

**Anais do 6º Interprogramas de Mestrado  
da Faculdade Cásper Líbero  
(São Paulo, SP, 5 e 6 de novembro de 2010)  
ISSN: 2176-4476**

---

**Texto original como enviado pelo/a autor/a**

---

**SOCIABILIDADE EM REDES POLIESFÉRICAS DE MMORPGS  
Marcelo de Mattos Salgado<sup>1</sup>**

**Resumo**

O propósito deste artigo é esboçar um panorama estrutural das redes sociais intrínsecas e derivadas de MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role-playing Games*) como um ponto de partida que auxilie a compreensão da sociabilidade e das estruturas de outras redes sociais que se desenvolvem a partir e dentro de espaços da Internet. A fim de evidenciar os processos sociais que se desenvolvem nas redes interativas ligadas aos games, serão analisadas algumas dimensões do MMORPG *Age of Conan*. Dentre os autores cujas abordagens sustentam este trabalho estão Raquel Recuero, Lucia Santaella, Zygmunt Bauman, Alexander Galloway e Henry Jenkins. A partir das considerações feitas por Peter Sloterdijk acerca da comparação entre a noção de esferas (o espaço vivido, vivenciado) e espumas (pluralismo das intervenções no mundo, destacando a mobilidade e leveza das relações), busco desenhar como se forma e como se comporta a rede social poliesférica de um MMORPG.

**Palavras-chave:** sociabilidade; MMORPG; rede; esfera; espuma.

**1 – Sociabilidade como conceito e aplicada a espaços digitalmente definidos**

Mesmo que prefira não usá-lo, compreendo a praticidade e, mais ainda, a relevância das ideias associadas ao conceito de ciberespaço: “o espaço de comunicação aberto pela

---

<sup>1</sup> Programa de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero. E-mail do autor: msalgadosp@gmail.com.

interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (Lévy, 1999). É um ótimo ponto de partida para o que chamarei aqui apenas de espaços digitalmente definidos ou espaços digitais: quaisquer espaços criados por e/ou em meios digitais, tipicamente sites na Internet. Tal definição implica que, a início, tais espaços podem ser socialmente neutros, “apáticos”; no entanto, carregam consigo um potencial social, um potencial para relações sociais (que chamarei sociabilidade – detalhamento adiante). Esses espaços digitalmente definidos seriam, num estado inicial, do ponto de vista social, como folhas em branco ou células-tronco: vasto potencial para ser e diferenciar-se.

Por “relações sociais”, consideremos a ideia popular, genérica e abrangente; esta inclui, por exemplo, desde a unilateral mera exposição de conteúdo de um blog sem espaço para comentários, passando pela conversa de bar entre amigas até os contatos entre múltiplos atores sociais em uma complexa rede social estabelecida na Internet – por exemplo, a rede intrínseca a um MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-playing Game*, jogo de interpretação online e maciço, para múltiplos jogadores). Por “sociabilidade”, reflitamos sobre a definição de Simmel (1967) recordada por Maia (1999, pág. 1) e por Baldanza e Abreu (2007, pág. 2): trata-se de uma “forma pura” de interação, ou a “forma lúdica da socialização”. A sociabilidade é “a forma de interação social liberta do conteúdo ou da substância, uma vez que não possui um fim definitivo, nem conteúdo, e nem resultado fora dela mesma”. A partir desta clássica definição, quero sugerir uma releitura de sociabilidade que remete a um momento anterior ao proposto por Simmel. Como adiantei no parágrafo acima, a sociabilidade seria o próprio atributo da potencialidade social, da propriedade para tornar-se, diferenciar-se, desdobrar-se socialmente. A etimologia de “sociabilidade” fortalece a ideia. Do latim *sociabilis* (*sociare*) e *itatem* (*itas*), temos “a qualidade ou condição de associar-se de maneira próxima”. A sociabilidade seria, assim, pré-condição inescapável para o acontecimento de relações sociais – e, desta forma, para a constituição de redes sociais (as quais analisaremos desde o conceito no item seguinte).

Baldanza e Abreu (2007), bem como Ribeiro (2001), reforçam a incipiência do que aqui chamo sociabilidade de espaços digitais. Tais espaços digitais, socialmente neutros a início, mas, conforme visto, possuidores de potencial para relações sociais (ou sociabilidade), são, a meu ver, uma manifestação pós-moderna muito representativa da fluidez e mobilidade sugeridas por Bauman (2007) e reforçada por Lucia Santaella (2004, 2007), inclusive por Pereira e Santos (2008):

*Para Santaella (2004) as personalidades no ciberespaço são mais fluidas, permitindo até mesmo uma criação consciente de novas, diferentes e até mesmo variadas personalidades no ambiente simulado (...) Talvez por essa razão, pela característica da fluidez, que lembra as palavras de Bauman sobre o mundo contemporâneo, essas comunidades permaneçam ativas, mesmo quando a cena presencial torna-se mais enfraquecida (...) Dessa forma, percebemos que, no ambiente virtual, a discussão é que garante a existência dos grupos, e é ela que integra mais ou menos o indivíduo aos grupos (Pereira e Santos, 2008).*

A própria Santaella (2007) analisa a “metáfora da liquidez” desde Zygmunt Bauman, passando por Marcos Novac, até alcançar o filósofo alemão Peter Sloterdijk e sua trilogia *Esferas*, que termina com *Espumas*.

*Em Schäume (Espumas – Esferologia plural rústica), apresenta-se uma teoria filosófica do presente no qual a vida se desenrola multifocalmente. Com a imagem alegre da espuma, o autor busca recuperar o pluralismo das intervenções no mundo (...) O mundo moderno é aí tematizado em termos de uma teoria das multiplicidades espaciais, começando com a ideia de que o mundo não é estruturado monosfericamente, como reza o pensamento holístico, mas polisfericamente (Santaella, 2007, págs 22 e 23).*

Em um trabalho anterior, dei início a uma análise que relaciona a teoria de Sloterdijk desde a imagem das esferas, até a ainda mais relevante (para o assunto aqui estudado) metáfora das espumas com a estrutura social intrínseca e derivada de um MMORPG.

*Em resumo, a estrutura social em torno de um MMORPG poderia ser assim definida: uma esfera social intrínseca ao MMORPG, mergulhada em um amálgama que também contém inúmeras outras esferas sociais, sempre relacionadas em algum nível ao jogo e, a rigor, todas seguem em estado físico impreciso - em permanente mudança. Todas se movimentam pelo amálgama, soltando moléculas, absorvendo outras; esbarrando-se umas nas outras, trocando informações em suas diferenças e interseções, enriquecendo e dando alguma densidade àquela amorfa estrutura. Uma espuma (Salgado, 2008, pág. 14; rev. 2010).*

Os dois esquemas mais adiante, especialmente o Esquema 1, exemplificam adequadamente o que é sugerido acima e também buscam descrever, tornar mais visível o sistema social de um MMORPG, que, por definição, é tão pouco tangível. Adiante, analiso a estruturação poliesférica da rede social de um MMORPG, que por si só seria objeto suficientemente interessante; mas que considero, também, capaz de projetar reflexões úteis para outras redes sociais similares que ocorrem na Internet.

As palavras de Henry Jenkins em entrevista ao programa Milênio, da Globo News, fortificam o argumento. Segue transcrição de um trecho:

**Repórter** – *Os usuários estão usando as ferramentas interativas da melhor forma possível? Em outras palavras, qual é efetivamente a utilidade dessa interatividade?*

**Jenkins** - *Ainda estamos em transição, ainda estamos aprendendo a usar plenamente as ferramentas. No momento, investimos em jogos, não nas chamadas “atividades úteis”, mas em atividades de diversão. Estamos desenvolvendo habilidades a serem utilizadas mais tarde de formas mais*

*sérias. Assim como numa sociedade de caçadores as crianças aprendem brincando de arco e flecha, na sociedade da informação, elas aprendem brincando com informações (Milênio, março de 2009).*

## **2 – A estruturação poliesférica da rede social de um MMORPG**

Recuero (2009), ao falar da comunicação mediada por computador (CMC), destaca que as redes expressas por meio de processos interacionais constroem-se a partir das conversações estabelecidas. Quando este potencial social, aqui enunciado por sociabilidade, se manifesta em espaços digitais da Internet de tal forma que ocorre a organização de redes de relacionamento entre pessoas que frequentam tais espaços, temos redes sociais de um tipo particular: as redes sociais digitais (RSDs).

Um MMORPG não é uma rede social, num sentido direto e estrito. Ele é antes, de fato, um espaço digital e social (Baym, 2000; Salgado, 2008, pág. 2) – desde seu início; no caso, um espaço digital e social no qual se organizam, já com parcialmente proposital previsibilidade, redes sociais. Ou seja, um MMORPG não é, concisamente, apenas uma rede social; mas contém, normalmente, várias redes sociais. A título de mais fácil referência, como no título deste capítulo, poder-se-ia dizer “a rede social de um MMORPG” quando, em verdade, referir-se ao sistema social completo, total de um MMORPG; que, como já dito, é a rigor tipicamente composto por diversas redes sociais. Consideradas as diferenças entre um jogo online e o Twitter, as palavras de Recuero em seu site apontam para a ideia apresentada aqui:

*O Twitter (...) é uma ferramenta. Rede social é, basicamente, um grupo de pessoas interconectado. A rede social seria, assim, constituída pelas pessoas que usam o Twitter através dele. O Twitter, portanto, **não é mesmo uma rede social**. Mas está CHEIO delas. (...) O propósito inicial da ferramenta parece ser aquele mesmo dos SRSs\*: o da sociabilidade. No entanto, foi com o uso e a apropriação das redes sociais que o Twitter passou a apresentar o que hoje é seu maior valor. Portanto, nesse sentido, **o Twitter também é suas redes sociais**, pois depende dos valores que são criados por elas e de seu uso. São as redes que dão, em última análise, valor ao Twitter (Recuero, site pessoal em 30/9/2010, com grifos da autora; \*serviços de redes sociais).*

Ribeiro (2001) lembra Nancy Baym para falar dos padrões de comunicação presentes na CMC e “ressalta que haveria cinco fatores que influenciam diretamente a constituição dos processos comunicativos derivados dos espaços virtuais: os contextos externos, a estrutura temporal do grupo, a infra-estrutura do sistema tecno-informático, os propósitos grupais e as características específicas dos participantes”. Já Scherer-Warren (2006) apresenta três categorias de análise para ajudar na compreensão das “redes sociais na sociedade da informação”: temporalidade, espacialidade e sociabilidade.

Minha intenção, neste momento, não é investigar nos níveis propostos acima como se formam os processos comunicativos, nem questionar diferenças entre as interações sociais digitais e presenciais. Para o trabalho presente, basta considerar os espaços digitalmente definidos simples manifestações ou representações da Internet como uma

“tecnologia fundamentalmente social” (Baym, 2001), e que, em um nível essencialmente social, uma distinção entre relações *online* e *offline* não se sustenta (Slater, 2001). Com isto em mente, comecemos a desenhar a estrutura do sistema social de um MMORPG, no caso, Age of Conan (AoC), com a figura da metonímia em mente, já que, por princípio, só seria possível representar o todo por uma parte.

Os dois esquemas a seguir dão uma visão a respeito de como se (des)organiza um complexo sistema social na Internet; neste caso, de um MMORPG (AoC). Os esquemas também mostram que, tipicamente, a maior parte do sistema social de um MMORPG vai encontrar-se, sem surpresas, em espaços digitais (na Internet) – o que mais interessa a este trabalho; mas também é possível que parte deste sistema social de um MMORPG ocorra fora da Internet, na vida presencial (ex.: um grupo de jogadores que mora na mesma cidade pode marcar um encontro em uma lanchonete.). Cada componente deste sistema social pode ser considerado, à luz de Sloterdijk (2007) e a partir das reflexões de Santaella (2007, pág. 21) sobre o mesmo autor, uma esfera – espaço que remete à intimidade, proteção e familiaridade do par primário, primordial na história humana: mãe-filho, desde o útero. Tais esferas, unidas pelo compartilhamento de ao menos um assunto em comum (no caso, um MMORPG), formam uma rede social poliesférica. Tal rede ou sistema social herda algumas características principais de espaços digitais na Internet, como flexibilidade e mobilidade. Esses atributos explicam e são explicados também por uma espacialidade extremamente generosa e peculiar: como qualquer líquido, uma rede social na Internet ocupa o lugar que precisar e quiser; dificilmente pode ser contida – tão difícil quanto segurar água perfeitamente nas mãos (sempre escorre um pouco entre os dedos).

Curiosamente, as características mencionadas acima são também comuns à maneira como Duarte e Frey (2008) sucinta e precisamente conceituam a imprecisão permanente do que é uma rede (o conceito “puro”, isolado de um substrato):

*Redes não são, portanto, apenas uma outra forma de estrutura, mas **quase uma não estrutura**, no sentido de que parte de sua força está na habilidade de se fazer e desfazer rapidamente* (Duarte e Frey, 2008; grifos meus).

Uma observação importante: a rigor, “rede social” é, de certa forma, uma redundância. Acho que por isso os autores acima usam apenas “rede” sem nenhum prejuízo ou distância relevante entre as duas ideias. Uma “rede” parte do pressuposto de que há interações (sociais) que lhe dêem propósito de sê-la; ou, no mínimo, existe alta sociabilidade ou potencial social – para a ocorrência de relações sociais – naquela estrutura, que, em hipótese, poderia anteceder a rede social de fato; sendo assim, apenas “rede”. Agora, voltemos aos atributos líquidos de uma rede social digital, por exemplo a de um MMORPG tal como Age of Conan. Atributos líquidos, conforme visto, tanto pela natureza do conceito de “rede”, quanto pela natureza dos espaços digitais na Internet.

Ora, a análise em andamento nos leva de volta às noções fluídicas de Bauman (2000) e de Sloterdijk (2007), mas merece ainda encontrar as reflexões de Alexander Galloway (2004). De acordo com Galloway, o protocolo (de Internet) é um sistema físico restritivo; e é também um estilo de administração que injeta controle em “frentes de desordem”. O protocolo é irresistível, totalizante e universalizante; e a melhor resposta a ele, ainda de acordo com o autor, é a hipertrofia dentro do próprio protocolo. Fazendo menção ao “11/9” (Galloway, 2004, pág. 201), o autor compara a lógica da verticalização e

concentração de poder, representada pelas Torres Gêmeas; à lógica do protocolo (também relacionada à “lógica hacker”), semelhante à dos terroristas: horizontal, celular, ágil, com poderes distribuídos por vários pontos (sem grandes ou únicos centros) e uma organização em redes.

A relevância das ideias de Galloway no contexto analisado (rede social digital de um MMORPG) é grande, mas a título de precisão, deve-se destacar uma moderada diferença entre a lógica do protocolo e o que acontece exatamente num sistema social de um MMORPG. Por conta de tratar-se também de um produto criado e vendido, a rede social digital de um MMORPG ainda tem centralidades mais bem definidas. Em outras palavras, certas “sub-redes” da rede social digital (“total”) de um MMORPG terão, normalmente, maior importância e representarão grande peso das interações sociais que ocorrem por toda a rede, especialmente site e fórum oficiais do jogo. Ainda assim, a análise e o cruzamento de ideias é válido. A seguir, uma descrição dos Esquemas 1 e 2 que ajudará a compreender mais claramente ainda o que as imagens propõem; e sua relação com todas as ideias propostas aqui.

### **Esquema 1 – Rede social “macro” ou poliesférica; ou, ainda, a espuma social de um MMORPG (Age of Conan)**



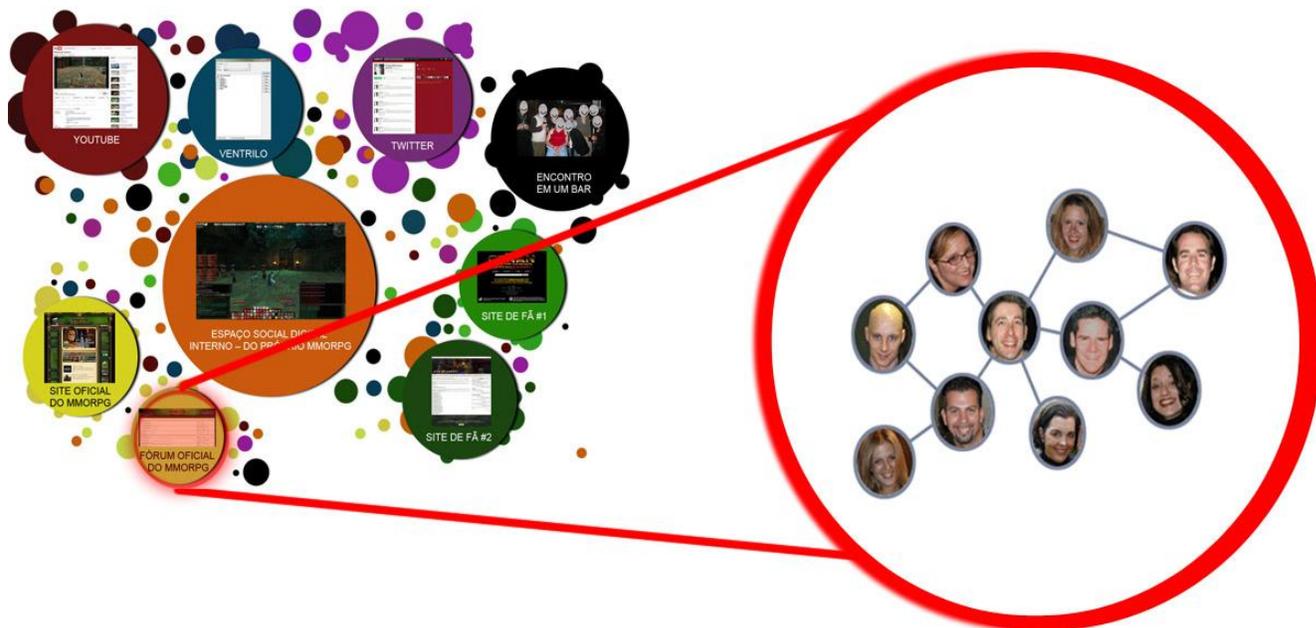
**“Visão panorâmica”** – O Esquema 1 (acima) procura mostrar de maneira metonímica uma visão panorâmica e representativa (o mais possível) da estrutura do sistema social do MMORPG Age of Conan: é uma rede poliesférica e, metaforicamente, uma espuma social ao mesmo tempo. Sabemos que, a rigor, a totalidade de tal rede “macro” jamais poderia ser precisamente prevista, mensurada. Isto acontece por conta da própria natureza instável, dinâmica e de metafórico “estado físico impreciso” desta rede social de elementos digitais preponderantes, conforme visto anteriormente.

Os elementos digitais são mesmo preponderantes na rede estudada, mas não únicos. Redes sociais de MMORPGs, a exemplo de outras redes sociais que ocorrem na Internet, ocasionalmente (varia a cada caso) contam com esferas sociais não digitais, mas presenciais. É o que sugere a esfera “Encontro em um bar” (ex.: grupo de jogadores do MMORPG mora perto e marca um encontro).

O Ventrilo é exemplo de um programa VoIP (*voice over Internet Protocol*) que permite a conversa oral entre indivíduos, desde que possuam som e microfone no computador. Além de acrescentar uma nova dimensão sensorial e interpretativa à experiência do MMORPG, inclusive, claro, em seu aspecto social, a esfera do Ventrilo ou (apenas Vent para os *gamers*) necessariamente se cruza, troca informações com outras esferas da rede, a exemplo das demais esferas. Os sites de fãs que criam e editam ajustes de interface, músicas, desenhos e etc. relacionados ao jogo são bons exemplos do que Jenkins (2006) destaca como processos a partir dos quais consumidores se transformam em produtores e co-criadores da sociedade da informação. Tais processos estão intimamente relacionados à ideia de inteligência coletiva – inteligência, conjunto de ideias produzido a partir da reunião de pessoas em torno de determinado assunto.

Importante imaginar o Esquema 1 em movimento: esferas caminhando lenta ou rapidamente, de acordo com o momento e com os eventos internos e externos à esfera do MMORPG (de cor laranja, no esquema). Por exemplo: quando uma guilda (grupo organizado de jogadores) consegue derrotar um desafio que ninguém no mundo ainda tinha conseguido, tal evento que parte da esfera interna do jogo costuma “aquecer” muitas ou todas as esferas sociais do MMORPG (e até fora da espuma pretensamente previsível do mesmo). Poderíamos dizer que as esferas aumentam sua mobilidade, umas mais, outras menos; aproximam-se umas das outras, trocam informações, já que a guilda certamente vai publicar o feito em vários sites e fóruns; espalhar vídeos no You Tube; posts via Twitter; e propagar o fato na esfera interna ao jogo. Da mesma forma, o evento singular pode partir de uma esfera externa à do jogo. Por exemplo, a empresa que administra o MMORPG pode divulgar uma grande expansão do jogo em seu site oficial. Neste caso, as demais esferas tenderiam a aproximar-se, a “girar em torno” da esfera que originou o fato, para então ressoar o mesmo – cada uma esfera a seu jeito, intensidade e limites.

**Esquema 2 – Rede social “micro” ou monoesférica; ou, ainda, uma sub-rede de um MMORPG (Age of Conan): fórum oficial**



**“Redes dentro de redes”** – As redes sociais digitais (RSDs) não são apenas as redes sociais formadas entre os indivíduos que frequentam um mesmo espaço digital. São, também, redes formadas por redes – redes dentro de redes. No Esquema 2 (acima), “coloco uma lupa” sobre a macrorrede (a espuma do Esquema 1): a título de exemplo, destaco a sub-rede “Fórum Oficial do MMORPG”, mono esférica por princípio, elemento “micro” na lógica proposta.

Na ilustração, há um grupo de pessoas que forma, em dado momento, a rede social do Fórum. Esta rede é, pois, uma rede dentro da rede – da rede maior, macro, a espuma. Cada esfera ou sub-rede tem (cada uma a seu jeito) “vida (social) própria”; existe, em parte, por si só. Ao mesmo tempo, a partir de pontos em comum, integram um conjunto maior – um sistema social, baseado em horizontalidade, leveza, agilidade e fluidez.

### 3 – Considerações finais

Ao considerar a sociabilidade como a propriedade ou potencial social de um determinado espaço social (digital ou não), quero dar o ponto de partida para análises mais precisas e qualitativas dos espaços digitais em suas propriedades sociais – sempre com a consciência das particularidades fluídicas de redes e espaços digitais. Creio que esta releitura do conceito de sociabilidade tem mais utilidade acadêmica e propósito na sociedade da informação. Ainda há que considerar a possibilidade de unir, de alguma forma, o conceito de sociabilidade proposto por Simmel (“forma pura de interação”) ao que proponho (“potencial social, para o desenvolvimento de relações sociais”).

Noutro momento, pretendo também analisar, a partir do panorama mais estrutural das RSDs aqui trazido, essas redes sob pontos de vista apenas enunciados aqui, como o de Scherer-Warren (temporalidade, espacialidade e sociabilidade).

Espero, ainda, que as noções de “macro” e “micro” propostas em RSDs, relacionando uma rede maior que contém diversas sub-redes, ou “redes dentro de redes”,

levem a novas reflexões. Por exemplo: se a lupa (mencionada acima, junto ao Esquema 2) fosse ainda mais aproximada, teríamos, talvez, indivíduos-esferas trocando pedaços, informações noutra espumosa (sub-)rede. Questão de ponto de vista.

## Referências

- BALDANZA, Renata Francisco e ABREU, Nelsio Rodrigues de. Comunicação e sociabilidade on-line: análise de uma comunidade virtual de turismo. Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom. Santos. 2007.
- BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 2000.
- \_\_\_\_\_. Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 2003.
- BAYM, Nancy K. Interpersonal Life Online In: S. Livingston & L. Lievrouw (Eds.), The Handbook of New Media (pp. 62-76). London: Sage Ltd. 2001. Trad. Débora Lapa em: [http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol14/vol14\\_nancybaym.htm](http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol14/vol14_nancybaym.htm)
- BRETAS, Beatriz e SILVA, Rafael Figueiredo Cruz e. Interfaces telemáticas: linguagens e interação na construção de momentos comunicativos. Trabalho apresentado na 15ª COMPÓS. Bauru. UNESP. 2006.
- DARLEY, Andrew. Visual Digital Culture. Rontledge, EUA. 2000. Trad. Raquel da Fontoura Budaszewski em: [http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol12/vol12\\_andrewdarley.htm](http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol12/vol12_andrewdarley.htm)
- DUARTE, Fábio e FREY, Klaus. Redes Urbanas. In: Duarte, Fábio; Quandt, Carlos; Souza, Queila. O Tempo das Redes. 2008. p. 156.
- GALLOWAY, Alexander R. Protocol: how control exists after decentralization. London, England: The MIT Press. 2004.
- JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press. 2006.
- KLASTRUP, Lisbeth. Paradigms of interaction conceptions and misconceptions of the field today. 2003. Texto disponível em: [www.dichtung-digital.org/2003/4-klastrup.htm](http://www.dichtung-digital.org/2003/4-klastrup.htm)
- LÉVY, Pierre. Cibercultura (trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 1999.
- MAIA, Rosiley C. M. Sociabilidade: apenas um conceito? Revista Textos em Comunicação e Cultura. Salvador: UFBA, 1999.
- PEREIRA, Daniele Prates e SANTOS, Andrea Paula dos. Sociabilidades na Contemporaneidade: os Mods de Curitiba/PR e sua expressão presencial e virtual. Curitiba. 2008.
- RECUERO, Raquel da Cunha. Dinâmicas de Redes Sociais no Orkut e Capital Social. Sao Leopoldo. Gt de Internet Comunicación e Sociabilidad, 2006. Introdução e capítulo 2.
- \_\_\_\_\_. Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és: a conversação mediada pelo computador e as redes sociais na internet. Revista Famecos. Porto Alegre: EDIPUCRS, nº 38, 2009.
- RIBEIRO, José Carlos S. Um breve olhar sobre a sociabilidade no ciberespaço. In: Lemos, André; Palacios, Marcos (Orgs.). Janelas do ciberespaço: comunicação e cibercultura. Bahia: ed. Sulina. 2001.
- SALGADO, Marcelo de Mattos. Relações sociais em um MMORPG e suas derivações. São Paulo, Faculdade Cásper Líbero, 2008.
- SANTAELLA, Lucia. Sujeito, subjetividade e identidade no ciberespaço. IN: Derivas: cartografias do ciberespaço. Organizadora: Lucia Leão. Annablume Editora: São Paulo. 2004.
- \_\_\_\_\_. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo, Paulus. 2007. Introdução e capítulos 1, 16 e 17.

SCHERER-WARREN, Ilse. Redes sociais na sociedade da informação. In.: Maia, Rousiley C. M. e Castro, Maria Céres P. S. (Orgs.). Mídia, Esfera Pública e Identidades Coletivas. Belo Horizonte: Ed. UFMG. 2006.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: Velho, Otávio Guilherme (Org.). O fenômeno urbano. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 1967.

SLATER, Don. Social relationships and identity online and offline. In: Livingstone and Lievrouw, Culture and new media. (p. 533-545). 2001. Trad. Ana Laura de Freitas e Juliana Maia em: [http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol14/vol14\\_donslater.htm](http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol14/vol14_donslater.htm)

SLOTERDIJK, Peter. Esferas, Flujos, Sistemas Metafísicos de Inmunidad y Complejidad Extrahumana. Konvergencias Filosofía y Culturas en Diálogo. Año IV, N° 15 Secundo Cuatrimestre, 2007. Texto em: [http://www.ucm.es/info/nomadas/17/avrocca\\_sloterdijk.pdf](http://www.ucm.es/info/nomadas/17/avrocca_sloterdijk.pdf)

\_\_\_\_\_. Espumas, mundo poliesférico y Ciencia ampliada de invernaderos. Konvergencias Filosofía y Culturas en Diálogo. Año V, N° 16 Tercer Cuatrimestre, 2007.

#### **Sites**

RECUERO, Raquel. Site pessoal. Post de 16/09/2010: “O Twitter e as Redes Sociais”. <http://www.pontomidia.com.br/raquel/>

Globo.Com – Entrevista com Henry Jenkins para o programa Milênio, da Globo News – 30/3/2009. Trecho: 5’15” a 6’11”.

<http://video.globo.com/Videos/Player/Noticias/0,,GIM902783-7823->

UMA+ANALISE+DA+REVOLUCAO+DA+MIDIA+PARTICIPATIVA+E+AS+CONSEQUENC IAS+PARA+O+FUTURO,00.html