

COMUNIDADES VIRTUAIS E NOVAS FORMAS DE SOCIABILIDADE: panoramas possíveis para uma sociedade em rede (?)

Maria de Fátima Borges Burgos

Curso: Doutorado em Sociologia

Data de defesa da tese: 23 de março de 2004

Orientador: Professor Dr. João Gabriel Lima Cruz Teixeira

Resumo

A tese trata de alguns aspectos da sociedade em rede, principalmente daqueles relacionados ou provocados pela *Internet*. Busca mostrar, através da história, como uma máquina de calcular gradativamente foi se transformando numa máquina social, num gigantesco cérebro planetário, e, conseqüentemente, como algumas formas de sociabilidade, tanto no trabalho quanto nas relações pessoais, foram alteradas, visto que as relações sociais estabelecidas no ciberespaço geram códigos e estruturas próprias que, se não necessariamente inéditas, estão sendo readaptadas, em conformidade com cada comunidade.

Dentre as inúmeras comunidades criadas no ciberespaço, cujas relações nele estabelecidas muitas vezes o extrapolam, foram selecionadas cinco – dos *gamers*, dos micronacionalistas, dos blogueiros, dos ciberpunks, dos ciberartistas e das ciberfeministas. Essas comunidades apesar de colocadas sob uma bandeira específica, não são homogêneas, podendo haver dentro de cada uma delas uma ou várias subculturas, como, por exemplo, a dos ciberpunks.

Nesta tese procura-se também retratar como a interação homem-máquina está afetando, e reconfigurando, não apenas a relação entre

as pessoas e a relação destas com a sociedade, mas também a própria subjetividade do indivíduo, seu corpo, sua identidade, seu gênero.

Palavras-chave: Internet, ciberespaço, cibercultura, comunidades virtuais, ciberfeminismo, ciberarte, ciberpunk.