhecimentos, a jogos de hipóteses, até mesmo a combinações híbridas de todos estes "territórios". Em um sentido mais fraco que o implicado numa ilusão sensorial "realista", a noção de mundo virtual não implica, necessariamente, a simulação de espaços físicos nem o uso de equipamentos pesados e caros, tais como os capacetes para visão estereoscópica e as datagloves.

Esses mundos existem enquanto realidades virtuais, mais uma vez recorre-se a Levy (1997, p. 73), onde ele destaca que:

Ao manter uma interação sensório motora com o conteúdo de uma memória de computador, o explorador consegue a ilusão de uma "realidade" na qual estaria mergulhado: aquela que é descrita pela memória digital. Na verdade, o explorador de uma realidade virtual não pode esquecer que o universo sensorial no qual está imerso é apenas virtual, já que as imagens e o som não terão, por muito tempo ainda, a definição que possuem no cinema, já que há sempre um pequeno atraso entre os movimentos e suas repercussões sensoriais, já que os equipamentos são relativamente pesados e, sobretudo, já que o explorador sabe que está interagindo com uma realidade virtual. Assim como o cinema ou a televisão, a realidade virtual é da ordem da convenção, com seus códigos, seus rituais de entrada e saída. Não podemos confundir a realidade virtual com a realidade cotidiana, da mesma forma como não podemos confundir um filme ou um jogo com a "verdadeira realidade".

Ao enfatizar do equívoco possível entre a realidade virtual e a verdadeira realidade", Levy (1997) ao escrever seu livro pode ser entendido como um "vidente" do mundo contemporâneo. Hoje, mais do que nunca, as realidades fundem-se em uma só. A virtualidade das relações é tão real frente às nossas experiências afetivas e emocionais e, até certo ponto, sensoriais, quanto à própria realidade tangível da matéria. O hiper-realismo que encontramos hoje nos jogos mais avançados pode em muitos casos fazer um desconhecedor pensar que está assistindo uma produção gravada em um estúdio de Hollywood com atores reais, no sentido físico do termo, já que atores virtuais já são viáveis haja vista a inteligência artificial e tecnologias de chatbot cada vez mais capazes de simularem a fala e o modo de pensar humano.

Sobre o ciberespaço, recorre-se a Pierre Levy (1997), onde no começo de seu livro Cibercultura ele pontua:

O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo específica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo "cibercultura", especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de

valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LEVY, 1997, p. 16)

O que o autor aborda aqui é como esse termo Ciberespaço comporta dentro de si uma gama de espaços que existem no ambiente virtual das redes. O Ciberespaço de um determinado grupo do Facebook está inserido em um ciberespaço maior, o próprio Facebook e este é integrante de um conglomerado de espaços do META, que por sua vez está entre os muitos outros conglomerados que existem no ciberespaço. A Cibercultura nesse contexto se instituiu como o conjunto de meios pelos quais os cibersujeitos que povoam esses ciberespaços utilizam para se comunicarem entre si, passando desde os aparelhos até a linguagem utilizada. Também se destaca no texto de Levy (1997) a curiosa origem da cunhagem do termo ciberespaço, o autor escreve:

A palavra "ciberespaço" foi inventada em 1984 por William Gibson em seu romance de ficção científica Neuromante. No livro, esse termo designa o universo das redes digitais, descrito como campo de batalha entre as multinacionais, palco de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural. Em Neuromante, a exploração do ciberespaço coloca em cena as fortalezas de informações secretas protegidas pelos programas ICE, ilhas banhadas pelos oceanos de dados que se metamorfoseiam e são trocados em grande velocidade ao redor do planeta. Alguns heróis são capazes de entrar "fisicamente" nesse espaço de dados para lá viver todos os tipos de aventuras. O ciberespaço de Gibson torna sensível a geografia móvel da informação, normalmente invisível. O termo foi imediatamente retomado pelos usuários e criadores de redes digitais. (LEVY, 1997, p. 93)

Essa passagem tem potencial de interesse de análise uma vez que toca num ponto chave para distinguir a Cibergeografia da Geografia. Enquanto a tradicional Geografia trata de lugares muitas vezes estanques e bem delimitados no espaço natural. A Cibergeografia, por outro lado, tem que lidar com a fluidez dinâmica dos sujeitos nas redes, onde os próprios espaços são passíveis de mobilidade instantânea e podem deixar de existir ou surgir em minutos. Essa característica faz da Cibergeografia uma vertente da Geografia que tem de preocupar em acompanhar essa característica mutante do seu objeto de estudo – o ciberespaço.

Aqui Levy (1997) pontua uma série de discussões chave para trabalhar o conceito de ciberespaço:

Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem

informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço. Esse novo meio tem a vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação. A perspectiva da digitalização geral das informações provavelmente tornará o ciberespaço o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do início do próximo século. (LEVY, 1997, p. 93-94)

Quando Levy (1997) coloca que o ciberespaço é definido pela interconexão e intercomunicação entre os sujeitos nos é apresentado que essa categoria de espaço se faz válida não inerentemente a si própria, mas ela se instituiu pelos sujeitos que fazem dela um meio para se relacionarem. O ciberespaço então é uma espacialidade que existe em função daqueles que usufruem dela, entretanto os sujeitos existem independentemente dela. Mas isso não é válido para os cibersujeitos: estes existem em uma função de dependência da rede. Até mesmo o sujeito real que criou esse cibersujeito, imbuindo a ele sua memória e subjetividade, não é obrigatoriamente necessário para a existência desse outro virtual. Quando um avatar virtual é criado ele se torna uma entidade própria dentro da internet, ele continuará nela, ainda que estagnado em uma existência congelada, ou através da inteligência artificial pode assumir para si a autonomia de existir, aprender e se comunicar.

Dado isto, pode-se entender a ideia de um ciberlugar, enquanto entidade quimérica que une tanto as concretudes materiais e relacionais interpessoais dos sujeitos, onde a topofilia de Tuan se faz presente, como também as novas instâncias virtuais da rede nodal de computadores. Os ciberlugares passam então a serem as ilhas de encontro de pessoas que possuem um interesse em comum e que vagam na vastidão do mar de informação que é a Internet.

3.4. A (Ciber)Sociabilidade nas redes

Aristóteles disse que o homem é um ser social. Isso implica no fato do homem ser carente e que necessita da companhia de outros para ser feliz. Para tal, é necessária a comunicação entre os homens, há de se estabelecer uma relação de afetividade. Ordinariamente podemos pensar em colegas da escola, do trabalho, um grupo de amigos ou qualquer outra reunião de pessoas como fenômenos de socialização. E isso é correto, porém, a conexão entre os sujeitos pode, hoje, ir além do compartilhamento de um espaço físico. Adams (1998) abordou essa questão quando comenta sobre os espaços de socialização que se formavam nas “arcaicas” salas de bate papo virtuais - cafés virtuais.

Um café virtual construído com linhas de texto rolando telas CRT em meia dúzia de computadores espalhados pelo país está muito longe de um café real no qual pessoas de uma única cidade se reúnem em pequenos grupos para conversar sobre cafeína e biscoitos. Parece um grande salto de subjetividade chamar o texto de rolagem de café. No entanto, a situação de comunicação computadorizada pode ser objetivamente análoga a um café “real”, na medida em que replica a topologia de um café e o processo de estruturação. (ADAMS, 1998, p. 96)

O que o autor expõe aqui é como as tessituras das relações “reais” podem e são efetivamente performadas nos espaços virtuais, onde o termo real é utilizado quando referido ao contexto de encontro presencial físico de pessoas em um mesmo espaço. Um cibercafé, que era simplesmente um estabelecimento comercial que oferecia aos clientes um serviço de alimentação e acesso à Internet, pode apresentar então uma complexa e fina rede de relações sociais em sua estrutura. Sobre essa estrutura, Adams (1998, p. 96) a descreve sinteticamente:

Para ser como um verdadeiro café, um “café virtual” deve consistir de: (a) grupos de dois ou mais nós altamente interconectados entre si para formar clusters (como em torno de tabelas), (b) que são vagamente associado para formar uma rede maior (o café), (c) que suporta uma certa quantidade de mão única de comunicação (“espionagem”) entre clusters, bem como (d) a possibilidade de formação de links intercluster (encontro de amigos), e (e) a oportunidade de alternar clusters (mover de uma tabela para outra). Embora muito se perca na “tradução” de café para café virtual (como cheiros de café recém-torrado, sons de colheres batendo em xícaras e pires e janelas com vapor), na forma como o termo é usado atualmente, a base de seu tipo particular de estruturação descrito aqui é preservada. Da mesma forma, o conceito de uma “superentrada da informação” (sistema de banda larga interativo)

implica na topologia de uma rodovia - uma longa cadeia de links primários com redes subsidiárias de ramificação de links secundários.

Aqui o autor vai além de descrever a estrutura do café, para além disso colocar em pauta a estrutura de uma sala de aula virtual, que durante a Pandemia de SarsCov19 foi amplamente utilizada em todo o mundo nos anos de 2020 e 2021. O mundo virtual como ambiente de inter-relação global foi forçado a eclodir antes de estar totalmente formado e amplamente acessível para todos, porém se mostrou capaz de sustentar o desempenho de boa parte das atividades do ser humano. O que Adams (1998) aborda aqui é o caráter nodal desse espaço virtual – o cibercafé, onde há de existir um complexo sistema de núcleos (nós) interrelacionados, que servem de meio para o fluxo de interação dos sujeitos. Isso hoje pode parecer estranho e rudimentar, ao passo que temos como comparação e referência atual os grupos do Facebook, mas essa estrutura dos cibercafés revelara um potencial de viabilidade para as ciber relações que se mostrou possível hoje.

Ao se pensar na estrutura dos grupos do Facebook, encontramos uma rede nodal muito mais simples (em termos de usabilidade), porém muito mais abrangente e dinâmica em comparação com os cibercafés de Adams (1998). Ao esquematizar o Facebook, podemos chegar a essa estrutura: (I) a plataforma é um mega cluster que tem em si o nó central de todos os usuários dessa plataforma que, (II) se ramifica em nós menores que podem ser páginas e grupos, onde (II.a) as páginas têm geralmente uma centralidade do conteúdo que é mostrado e, (II.b) os grupos, onde cada membro geralmente tem a capacidade de expor seu próprio conteúdo; e finalmente (III) o usuário final, ou melhor, o perfil do usuário, que representa o menor nó nessa rede.

Os grupos do Facebook funcionam de uma maneira na qual os membros podem agir participativamente na geração de conteúdo. A estrutura hierárquica do grupo é composta pelos administradores e moderadores, onde os primeiros estão entre o grupo semente – fundador e os segundos são aqueles que agem para garantir a ordem e a convivência pacífica entre os membros. Cada grupo possui então (I) um tema central no qual o grupo é baseado, (II) subtemas mais específicos que diferenciam ele de grupos sobre o mesmo tema central, (III) um conjunto de regras e (IV) uma hierarquia social.

O modo como o grupo é esquematizado é por uma rede nodal de mão dupla, onde o membro tanto pode ser receptor passivo do conteúdo exibido no grupo, como também um agente promotor desse conteúdo. Esse conteúdo tem sua forma no post (postagem) que tem em si a informação que se deseja expor, bem como canais de interação dos membros com esta. No Facebook há os botões de reação (curtir, amei, haha, uau, triste, grr e força), onde cada um tem um significado de uso para transmitir uma mensagem à postagem. Além desses botões, há a possibilidade de o usuário fazer um comentário, onde ele criará uma sub postagem em resposta à postagem principal, e esse comentário também está aberto para reações e respostas. Assim, tem-se uma complexa rede de nós de interação, mesmo em uma única postagem. Mas como isso pode ser validado como uma interação real se não há uma completa conexão sensorial entre os usuários (ciber sujeitos) Adams (1998, p. 99) discute isso em:

A realidade é claramente dependente dos modos sensoriais pelos quais os humanos apreendem seus ambientes. Simulações são geralmente apreendidas como simulações precisamente porque eles não se apresentam a todos os sentidos modos da mesma forma que o original. Por exemplo, frutas falsas parecem frutas verdadeiras, mas não tem o gosto de fruta real. Lugar simulado (virtual) é mais obviamente um lugar sem paredes, móveis, e corpos que podem ser tocados; isto se parece com um lugar, mas não parece um lugar. Algo experimentado através de todos os sentidos adquire uma qualidade maior de realismo do que algo sentido apenas através um modo sensorial.

Esta é uma questão muito importante a ser discutida e por certas vezes utilizada como argumento que invalida as relações virtuais. Mas por quê? Para entendermos o que ocorre, podemos fazer uso de uma analogia elegante. Carl Sagan no programa Cosmos realizou um exercício mental no qual ele representava como seria o encontro de uma criatura tridimensional (interpretada por uma maçã) com outra criatura que está presa em uma realidade bidimensional (interpretada por um círculo recortado em papel). O que é demonstrado ali é como a informação é perdida ou suprimida ao se perder uma dimensão espacial. O que o círculo vê quando a maçã entra no espaço bidimensional é apenas um corte desta. Essa fábula não é original de Carl, ela foi escrita por Edwin A. Abbott e se intitula Planolândia, publicado em 1884. Podemos extrapolar essa questão da perda de informação ao passo que perdemos uma dimensão espacial para as interações virtuais. Aqui, ao invés de se perder uma dimensão do espaço, é perdida pelo menos três dimensões sensoriais, das cinco comumente atribuídas aos sentidos

(visão, audição, tato, paladar e olfato), mas há também questões sensoriais subjetivas que podem ser perdidas, como figuras de linguagem, expressões faciais e gestos. Assim, ao se pensar na estrutura da plataforma do Facebook, temos o sentido da visão como predominante e da audição auxiliar em determinados conteúdos (vídeos). As interações ocorrem por meio da textualidade, os ciber sujeitos têm de escrever para se comunicarem. Assim, apenas um sentido tem predominância quando se fala em relações sociais na internet, o que pode gerar uma percepção de insuficiência, porém Adams (1998) faz um apontamento que vai em oposição a essa alegação, onde:

Podemos pensar em muitas experiências em que um o sentido único é aceito como prova da realidade. Para por exemplo, quando alguém entra em uma sala e cheira gás propano, a realidade de um vazamento de gás é aceita, e não giramos um botão para confirmar que estamos em um ambiente explosivo. Alimentos estragados inicialmente descobertos pelo cheiro não estão sujeitos a mais testes de realidade. Na verdade, na vida cotidiana, quase tudo o que é apreendido em um módulo sensorial é considerado real sem recorrer a outros modos de verificação. (ADAMS, 1998, p. 99)

Em que isso pode ter relação com a sociabilidade em rede? Bom, quando interagimos com alguém se criam vínculos onde ocorre a troca de informações, isso é uma interação social. E na internet, ao comentarmos em uma postagem num grupo, não estamos também estabelecendo uma relação social de troca de informações? A informação que recebemos dessa postagem foi interpretada e significada subjetivamente, pode então ser feita uma resposta a essa postagem e assim se dá a troca. Tudo isso se dá pela intermediação apenas da visão (e do tato, se considerar o fato de segurar o aparelho pelo qual está sendo utilizado). Assim, com apenas uma dimensão sensorial foi possível realizar uma interação social virtual, mas que carrega dentro de si os mesmos significados e a validade de uma interação “real”. Adams (1998) prossegue, onde traz mais exemplos da vida “real” nos quais uma dimensão sensorial é o suficiente para ser provada como válida e real: Cidades vistas através do para-brisa de um carro em movimento são percebidas como um fluxo de ícones implantados em outdoors e fachadas de edifícios. (ADAMS, 1998, p. 99)

A ideia do para-brisa do carro é interessante, pois pode ser facilmente associada ao monitor de um celular ou computador, uma vez que ambos nos apresentam um “fluxo de ícones” e por que não de mensagens. Nesse sentido a

rede social pode ser ainda mais real do que a vista urbana, uma vez que o motorista é um agente passivo que apenas recebe as informações, sem capacidade de respondê-las (a menos que consideremos as ações do motorista de acordo com os sinais de trânsito como respostas). Porém, na rede social, o “navegador” pode se apropriar do poder de resposta. Quando uma postagem o desagrada, este pode reagir a ela com “grr” e fazer um comentário criticando-a. Quando uma publicação o agrada, ele pode reagir com “amei” e comentar algo elogioso. Mas então, por que motivos essas interações seriam invalidadas como reais? Não há necessidade de atribuir a elas uma subvalorização ao chamá-la de virtuais, apenas uma categorização diferente das relações “reais”, porém igualmente real no sentido de cumprimento da função do processo comunicativo. E, diante dessa complexidade das sociabilidades nas redes, fenômenos curiosos podem ocorrer:

A vida normalmente envolve contextos sociais distintos e separados: trabalho e casa, boates e salas de aula, e assim por diante. Em redes, pode-se estar flertando, estabelecendo um acordo comercial, brincando com um amigo e recebendo conselhos de um chefe praticamente ao mesmo tempo. (ADAMS 1998, p. 100)

Esse fenômeno descrito por Adams (1998) pode ser interpretado não somente como uma prova da validade das relações virtuais enquanto tão reais quanto às “reais”, mas também como uma perspectiva de se pensar na realidade virtual como uma meta realidade de muitas realidades virtuais paralelas que ocorrem simultaneamente em um mesmo tempo e espaço. Essas realidades são percebidas por um único sujeito que se torna a central nodal, pois tem dentro de si múltiplos sujeitos. Isso pode ser entendido como um espelho fragmentado do seu “Eu” real, projetado em cada uma das faces desse espelho outros “Eu” que se adequam a determinadas situações sociais, imbuindo em si valores que se adequam a estas e que podem ser conflitantes entre “Eus”. Isso é abordado por Adams (1998) nesse trecho:

Em locais de constituição tradicional o Eu é estruturado por tempo e espaço de tal forma que uma pessoa parece ser (e, portanto, “é”) uma pessoa de cada vez (um funcionário, depois um pai, depois um amigo e assim por diante); o ciberespaço permite atuar socialmente como várias pessoas diferentes ao mesmo tempo. Esta mudança de um modo sequencial para um modo simultâneo de gerenciar facetas de identidade implica que para todos os as semelhanças entre lugares e lugares virtuais, o processo de estruturação difere no que diz respeito a como constitui o Eu. (ADAMS, 1998, p. 100)

O que ADAMS quis dizer com isso é o fenômeno das multitarefas que são realizadas dentro do ciberespaço. Ao pegarmos um cibersujeito que é membro de uma série de grupos do Facebook, podemos investigar seu comportamento em cada um deles e veremos como em cada ciberlugar esse cibersujeito é um ser outro daquele que fora antes. Quando, por exemplo, um sujeito LGBTQ+ interage em um grupo que trata de um assunto geral, esta pode tender a se portar, como mecanismo de autoproteção, como um outro cibersujeito – um outro eu – que representa uma pessoa cisgênero e heterossexual. Porém num grupo feito para que haja uma comunidade acolhedora, essa mesma pessoa pode interagir através de um avatar que seja muito mais próximo do seu Eu real. Assim, dentro do contexto das ciberrelações nos ciberespaços, os cibersujeitos que cada sujeito real administra são muitos e diferentes entre si. E esse fenômeno pode ser extrapolado para outros contextos que saem do simples código de comportamento, para uma completa redefinição do Eu enquanto essência do ser, onde Adams (1998) coloca que:

Outra característica importante do ciberespaço que novamente indica um tipo diferente de processo de estruturação é a mutabilidade da identidade online. No ciberespaço, uma mulher pode fingir que é um homem, um menino de quatorze anos, pode encarnar um elfo ou um animal. A "aparência" da pessoa na forma de texto remove as contraditórias dicas visuais e simultaneamente evita a filtragem de mecanismos de escrita publicada. (ADAMS,1998, p. 100-101).

Ao falarmos de avatares virtuais, estamos nos referindo a cibersujeitos virtuais que foram criados e controlados por sujeitos reais. Esse sujeito real concentra em si múltiplos Eus, onde todos são e não são Ele. O ciberespaço permite que esse sujeito crie avatares de si que contenham a aparência que ele desejar, através desses avatares a consciência desse sujeito real pode se manifestar do mundo e interagir com outros como uma entidade livre do corpo físico que é seu receptáculo. Os avatares virtuais permitem a liberdade da mente, a capacidade do sujeito encarnar outro sujeito, o seu sujeito ideal dentro de um mundo virtual. Esse avatar pode ser um personagem em um jogo ou um perfil de rede social. Ambos têm o mesmo propósito, mas tem meios de se fazerem reais distintos, ainda que ambos possam coexistir compartilhando a mesma aceção de cibersujeito. Enquanto o sujeito que se faz existir em um avatar de jogo o faz com o intuito de “viver uma vida”, como realizar tarefas, explorar e interagir com esse mundo virtual, o sujeito que cria um avatar em uma rede social o faz para interagir com outros sujeitos e tem introjetado em si o desejo de ser reconhecido e validado por aquilo que ele aparenta.

Em seguimento a isso, aqui, Adams (1998) levanta uma questão a ser analisada mais cuidadosamente tendo em vista o contexto atual:

As pessoas negociam internamente identidades online e offline como eles "comutam" entre o espaço geográfico e ciberespaço. Enquanto o baile de máscaras está quase esquecido na modernidade tardia, é revivido no computador, com a modificação que os trajes no ciberespaço são construídos de palavras e, portanto, são criados durante, ao invés do que antes, o momento de interação. Em comparação com o espaço geográfico, existem poucas barreiras de acesso com base na idade, condição física, sexo, localização ou aparência física sozinho. (ADAMS, 1998, p. 101)

Nas redes sociais de hoje, avatares são possíveis de serem vistos, são as fotos de perfil e os ícones de bate-papo. A construção de um cibernúcleo "mascarado" não se limita às palavras que este usa para descrever a si mesmo, a linguagem visual de uma foto que contém em si o significado e a representação desse cibernúcleo é a forma mais comum de se criar avatares "mascarados" hoje nas redes sociais, por exemplo. E esses sujeitos não são efêmeros, existindo em um único momento em uma sala de bate-papo. Esses sujeitos existem de maneira contínua, estabelecendo uma rede de relações, muitas vezes que compartilham das mesmas características de serem sujeitos criados para distanciar-se da imagem do corpo do sujeito real. Esse fenômeno da criação de avatares entra em uma questão relevante que Adams (1998) aborda que:

Assim, a criação de lugares virtuais sugere não apenas novos potenciais de poder coercitivo (Gillespie e Robins 1989; Graham e Marvin 1996), mas novas oportunidades de resistência como Nós vamos. Estas observações não se destinam a um espírito utópico. Existem muitas "barreiras" ao redor ciberespaço que impede as pessoas de "se deslocarem" dessa forma. Uma vez que o principal requisito para a participação em uma comunidade de rede é a capacidade de ler e digitar, uma barreira primária para a rede participação é analfabetismo. (ADAMS, 1998, p. 101)

Ao tratar de como os ciberlugares tem a potencialidade de servirem como ferramenta de validação do "Eu", ou do "Nós", há de se dar destaque ao fenômeno da libertação da consciência do corpo. Uma pessoa que tenha a incapacidade de se locomover livremente pode se utilizar dos ciberespaços para fazê-lo. Através de um avatar em um jogo de mundo aberto, como Genshin Impact, essa pessoa tem a possibilidade de correr, saltar, voar, escalar e nadar livremente. Sua mente pode viver aquilo que seu corpo físico não permite. Entretanto, ao passo que remove determinadas barreiras da existência, esses ciberespaços também podem se levantar novos embaraços para determinados sujeitos. A visão é um sentido

muito importante para as ciber relações, uma pessoa cega pode encontrar dificuldades para socializar e interagir em mundos virtuais. Do mesmo modo que uma pessoa analfabeta não consegue usufruir de grande parte da potencialidade de comunicação contida em uma rede social. Outro fator relevante é a pobreza, uma vez que o acesso ao “mundo virtual” requer “veículos”, como celulares e computadores, que possuem alto valor em muitos casos. Mas, todavia, parte desses fatores, não denotam problemas do ciberespaço, mas sim do espaço real e do seu ordenamento onde ambos: analfabetismo e exclusão digital são causados pela pobreza e má qualidade de vida que muitas pessoas enfrentam no sistema global dominante, porém como Adams (1998) pontua aqui, esse espaço tem em si o poder de perturbar o status quo atual e garantir uma realidade melhor:

Outra barreira, por razões óbvias, é a deficiência visual. Um terceiro, e o mais importante, a barreira é a pobreza, tanto individual quanto social, que afeta fortemente a localização dos nós de acesso do ciberespaço. No entanto, o ciclo e a máscara do ciberespaço são politicamente carregados com o poder de inversão e justaposição, que, assim como o carnaval, a festa ou a feira, perturba o social tradicional das relações (Bakhtin 1984; Scott 1990; Stallybrass and White 1986; Manning 1983). (ADAMS, 1998, P. 101)

3.5. As (Ciber)Tribos

O fenômeno das tribos urbanas já é conhecido e amplamente estudado pelas ciências humanas. No artigo de OLIVEIRA, CAMILO, ASSUNÇÃO (2003) investiga as tribos de Brasília como contextos de desenvolvimento social da adolescência e busca identificar a relação entre tribos, identidade e alteridade, onde é feita uma recuperação histórica-conceitual do que representa e de como se estrutura uma tribo urbana, trazendo para a discussão teórica outros autores. A respeito disso, pode-se ler:

Maffesoli define tribos urbanas como agrupamentos semiestruturados, constituídos predominantemente de pessoas que se aproximam pela identificação comum a rituais e elementos da cultura que expressam valores e estilos de vida, moda, música e lazer típicos de um espaço-tempo. Uma tribo define-se por uma socialidade frouxa, pela lógica hedonista e o não-compromisso com a continuidade na linha do tempo, expressa na valorização do aqui-agora (Coutinho, 2001). Ao mesmo tempo, seu caráter dinâmico e em constante transformação lhe confere um potencial criativo, inovador, que não pode ser desprezado. (apud OLIVEIRA, CAMILO e ASSUNÇÃO, 2003, p 63)

A partir desse excerto é possível trabalhar com um conceito de tribo urbana que tem como fundamentos de caracterização um agrupamento com fluidez de interesses, símbolos, espaços ocupados, comportamentos, ídolos, etc. Essa fluidez pode ser responsável pela transformação de um grupo com determinadas características identitárias em um grupo que tenha uma nova expressão cultural, por vezes até mesmo oposta à configuração original. O mecanismo que evidencia essa dinâmica semiestruturada das tribos urbanas é a sucessão não acumulativa do tempo. Os eventos que acontecem podem sobrescrever a configuração que até então tem apresentado uma determinada tribo, não servindo como base de fundamentação identitária para a tribo, mas sim como um “vento” de mudança da identidade corrente por uma completamente nova.

No contexto das tribos, observa-se uma relação espaço-tempo particular. O tempo não é vivido como processo histórico, mas como uma sucessão de presentes. Cada situação apresenta uma densidade vivencial intensa, que muitas vezes não deixa rastros para as experiências seguintes, comprometendo o encadeamento temporal necessário, por exemplo, aos processos de desenvolvimento social. (OLIVEIRA, CAMILO e ASSUNÇÃO, 2003, p 63)

Sobre as tribos urbanas, OLIVEIRA, CAMILO, ASSUNÇÃO (2003) discutem também o tema dos vínculos entre os membros de uma determinada tribo. Esse vínculo é fluído e por vezes efêmero, uma vez que o interesse comum do grupo desaparece, essa tribo deixa de existir. E também pôde ser visto como os sujeitos que compõe a tribo se portam, assumindo identidades – personas, que tem como papel a manutenção da cola social que mantém a tribo junta. Essa fluidez

encontrada entre as identidades de cada um dos indivíduos integrantes dessa tribo cria uma situação de atuação social, onde pode-se pensar na tribo como um grupo de teatro e nos membros como o elenco que muda de personagem conforme a peça também muda.

Os vínculos comunitários perduram enquanto se mantém o interesse pela atividade (i.e., uma apresentação musical, uma festa ou manifestação política). Os membros da tribo se portam como personagens de um enredo imaginário (Gonçalves, 1999), o que configura sua identidade de papel, uma persona: para cada situação um papel e para cada papel uma identidade, que evoca a exposição de determinados elementos de subjetividade e a ocultação de outros (Maffesoli, 1920/2000). (apud OLIVEIRA, CAMILO e ASSUNÇÃO, 2003, p 64)

Outro ponto marcante do trabalho de OLIVEIRA, CAMILO, ASSUNÇÃO (2003) é a questão da motivação desses adolescentes para se integrarem a grupos, uma vez que esses jovens não tem mais uma referência simbólica e muitas vezes vivem em vulnerabilidade social, acabam buscando meios para criarem um Eu idealizado que se reflete no Outro, formando uma identidade cultural que lhe garante o preenchimento do vazio de pertencimento, gerando uma identidade coletiva que permeia a identidade singular dos sujeitos. O sujeito identifica e distingue o grupo, da mesma forma que o grupo funde e homogeneiza os seus participantes.

Em resposta à crise de referências simbólicas e institucionais claras, e diante da dureza da realidade social, os adolescentes e jovens urbanos contemporâneos parecem buscar o sentido de si-mesmos numa imagem idealizada e ilusória do outro. Ora, nesse contexto, a diferenciação da qual depende a formação das identidades singulares torna-se empalidecida e o sujeito incapaz de se reconhecer na diferença do outro. Passa a viver com ele experiências de fusão imaginária, como a que ocorre em certos grupamentos, que se representam como sistemas mais fechados, que protegem as relações intergrupais por meio do acirramento das divergências intergrupos. (OLIVEIRA, CAMILO e ASSUNÇÃO, 2003, p 65)

Estabelecido o que são as tribos urbanas, podemos estender esse conceito aos espaços virtuais, onde agrupamentos ocorrem de maneiras semelhantes. Entretanto a formação de grupos é mais fluída e randomizada, uma vez que o a pessoa virtual pode, ou não, buscar intencionalmente por grupos que compartilham do mesmo interesse. Algoritmos, como os usados pelo Facebook, podem direcionar uma pessoa a um grupo que compartilha das mesmas preferências dessa pessoa.

Os encontros que levam à formação de tribos virtuais, geralmente, acontecem por acaso, quando o indivíduo navega na Internet e se depara com pessoas com as quais descobre compartilhar afinidades. Apesar de ser um encontro ocasional, valoriza-se o fato de estar junto, assim como prevalece um compromisso e um sentimento de respeito entre os membros enquanto perdurar o contato. Certas tribos adotam a chamada Netiqueta, as regras de conduta, que, em caso de transgressão, pode resultar na exclusão do membro infrator. (CORRÊA, 2015, p. 6)

E essa pessoa não se limita a uma personalidade, ela é múltipla e pode existir simultaneamente enquanto “rola o feed”, isto é, navega dentro da rede social, uma vez que publicações sobre diferentes grupos podem aparecer em sequência de tal modo que revistas de decoração, costura e automóveis podem ser encontradas em

uma banca. A informação é dinâmica, assim como a persona que interage com ela apresenta um diferente “Eu” para cada grupo, publicação ou rede social. Uma rede social pode ter um arquétipo distinto de outra, onde cada persona vai seguir uma linha de abordagem para interagir com a informação.

A pessoa ao se inserir em uma ou mais tribos virtuais busca traços de identificação e não uma identidade única. Assim, um mesmo indivíduo pode participar de várias tribos e pode adotar uma “pluralização” de identidades. Para tanto, ele só precisa se adequar a situações diversas de interação, procurando sempre ajustar a “apresentação do eu” diante de cada nova situação. (CORRÊA, 2015, p. 7)

Em última instância, a internet e as ferramentas que são usadas para se ter acesso a ela podem ser consideradas “distrações” ou “futilidades modernas” por determinados indivíduos, entretanto, elas têm em si uma das características mais poderosas do ser humano, a criatividade, ou melhor, o aparato necessário para a criatividade humana transcender os limites materiais. Mundos e universos inteiros podem ser criados com essa tecnologia, histórias épicas, a possibilidade que uma pessoa acamada poder ver e ouvir tudo o que existe e que pode ser criado ou estar com seus entes queridos, mesmo que separados fisicamente.

As tecnologias de informação e de comunicação podem funcionar como força impulsionadora da criatividade humana, da imaginação, podem motivar e promover o convívio, o contato, e uma maior aproximação entre as pessoas, mas somente se elas quiserem. Não se trata de algo determinante, pois a Internet, como qualquer outra mídia, não tem esse poder de manipular o público. (CORRÊA, 2015, p. 9)

3.6. A Ciberinteratividade, Avatares e Personas

O conceito de avatar nos Mundos Digitais Virtuais 3D pode ser entendido como:

Nos metaversos, MDV3D (Mundos Digitais Virtuais 3D), os sujeitos são representados por um avatar, termo Hindu para descrever uma manifestação corporal de um ser imortal, ou uma manifestação neste mundo de um ser pertencente a um mundo paralelo, por vezes até do Ser Supremo. Deriva do sânscrito Avatâra, que significa “descida”, normalmente denotando uma (religião) encarnação de Vishnu (tais como Krishna), que muitos hinduístas reverenciam como divindade. Muitos não-hindus, por extensão, usam o termo para denotar as encarnações de divindades em outras religiões. No contexto tecnológico, na área de realidade virtual, o termo refere-se meramente a uma representação gráfica de um sujeito em um mundo virtual. De acordo com a tecnologia, pode variar desde um sofisticado modelo 3D até uma simples imagem. (BACKES, SCHLEMMER, 2008, p. 523).

É interessante como um conceito religioso, no qual uma entidade superior e divina, com poder de moldar a realidade material e que possui uma interação não retroativa com o mundo material, isto é, as ações do mundo material não afetam a sua existência etérea, foi cooptado para um cenário onde por meio de uma representação virtual etérea um ser material se projeta nesse mundo e não tangível, e por intermédio dela age sobre esse mundo, sem que essa realidade virtual tenha poder de ação sobre esse indivíduo. A interação, no contexto dos MDV3D, torna-se muito mais significativa, interessante, envolvente e o sentimento de pertencimento se intensifica. (BACKES, SCHLEMMER, 2008, p. 528)

Temos, então, uma criatura que não é uma imagem apenas. Além de ser uma plataforma 3D, o SL tem uma física própria, produzida por um motor de física chamado havoc, feito para jogos eletrônicos, que faz parte do sistema com o objetivo de simular a física newtoniana e os movimentos básicos dos objetos. Tal fato confere uma qualidade surreal muito grande, que impõe o caráter maravilhoso e prodigioso desse mundo, que pode ser também associado à magia toda vez que o usuário humano “se vê transportado” para o outro lado da tela, naquela criatura que se movimenta, anda, corre, pula, voa, cai, esbarra em outros objetos, conforme faz os movimentos com seu mouse. (GOMES, 2019, p. 176)

Essa descrição acima se refere à plataforma virtual Second Life, que oferece um ambiente virtual tridimensional que simula o mundo real e cujo usuário interage através de um avatar. Essa ferramenta pode ser vista, dependendo do ponto de vista do usuário, como um jogo, uma rede social ou um simulador. Essa plataforma foi lançada para o uso do público geral em 2003 e mesmo que para os padrões tecnológicos de 2023 possa parecer rudimentar, era capaz de produzir uma imersão naqueles que usavam essa tecnologia. Hoje em dia diversos jogos têm experiências imersivas muito mais profundas, graças a máquinas com poder de processamento imensuravelmente maior do que as máquinas de 20 anos atrás dispunham. Essa imersão no mundo virtual nos dias de hoje pode ocorrer por meio de óculos de

realidade virtual, onde o campo de visão é tomado por telas que proporcionam uma imersão em todas as direções.

É por meio desse avatar, representação do seu “eu digital virtual”, que o sujeito tem manifestada a sua “corporificação”, denominada por Levy (1999) de corpo “tecnologizado”, na imersão via telepresença, no MDV3D. Essa telepresença é o que possibilita ao sujeito agir e interagir no Mundo. O avatar pode representar a simulação do seu “eu físico” ou ser resultado da imaginação. Por meio dele é possível: deslocar-se no espaço 3D – caminhar, correr, voar, pular. Assim como interagir, se comunicar, por meio do chat escrito, do diálogo oral, dos gestos e realizar ações – dançar, sorrir, chorar, acenar, abraçar, dentre outras. Além de representar graficamente conhecimentos e sentimentos, na construção de objetos/espacos em 3D, podendo animá-los e programá-los para que possam exercer funções específicas. (BACKES, SCHLEMMER, 2008, p. 523)

Mas para além de um Eu virtual que irá representar a pessoa material nesse mundo virtual, o avatar também pode ser um objeto cosmético que carrega em si não a necessidade de representação da persona, mas a ostentação desta em meio a outros avatares. Vários jogos utilizam dessa abordagem como meio de gerar lucro, uma vez que a plataforma, ou seja, o mundo virtual é gratuito, a customização estética, exclusividade e raridade ou até mesmo habilidades únicas são compráveis pela pessoa real que queira modificar seu avatar passa a ser o recurso comercializado, como destaca (GOMES, 2019, p. 183):

Para tanto, além das manipulações corporais no avatar, existem vários acessórios fundamentais, capazes de tornar essa criatura compósita “maravilhosa” (mirabilia), que vão desde as formas corporais, como shapes, skins, cabelos, olhos, roupas, movimentos e gestos, que serão conectados ao avatar, até o próprio ambiente onde ele vai viver no SL, como acidentes geográficos, praias, rochas, montanhas, pedras, terra, flora e fauna, casas e prédios os mais diversos. Como é possível perceber, todo esse processo de singularização implica investimentos na ordem da produção de bens e serviços, levando a uma relação de devoção, sem a qual a eficácia simbólica da relação entre humanos e avatares inexistente, tampouco o próprio mundo. Nesse sentido, o avatar é um fetiche e um ídolo, e não exatamente um ícone do usuário. Portanto, trata-se de uma criatura excessiva, que ostenta algo para além de ser a metáfora de seu dono, algo que pode produzir estranheza.

3.7. Mundos Virtuais: Metaversos

Podemos entender “um mundo virtual, no sentido amplo, é um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital. Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletivas (LÉVY, 1999, p. 75)”.

Entretanto, essa perspectiva de “mundo virtual” pode ser estendida para muito mais atrás na história da humanidade, muito antes de existirem computadores poderosos o suficiente para gerenciarem a simulação complexa de mundos virtuais, A humanidade, desde sempre, constitui-se de “mundos paralelos”, ou seja, mundos que se formam e se diferenciam pelo desenvolvimento de uma determinada forma de viver e de conviver, no fluir recursivo das ações dos seres vivos, com regras específicas, própria à natureza daquele mundo, construindo uma cultura. É importante ressaltar que esses mundos não são pensados em termos de substituição, mas de coexistência no universo das relações e vivência humana. (BACKES, SCHLEMMER, 2008, p. 520).

Ou seja, o fantástico e o imaginário, aquilo que não se pode tocar sempre fez parte da existência humana, mundos intangíveis e de certa forma virtuais, não são novidades, contos épicos, monstros, deuses, heróis, animais fantásticos e lugares fabulosos passam de geração em geração por meio de histórias e da consciência coletiva da humanidade.

Na literatura ocidental, tanto a mitologia/literatura clássica quanto as narrativas medievais, a literatura romântica (gótica) e a cultura de massas mostram-nos seres e criaturas “maravilhosas” e “monstruosas”, ao mesmo tempo que narram as relações de proximidade estabelecidas por elas com indivíduos humanos ou grupos humanos inteiros. Mais ainda, conhecemos muitas narrativas que dão ênfase às relações de afinidade e/ ou de parentesco, ou mesmo de extrema familiaridade (muitas vezes de intimidade), estabelecidas entre esses “seres maravilhosos” e os humanos. (GOMES, 2019, p. 181)

A diferença entre esse modo de visualizar a realidade e o que podemos fazer hoje com nossa tecnologia de computação é nos libertarmos apenas da imaginação e criarmos um mundo virtual que possui uma realidade que existe fora da mente humana e que é produto desta. Um jogo de fantasia, com personagens – ou

avatares, que tem acesso a poderes sobrenaturais, que combatem monstros igualmente fabulosos é então uma ideia, um mito que se torna real e “material”, onde qualquer pessoa pode não somente imaginar a jornada do herói, mas pode encarnar a existência desse personagem por meio de um avatar nesse mundo virtual. E para isso, esse mundo deve conter algumas características:

Uma das características fundamentais dos MDV3D, que utilizam recursos de Realidade Virtual, é o fato de se caracterizarem como sistemas dinâmicos, ou seja, o ambiente modifica-se em tempo real à medida que os usuários vão interagindo com ele. Essa interação pode ocorrer em menor ou maior grau dependendo da interface adotada, pois os mundos virtuais podem ser povoados, tanto por humanos, os e-cidadãos, representados por meio de avatares, quanto por “humanos virtuais” (Non-player Character NPCs – Personagens não manipuláveis e/ou bots e agentes comunicativos). BACKES, SCHLEMMER, 2008, p. 522)

Derivado do conceito de mundo digital virtual tridimensional, pode se desdobrar o conceito de metaverso, que “é, então, uma tecnologia que se constitui no ciberespaço e se “materializa” por meio da criação de Mundos Digitais Virtuais em 3D – MDV3D, no qual diferentes espaços para o viver e conviver são representados em 3D, propiciando o surgimento dos “mundos paralelos” contemporâneos. BACKES, SCHLEMMER, 2008, p. 522).

A ideia de metaverso, embora descrita com outros termos, surge em 1984, em livros como *Neuromancer*, de William Gibson. Entretanto, o termo metaverso, em si, foi criado pelo escritor Neal Stephenson no início da década de 90, em um romance pós-moderno, intitulado *Snow Crash* (em português *Samurai: Nome de Código*). Segundo o autor, metaverso tem caráter real, bem como utilidade real pública e privada, pois se trata de uma ampliação do espaço real do mundo físico dentro de um espaço virtual na internet. (BACKES, SCHLEMMER, 2008, p. 521)

Em termos práticos atualmente essa ideia ainda não teve nenhuma aplicação satisfatória o suficiente, entretanto empresas como a Meta Platforms, Inc., cuja proposta de um metaverso não ganhou adeptos pois a proposta de simular o mundo real inteiro em um ambiente virtual acessado por avatares ainda não é possível com o poder de processamento dos computadores atuais para produzir uma sensação convincente o suficiente para a maioria das pessoas. Entretanto há outras propostas, menos ambiciosas, mas que podem ser um passo importante para a tecnologia, como o caso da empresa HoYoverse: “Apresentando a Nova Marca HoYoverse: Com o Objetivo de Fornecer aos Jogadores Globais Uma Experiência de Mundo Virtual Imersiva: "Nossa missão ao estabelecer o HoYoverse é criar um

mundo virtual vasto e baseado em conteúdo que integre jogos, animes e outros diversos tipos de entretenimento, que proporcionará aos jogadores um alto nível de liberdade e imersão" [...] "Continuaremos nos concentrando em estratégias de operação de longo prazo, pesquisa técnica consistente e inovação em vários campos, incluindo inteligência artificial, computação em nuvem e construção de dutos, para garantir que seja criado conteúdo suficiente para atender às expectativas dos jogadores em todo o mundo para uma experiência de mundo virtual."

4. METODOLOGIA

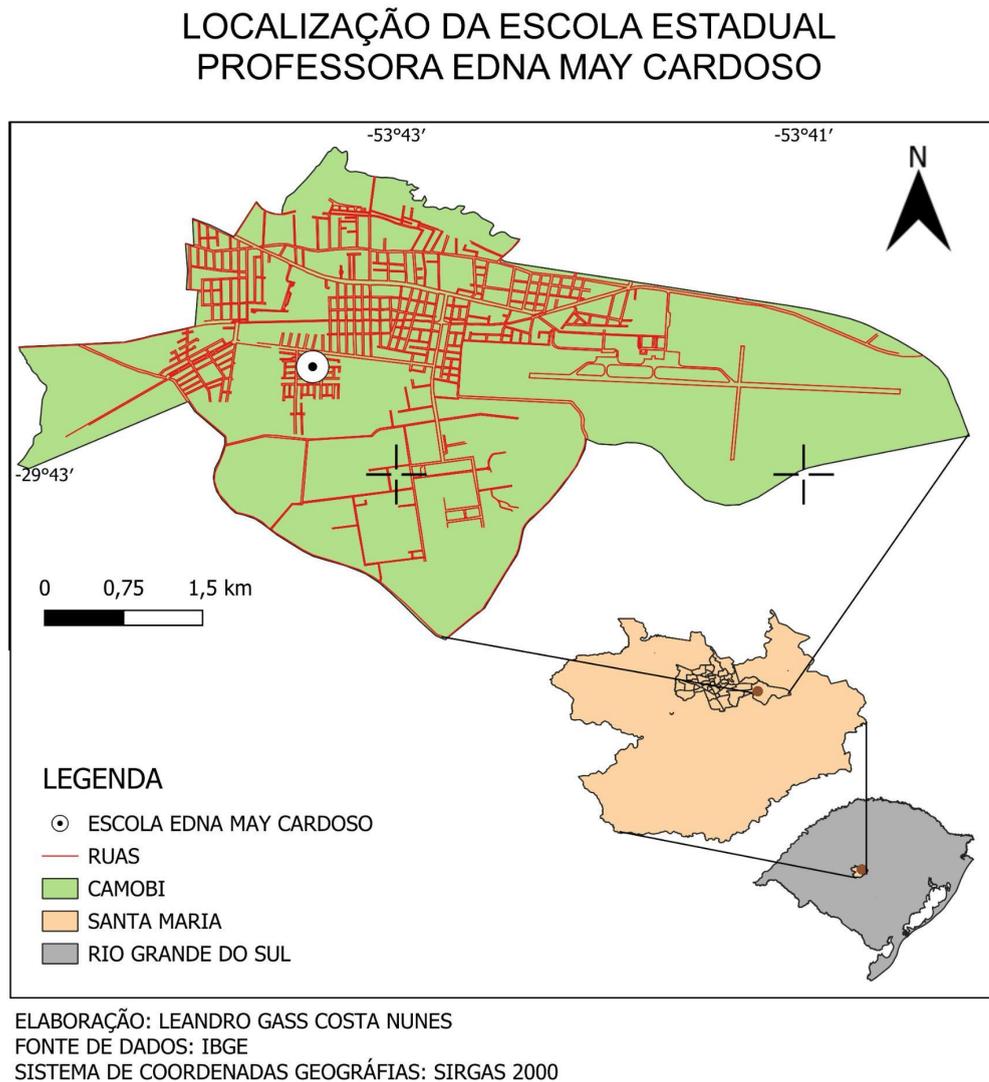
A ideia original do trabalho continha uma perspectiva muito íntima e pessoal de investigação e análise do pesquisador imerso em um Mundo Virtual 3D e nessa perspectiva de análise que a maioria dos referenciais teóricos foram colhidos e discutidos, mas o foco do trabalho foi alterado. Dito isso, a parte de discussões teóricas deste trabalho ganharam um propósito por si mesmas e podem parecer destoantes ou estarem fora da abordagem e metodologias escolhidas para a finalização do trabalho, entretanto os materiais consultados servem como um arcabouço de entendimento mais profundo do tema de pesquisa, abrangendo o entendimento sobre o ciberespaço.

A definição de uma metodologia prática de trabalho compatível com o tema de interesse foi a parte mais complicada desse trabalho desde seu primeiro esboço criado em 2021. Desde a perspectiva fenomenológica até uma abordagem particular, como a autoetnografia, foram cogitadas a serem usada como método dessa pesquisa, entretanto com as mudanças feitas no planejamento original do projeto, eu defini como método viável uma pesquisa qualitativa de estudo de caso, uma vez que:

[...] o estudo de caso como modalidade de pesquisa é entendido como uma metodologia ou como a escolha de um objeto de estudo definido pelo interesse em casos individuais. Visa à investigação de um caso específico, bem delimitado, contextualizado em tempo e lugar para que se possa realizar uma busca circunstanciada de informações. (VENTURA, 2007, p.384).

Assim, esta versão final do trabalho, limitou o universo de pesquisa como sendo os estudantes de duas turmas que lecionei durante o Programa Residência Pedagógica, ao longo do ano de 2023 no Colégio Estadual Professora Edna May Cardoso, localizada na Rua Rubinho Santos, s/n, COHAB Fernando Ferrari, no bairro Camobi na cidade de Santa Maria, estado do Rio Grande do Sul. O instrumento de coleta de informações foi o questionário e o relato das atividades aplicadas em sala de aula, onde os alunos responderam questões referentes à sua experiência diária com a internet e aparelhos conectados.

Figura 1: mapa de localização da Escola Estadual Professora Edna May Cardoso.



Fonte: GASS, 2023.

Na primeira etapa foi feita uma atividade a fim de contemplar os objetivos:

2. Experimentar metodologias de TICs em sala de aula;
3. Compreender como o estudante acessa a informação dispersa pelo ciberespaço. Investigar a capacidade do estudante em se apropriar e interiorizar o conhecimento. Investigar se o estudante consegue identificar a legitimidade da informação;
4. Investigar se o estudante apenas replica a informação ou faz um julgamento do que é de fato relevante para ele compreender o espaço em que vive;

Para isso na primeira etapa de ação foi proposta uma pesquisa com um tema definido e nenhuma recomendação de fonte de pesquisa específica, solicitando apenas que fosse recortada a informação que achasse pertinente e colada em um documento de texto a ser enviado para o professor, contendo a fonte da informação e uma opinião pessoal sobre o tema. Posteriormente, na segunda fase da primeira etapa, foi proposto um trabalho orientado sobre as regiões do Brasil, a fim de contemplar o plano de ensino normal do 7º ano do ensino fundamental, onde os alunos foram divididos em grupos e tiveram uma região como tema de pesquisa. Os períodos da disciplina foram disponibilizados para a realização das buscas na internet e contaram com minha orientação como professor residente.

A segunda fase de ação compreendeu o objetivo:

1. Conhecer a relação do estudante com a internet (ciberespaço) e com os objetos de interface de interação.

Nessa parte da pesquisa foi elaborado e entregue um questionário aos estudantes a fim de investigar o perfil do aluno no ambiente virtual. As variáveis incluíam o tempo de conexão, sites e aplicativos mais usados, atividades preferidas, como se informam pela internet e uma seção dedicada à investigação da relação do estudante com os jogos virtuais.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados obtidos da primeira etapa, referente à primeira fase, a pesquisa sem orientação, foram insatisfatórios. Apenas duas pesquisas foram enviadas para análise. Entretanto, o que se pode perceber apenas com esses exemplos é que os estudantes optaram pela primeira fonte recomendada pela ferramenta de pesquisa do Google, não foi feita uma triagem do conteúdo, tampouco foi elaborada uma opinião sobre o tema pesquisado.

Na segunda fase foram obtidos resultados mais interessantes, quase todos os grupos de pesquisa entregaram o trabalho sobre a sua respectiva região, mas poucos colocaram as suas fontes de pesquisa. Ao analisar os trabalhos pude classificá-los em três categorias: apenas cópia da internet; resumo de informações principais a partir de uma fonte referenciada e resumo sem referenciamento. Ao observar os resultados do trabalho de pesquisa notou-se como alguns estudantes têm mais critérios sobre como utilizar a internet como ferramenta de pesquisa, enquanto outros apenas recortam a informação que necessitam sem modificarem ou indicarem a fonte de pesquisa.

Já na segunda etapa de investigação, os resultados foram mais consistentes, pelo menos metade dos alunos não devolveu o questionário e dos que devolveram nem todos responderam todas as questões. De um total de 30 alunos que normalmente frequentam as aulas, obtive o retorno de apenas 12, ou seja 40% do total. As análises seguintes têm essa amostra de população definida. Essa amostragem pode representar a verdade sobre a população total de alunos das duas turmas de 7º ano e sobretudo sobre os estudantes desse recorte temporal e nível de ensino. Desse modo, os resultados obtidos valem como recorte da realidade restrita à amostragem, e não necessariamente representam o todo, que para tal, exigiria de uma pesquisa mais ampla que não foi o objeto deste trabalho, pois os dados obtidos qualificam e respondem os objetivos propostos e a reflexão da problemática que segue.

A análise da primeira questão diz respeito ao tempo de conexão dos estudantes. Assim, 6 dos 12 estudantes que responderam o questionário, disseram que ficam menos de 4 horas diárias conectados, 5 afirmaram que passam mais de 4

horas conectados e 1 afirmou um tempo médio conectado superior a 8 horas por dia. E quanto ao meio de acesso à Internet, todos os 12 estudantes têm aparelho de celular, sendo que 6 deles têm acesso via outros dispositivos juntamente com o smartphone. Entretanto, ao observar diariamente o comportamento dos estudantes em sala de aula como professor residente, pude perceber que eles tem um tempo conectado muito maior do que dito acima, talvez o valor de 8 horas ou mais conectado seja de fato o tempo real que cada um está com um aparelho em mãos, mesmo que esteja concomitantemente realizando outras atividades.

A questão referente a quanto tempo o estudante tem aparelho para se conectar à internet, a média para as 12 respostas foi de 3,64 anos com posse de algum aparelho, entretanto as respostas variaram uma vez que foram de 10 a menos de 2 anos com um aparelho pessoal.

E, quanto às atividades realizadas online, as respostas dos estudantes foram as seguintes: *“Jogos, youtube, whatsapp, instagram, tiktok, discord, netflix, wattapad, escrever, editar vídeos e compartilhar com amigos, ler, pesquisar, tirar fotos”*. A partir dessas respostas, as redes sociais, jogos e mensageiros representam a maior parte das atividades realizadas e, provavelmente, mais de uma atividade é realizada simultaneamente. As redes sociais mais usadas segundo as respostas são: Whatsapp, instagram, TikTok, Discord e Facebook. Inserida nessa questão, os estudantes trouxeram respostas quanto à notícias e informações que buscam na internet as respostas foram: *“notícias de videogames, futebol, Diário de Santa Maria, fofocas e boatos, informações importantes ou interessantes uso Wikipédia”*.

Na questão em que foi perguntado se o estudante conhecia o termo ciberespaço, 8 dos 12 deles não sabiam ou não responderam e dos que responderam, às suas respostas variaram, como simplesmente: *“espaço cibernético”*, até respostas mais elaboradas, como: *“é uma coisa onde todo mundo pode interagir sem estar no lugar”*; *“espaço de comunicação por redes de computador”*; *“universo digital onde as pessoas poderiam ter uma vida artificial”*. Essas respostas indicam uma subjetividade do pensamento dos estudantes perante o seu cotidiano como habitante e usuário do virtual constantemente conectado e se articula com os conceitos de avatar e a pessoa virtual inserida em mundos virtuais e metaversos, como discutido acima em Backes e Schlemmer (2008) e Adams (1998)

e têm em si tanto uma definição técnica e empírica do ciberespaço, quanto vão de encontro com o imaginário popular do que é a realidade virtual e como ela se descola da “existência real” experienciada cotidianamente.

Como discutido no parágrafo anterior, ao serem perguntados sobre a sua percepção da internet como um lugar ou uma ferramenta, as respostas variaram: 4 responderam que veem a internet como um lugar de vivência diária, 3 responderam que veem apenas como uma ferramenta e 3 responderam que enxergam como ambos, dependendo da situação. Não responderam à questão 2 pessoas. É possível notar que os estudantes têm dificuldade em se verem como sujeitos inseridos em um espaço virtual em que estão na maior parte do dia conectados, como WHITE e LE CORNU (2011) definem os residentes virtuais.

Na questão referente aos jogos que jogam e com que frequência, há uma variedade de respostas: *“freefire não muito; bts tiles, dan the man, irmão grande & brasileiro, mitoz; fortnite, roblox; freefire 3h; freefire uno; roblox diariamente; clash royale, blood strike, roblox, pokémon; god of war; clash royale, pokemonm mmo; freefire, roblox; free fire raramente; diariamente; uno;”* Em sequência foi perguntado se esses jogos possuem um avatar, 11 responderam que sim, 1 que não. Se o jogo possui um mundo em ambientação 3D, todos responderam que sim, e quanto ao tipo de mundo, 4 responderam que é um mundo do tipo restrito, onde o jogador não tem muita liberdade de deslocamento, 5 responderam que é um mundo vasto, onde há possibilidade de percorrer livremente grandes distâncias, 1 respondeu que joga jogos com ambas as características e 2 não responderam. Nesses jogos, as características da presença de um avatar e uma ambientação tridimensional no jogo permite ao jogador ter uma imersão e identificação com o espaço virtual que está ocupando, como discutido em GOMES (2019).

Sobre a interação social dentro do jogo, 4 responderam que interagem com outros jogadores, 1 respondeu que tem interações apenas com NPCs (Personagens não jogáveis com diálogos programados), 4 responderam que há ambos os tipos de interação, 2 responderam que não há nenhum tipo de interação e 1 não respondeu. Seguente a isso, foi perguntado sobre a sensação do jogador sobre o jogo, aqui 2 não responderam, 7 relataram apenas controlar um avatar, sem ter identificação com

sentimento de personalização sobre o jogo e 3 relataram experienciar uma imersão enquanto jogam.

Por fim, foi perguntado como age dentro e fora do ambiente virtual, 9 não responderam, mas as 3 respostas obtidas são interessantes: *“Bom, as vezes quando vejo algo engraçado, mas às vezes não também pra não me acharem estranho do que eu gosto”*; *“Não muito, tento ser do mesmo jeito dentro e fora da internet”*; *“Sim, na internet eu uso gírias, uso bastante letras maiúsculas, quando acontece algo muito bom ou ruim e geralmente digito em inglês e fora dela eu não falo muito com as pessoas, tenho reações menores, falo e escrevo em português e não ajo tanto como eu mesma.”* Esta última resposta em particular pode ser representativa para muitos jovens que veem na internet um espaço de libertação, onde conseguem encontrar pessoas que compartilham da mesma visão de mundo ou modo de ser e onde não serão julgados ou excluídos por serem diferentes da maioria.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de construção desse trabalho foi complicado desde sua ideia original por conta da problemática da validade dessa pesquisa, pois pesquisar a internet, pesquisar o ciberespaço para muitos não é parte da Geografia, não é um tema pertinente. Mas para mim o que é a Geografia senão o estudo de tudo, ou melhor, de todo o espaço ocupado pelo ser humano. Seja uma cidade, um microterritório de poder, um espaço virtual, onde o ser humano possa criar, se movimentar e se relacionar, são espaços geográficos e são também lugares de pertencimento.

Esse pequeno apanhado teórico que coletei sobre as relações e os espaços virtuais me permitiram ampliar o horizonte de percepção que tinha sobre o tema e me aprofundar numa perspectiva que põe o indivíduo digital e as “ferramentas” tecnológicas que ele usa como agentes transformadores do espaço e também criadores de um novo espaço. As fronteiras materiais do planeta Terra já se esgotaram, mas mesmo assim o ser humano criou um novo espaço, com possibilidade de ser tão grande quanto o próprio universo. Temos em nossas mãos todas as bibliotecas do mundo, todas as histórias que aconteceram e que foram imaginadas, todos os outros mundos fabulosos.

Esse poder criativo e comunicativo das tecnologias da informação e da comunicação permite que não estejamos mais limitados aos nossos arredores imediatos, podemos conversar com qualquer pessoa conectada que esteja em qualquer lugar, seja do outro lado da cidade ou do globo. Podemos compartilhar o mesmo lugar dentro de um site, chat ou mundo virtual, nossa existência virtual rompe as correntes da materialidade e da proximidade.

Quanto aos resultados obtidos, eles apresentam dados frágeis para se fazer uma inferência do comportamento geral de uma população. Uma pesquisa com um público mais abrangente teria uma qualidade melhor, mas infelizmente não tive condições para fazê-la. Entretanto, o pequeno recorte pode apontar para um direcionamento para o entendimento de como jovens se relacionam com essa tecnologia, de como se apropriam da virtualidade e de como existem com sujeitos virtuais.

Como professor não posso deixar de ver o celular principalmente como um empecilho ao ensino e uma distração constante em sala de aula, entretanto essa visão confronta minha própria relação com essa tecnologia. Eu percebo a internet como um caminho de acesso à memória coletiva da humanidade, onde todo o conhecimento produzido pode ser acessado por qualquer um a qualquer momento. Mas ao mesmo tempo, parece que confina nossa atenção a uma página infinita de conteúdo, que nos prende como se fosse uma pequena máquina de hipnose que carregamos na nossa mão e que nos aliena do entorno e restringe nosso horizonte de conhecimento e pensamento.

Mas isso é um problema da internet e dessas tecnologias ou uma característica da interação de seres humanos? Seitas onde há restrição de comportamentos, socialização e acesso ao conhecimento “exterior” sempre existiram. Talvez essas plataformas sociais apenas tenham se apropriado dessa propensão do ser humano ao sectarismo, pois é lucrativo para elas.

Mas então como o professor pode usar ao seu favor essa tecnologia? Receitas, manuais e exemplos do que deu certo podem ser encontrados em diversos livros, artigos ou relatos de experiência, mas muitas vezes restritos a um momento, a uma atividade e não a uma prática diária. Mas e se essa prática diária está acontecendo sempre sob o olhar do professor, sem que este se dê conta? Durante minha experiência como docente, o celular esteve sempre nas mãos dos meus alunos, muitas vezes como um portal de acesso a outro lugar e não a sala de aula, de fato. Mas a cada atividade proposta ele era uma ferramenta complementar que eles usavam para responderem as questões ou para realizarem um trabalho. Para eles é mais intuitivo buscar um tema específico na internet do que ler um livro onde ele deve buscar por conta própria a informação alvo.

A Política Nacional de Educação Digital (PNED), instituída pela lei LEI Nº 14.533, DE 11 DE JANEIRO DE 2023, visa garantir a integração da educação digital na grade dos currículos, a fim de garantir: Inclusão Digital para o Acesso à tecnologia e informação digital, Educação Digital para Garantia de desenvolvimento em letramento digital e informacional, Capacitação e Especialização Digital Voltadas ao fornecimento de conhecimento tecnológico para o mercado de trabalho, e

Pesquisa Científica em Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) para Ação em produção de novos conhecimentos.

Esta lei serve como uma base de direcionamento para que os professores e gestores escolares possam elaborar seus planos políticos pedagógicos escolares de uma maneira que contemple o ensino e a inclusão digital. Além de proporcionar aos professores uma formação digital que contemple as novas tecnologias presentes em sala de aula.

E no final, o resultado que pude observar nesse caso como professor foi que o aprendizado ocorreu. Trabalhos muito bons, melhores e mais complexos do que eu mesmo poderia ter feito na idade deles quando não tinha acesso à internet. E o resultado de uma prova feita sem material de consulta comprovou que o conteúdo foi absorvido e interiorizado de alguma forma. Minha posição simpática à tecnologia pode ter origem no fato de que eu sou um nativo digital, mas ao menos a observação e estudo deste caso me permitiu ver que a tecnologia pode estar em sala de aula como um facilitador e não como uma distração.

REFERÊNCIAS

ABBOTT, Edwin A. **PLANOLÂNDIA UM ROMANCE DE MUITAS DIMENSÕES**. 1984.

ADAMS, Paul. **Network topologies and virtual place**. 1998.

ASSUNÇÃO, Cristina Valadares; CAMILO, Adriana Almeida; OLIVEIRA, Maria Cláudia Santos Lopes de. **Tribos urbanas como contexto de desenvolvimento de adolescentes: relação com pares e negociação de diferenças**. Temas em Psicologia da SBP—2003, Vol. 11, no 1, 61-75

BACKES, Luciana B; SCHLEMMER, Eliane A. **METAVERSOS: novos espaços para construção do conhecimento**. Revista Diálogo Educacional, vol. 8, núm. 24, maio-agosto, 2008, pp. 519-532

BRASIL. LEI Nº 14.533, DE 11 DE JANEIRO DE 2023.

BUTTNER, Anne. **GRASPING THE DYNAMISM OF LIFEWORLD**. Annals of the Association of American Geographers, Vol. 66, No. 2 (Jun., 1976), pp. 277-292

BUTTNER, Anne. **LAR, HORIZONTES DE ALCANCE E O SENTIDO DE LUGAR**. Geograficidade, v.5, n.1, Verão 2015. ISSN 2238-0205

CASTELLS, M. **A SOCIEDADE EM REDE**. EDITORA PAZ E TERRA S/A Rua do Triunfo,177 Santa Efigênia, São Paulo, SP. 2002.

CYNTHIA, H. W. Corrêa. **UMA ABORDAGEM TEÓRICA SOBRE A FORMAÇÃO DE TRIBOS VIRTUAIS: DO BANAL AO INTELECTUAL.**

COGNOSPHERE. **Apresentando a Nova Marca HoYoverse: Com o Objetivo de Fornecer aos Jogadores Globais Uma Experiência de Mundo Virtual Imersiva.** 12 Fev de 2022. Disponível em: <https://www.hoyoverse.com/pt-pt/news/101566>

COMPUTER HISTORY MUSEUM. **PDP-1 Restoration Project.** Disponível em: <https://www.computerhistory.org/pdp-1/spacewar/>

COSMOS: O Limiar da Eternidade. 1980. 1 vídeo (63 min.). Direção Geral Adrian Malone. Roteiro Carl Sagan, Ann Druyan. Estados Unidos da América: PBS, 1980. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VIT6EPtobn0&t=1405s&ab_channel=LuizCI%C3%A1udio

DETAMORE, Mathias. **Queer(y)ing the ethics of research methods: toward a politics of intimacy in researcher/researched relations.** In: BROWNE, K.; NASH, C. J. (Org.). *Queer methods and queer methodologies: intersecting queer theories and social science research.* Burlington: Ashgate. 2010. p. 167-182.

GOMES, Laura Graziela. **Avatares: o maravilhoso e o estranho no Second Life.** *Estudos Históricos Rio de Janeiro*, vol 33, nº 69, p. 173-195, janeiro-Abril de 2020.

GUIMARÃES, Mário José Lopes. **Vivendo no Palace:** Etnografia de um ambiente de sociabilidade no Ciberespaço. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC, 2000.

GONZA, Editha Lisbet Julca. **Em Relação a Utilização das Metodologias da Pesquisa Qualitativa na Geografia.** *Revista Latino-Americana de Estudos em*

Cultura e Sociedade V. 05, nº 01, jan-abr., 2019, artigo nº 1411 | claec.org/relacult | e-ISSN: 2525-7870.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34 Ltda, 1999.

MARTINS, Élvio Rodrigues. **A CIBERGEOGRAFIA E O CONTINENTE DAS CIDADES VIRTUAIS**. In: Scripta Nova. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales. Universidad de Barcelona [ISSN 1138-9788] Nº 69 (71), 1 de agosto de 2000.

MARTINS, Élvio Rodrigues. **GEOGRAFIA E ONTOLOGIA: O FUNDAMENTO GEOGRÁFICO DO SER**. In: GEOUSP - Espaço e Tempo, São Paulo, Nº 21, pp. 33 - 51, 2007.

MORAES, Antonio Carlos Robert. **Geografia: Pequena História Crítica**. 20ª ed. São Paulo: ANNABLUME, 2007.

MOREIRA, Ruy. **MARXISMO E GEOGRAFIA** (A Geograficidade e o diálogo das Ontologias). In: GEOgraphia - Ano. 6 - Nºb 11. 2004.

OLIVEIRA, Matheus. Genshin Impact é eleito melhor jogo mobile de 2020. **IGN Brasil**. 2 Dez 2020. Disponível em: <https://br.ign.com/genshin-impact-pc/85820/news/genshin-impact-e-eleito-melhor-jogo-mobile-de-2020>

RELPH, Edward. **Sense of Place**. 1997

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.

STERN, Zack. Today's most delayed-and-ambitious video: TED Spore demo. **Wayback Machine.** 22 Jul 2007. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20070817073543/http://www.joystiq.com/2007/07/22/todays-most-delayed-and-ambitious-video-ted-spore-demo/>

STHEFANY, Karla. Genshin Impact está faturando um prêmio de loteria por hora; confira os números. **Observatório de Games.** 1 Out 2021. Disponível em: <https://observatoriodegames.uol.com.br/mobile/genshin-impact-esta-faturando-um-premio-de-loteria-por-hora-confira-os-numeros>

TUAN, Yi-Fu. **Space and Place:** Humanistic Perspective. In: Philosophy in Geography, 387-472, 1979.

TUAN, Yi-Fu, **Topofilia:** um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente. São Paulo: DIFEL: 1974.

TUVALU. THE CONSTITUTION OF TUVALU. 2023 Disponível em <https://tuvalu-legislation.tv/cms/images/LEGISLATION/PRINCIPAL/1986/1986-0001/ConstitutionofTuvalu_2.pdf>

VARGES, Júlia Pessôa; PIMENTA, Francisco José Paoliello. **Metaversos e Redes Sociais: convergências rumo a novos padrões.** XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba, PR – 4 a 7 de setembro de 2009.

VENTURA, Magda Maria. **O Estudo de Caso como Modalidade de Pesquisa.** Rev SOCERJ. 2007.

WANG, Simon. Genshin Impact, da chinesa miHoYo, é premiado como melhor jogo de celular de 2021. **China2Brazil**. 10 Dez 2021. Disponível em: <https://china2brazil.com.br/genshin-impact-jogo-da-empresa-chinesa-mihoyo-e-premiado-como-o-melhor-jogo-de-celular-de-2021/>

WANG, Simon. HoYoverse, a nova empresa de metaverso da MiHoYo. **China2Brazil**. 14 Fev 2021. Disponível em: <https://china2brazil.com.br/hoyoverse-a-nova-empresa-de-metaverso-da-mihoyo/>

WHITE, David S., LE CORNU, Alison. **Visitors and Residents: A new typology for online engagement**. First Monday Volume 16, Number 9 - 5 September 2011. Disponível em: <<https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3171>>

APÊNDICE

QUESTIONÁRIO - PESQUISA DO PERFIL DO ESTUDANTE NO AMBIENTE VIRTUAL

1. Com que frequência acessa à internet em um dia?
 - Várias vezes.
 - Algumas vezes.
 - Poucas vezes.
 - Quase nunca.
2. Quantas horas por dia passa conectado à internet?
 - Mais de 8h.
 - Mais de 4h.
 - Mais de 1h.
 - Menos de 1h.
3. Quais dispositivos usa como interface de acesso à internet?
 - Computador (notebook ou gabinete).
 - Celular.
 - Videogame.
 - Outro: _____
4. Há quanto tempo você tem contato com esse aparelho?

5. Quais atividades realiza enquanto está conectado à internet?

6. Você já ouviu o termo Ciberespaço? Com base apenas naquilo que você já conhece, ou imagina que seja, responda: o que é Ciberespaço?

7. Costuma buscar por notícias ou informações na internet? Se sim, quais fontes de informação costuma usar?

8. Costuma usar redes sociais? Se sim, quais mais usa?

9. Para você, a internet é uma ferramenta ou um lugar que ocupa diariamente?

10. Você joga jogos virtuais? Se sim, comente quais e com que frequência os joga.

11. Caso tenha respondido sim na pergunta anterior, responda:

a. Você controla um personagem jogável (avatar)?

- Sim.
- Não.

b. Esses jogos possuem um mundo virtual digital tridimensional?

- Sim.
- Não.

Esse mundo é do tipo:

- Vasto e de movimentação livre.
- Restrito, com apenas áreas pequenas e delimitadas de movimentação.

Esse mundo possui:

- Personagens não jogáveis com os quais posso interagir através de diálogos.
- Outros jogadores com os quais posso interagir por meio de mensagens.
- Ambos.
- Nenhum.

c. Ao jogar, você tem a sensação de apenas controlar um avatar ou tem a sensação de estar vivenciando o jogo como se fosse com seu próprio corpo? Relate a sua experiência.

d. Nos espaços que ocupa na internet e fora dela, você tem formas diferentes de agir, ser, aparentar, falar, etc? Relate suas experiências.
