



**“ONDE O HOMEM JAMAIS ESTEVE”
A ÚLTIMA SAGA DO FILME STAR TREK 2009:
NA VISÃO DE UMA COMUNIDADE NA REDE SOCIAL ORKUT - BRASIL**

**“ WHERE MAN HAS NEVER GONE BEFORE”
THE LAST SAGA OF THE STAR TREK 2009 MOVIE : AS SEEN BY A
COMMUNITY IN THE ORKUT SOCIAL NETWORK – BRASIL.**

Elisabeth Baptista Bittar¹

Fernando Torres Andacht²

RESUMO: Este artigo investiga, utilizando o método de pesquisa por observação assistemática, o impacto da cibercultura através de redes sociais, neste caso o *ORKUT*, tomando como tema de discussão a opinião de comunidades de cinéfilos fãs do filme: “*Star Trek*”. O novo filme da série foi lançado no dia 09 de maio de 2009 e a base da pesquisa foi o comportamento online dos membros da comunidade *Star Trek* Brasil. No fórum de debates sobre o tópico lançado no dia 12 de maio de 2009, avaliou-se questões de temporalidade, assiduidade, motivação, ética e seriedade na participação dos membros da comunidade na seguinte questão “Como fica o Cânone após o novo filme?” Tomando como ponto de partida os novos arranjos sociais permitidos pela tecnologia e pela virtualização do espaço social, procedeu-se a análise do grau de interesse e seriedade nos diálogos e nos debates, para verificar se tais eventos corroboram para a continuidade de um dos fãs clubes da franquia *Star Trek*.

Palavras-chave: Comunicação, Cibercultura; Comunidades; Filme *Star Trek*.

ABSTRACT

This article investigates by using the research method through non-systematic observation, the impact of cyberculture throughout the social networks, in this particular instance the *ORKUT*, and by adopting as a discussion topic the opinions of fans of the “*Star Trek*” movie in cinephile communities. The new movie of the series was released on May 09, 2009 and the foundation for the research was the online behavior of the members of the *Star Trek* community in Brazil. During the debate forum on the topic, launched on May 12, 2009, an evaluation was performed on the matters related to the temporality, assiduity, motivation, ethics and seriousness of the participation of the members of the community in the following question: “What happens to the Canon after the new movie?” Taking as a starting point the new social arrangements allowed by technology and by the virtualization of the social space, an analysis on the degree of interest and seriousness during the dialogs and debates was performed in order to verify whether such events corroborate the continuity of one of the *Star Trek* franchise’s fan clubs.

Key-words: Communication, cyberculture; communities; *Star Trek* movie.

¹ Elisabeth Baptista Bittar; bethbittar@yahoo.com.br

² Fernando Torres Andacht; fandacht@gmail.com



Foto do Filme Star Trek – A nave Enterprise

Ciberespaço e a cultura pós-moderna

No mundo pós-moderno o ciberespaço é o local do encontro. Nele encontramos as redes sociais definidas por Manuel Castells como [...] um conjunto e nós interligados. Apesar de serem formas muito antigas da atividade humana, atualmente essas redes ganharam nova configuração ao se converterem em redes de informação, impulsionadas pela Internet. [...] (CASTELLS, 2004) Na citação e tradução de Raquel Recuero, Garton, Haythornthwaite e Wellman (1997:1) “quando uma rede de computadores conecta uma rede de pessoas e organizações, é uma rede social”. (RECUERO, 2005).

Esse então é o novo local de encontro, porém com novas regras. São locais onde os indivíduos e grupos chegam e saem sem avisar, sem comprometimento, sem o face a face, com ampla liberdade de expressão e rapidez de trocas de idéias e informações. A cultura contemporânea, associada às tecnologias digitais (ciberespaço, simulação, tempo real, processos de virtualização, etc.), cria uma nova relação entre a técnica e a vida social



chamada cibercultura. (LEMOS, 2004). E é a através da cibercultura que se encontra toda espécie de subculturas alterando hábitos e valores.

Conforme Gisele Nussbaumer, no ambiente comunicacional do ciberespaço, comunidades virtuais vão se instalando e outras formas de sociabilidade vão se estabelecendo a partir de interesses comuns e de uma socialidade eletiva que justifica sua existência e perduração”. (LEMOS & PALACIOS, 2001).

A forma “ciber”, que tem origem do grego *Kubernetes* (a arte do controle, o timoneiro), ligada à dimensão das tecnologias microeletrônicas (digitais), vai manter uma relação complexa com os conteúdos da vida social. (LEMOS, 2004). A definição de ciber como “timoneiro” é extremamente propícia e adequada e atualizada . Timoneiro do grande navio navegando no espaço entre todas as culturas, formando diversas tribos, num só mundo, um mundo completamente conectado.

Willian Gibson em seu livro *Neuromancer*, publicado em 1984, ao definir o cyberespaço enfatiza a pluralidade ensejada pelo próprio conceito. Assim, o cyberespaço seria, ao mesmo tempo:

Uma alucinação consensual vivida diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças aprendendo altos conceitos matemáticos...Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores dos sistema humano. Uma complexidade indispensável. Linhas de luz abrangendo o não-espaço da mente, nebulosa e constelações infindáveis de dados. Como marés de luzes de cidade [...] (GIBSON, 2003,p.67-68).

Comunidades

Nessa alucinação que é o ciberespaço, formaram-se comunidades. Pierre Lévy as define como integrantes essenciais do fenômeno cibercultura relacionando-as com as antigas comunidades, as quais, eram formadas, por um grupo de pessoas unidas pelo mesmo ideal no mesmo tempo e local. Levy, elabora os três princípios sem os quais não há trocas de informações universais. (LEVY,2008)



O primeiro é a interconexão como meio fundamental para o desenvolvimento da cibercultura já previsto e também descrito por Christian Huitema, em 1996, quando afirmou que, cada computador, cada pessoa, cada objeto do planeta deverá possuir um endereço para que tudo e todos possam obter e dar informações formando, assim, o que ele chama de "espaço envolvente", espaço que se tornaria um canal interativo. (HUITEMA,1996).

O segundo princípio da cibercultura prolonga o primeiro, já que o desenvolvimento das comunidades virtuais se apóia na interconexão. Uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais [...] Enfim, é raro que a comunicação por meio de redes de computadores substitua os encontros físicos: na maior parte do tempo, é um complemento ou um adicional[...]. Uma comunidade virtual não é irreal, imaginária ou ilusória, trata-se simplesmente de um coletivo mais ou menos permanente que se organiza por meio do novo correio eletrônico mundial [...].(LEVY, 2008).

Já, ao contrário, Serge Moscovici, faz menção de que as comunidades virtuais não são verdadeiras comunidades, pois não possuem laços de estreitamento nem tão pouco sentimento de pertencimento, características das verdadeiras comunidades [...] as comunidades das quais se fala hoje são comunidades de energia afetiva muito fraca. Isso não lhes tira a importância, mas faz com que elas se desenhem com bases em formas pouco estáveis [...]" (MOSCOVICI. 2006).

Mas, novos estudos demonstram que não é bem assim que estão se estabelecendo o que até o momento chamamos de comunidades. Um olhar mais detalhado sobre o tema, mostra que há uma transformação na maneira de compor novos relacionamentos, de trocar ideias, de "pertencer". As junções de interesses, sejam eles quais forem, criam novas formas de comunicação e de relação, se adaptando e se transformando com as novas tecnologias. Moscovici também acredita que a internet leva a um solipsismo coletivo, afirmando que seria preciso uma espécie de interação verdadeira e intensa e que, dessa forma, não há interação.

Embora se esteja em uma forma de nós, substituímos o *eu* pelo *nós*. Estamos em formas constantemente provisórias nessa situação. Ou como explica Federico Casalegno



sobre a idéia de Moscovici: uma nova forma de solipsismo coletivo, tornado possível pela interação filtrada dos computadores interligados: mesmo se nós pudéssemos participar das comunidades virtuais e substituir o “eu” pelo “nós”, fundindo-nos com vários grupos, a “experiência” dos usuários é o que permanece fundamental. (CASALEGNO,2006).

Para Lemos, o conceito é bem definido ao tomar como base as reflexões do sociólogo alemão Ferdinand Tönnies que, em 1857,[...] propôs a diferenciação entre comunidade e sociedade, caminho que marcou profundamente os estudos em ciências sociais.

Para Tönnies, a noção de comunidade está ligada às sociedades tradicionais, quer dizer, à vida doméstica, à economia da casa, às necessidades primárias, à religião. Por sociedade, ele entende a sociedade moderna, fundada na cidade, no comércio, na indústria e na ciência.

Embora estas instâncias não existam nunca em estado puro, a sociedade moderna atrofiaria as iniciativas comunitárias. Na interpretação de Lemos, podemos dizer que nem toda associação no ciberespaço é comunitária, existindo, de forma muito extensa, agregações comunitárias e contratais de tipo societário. Lemos evita falar em comunidades virtuais generalizadas, mas atesta o fator agregador do ciberespaço. (LEMOS, 2003)

Assim, volta-se a afirmar que o ciberespaço pode não ser uma verdadeira comunidade como ainda a chamamos, mas como Lemos afirma, a cibercultura potencializa agregações sociais dos mais diversos tipos. Desde o seu uso banal, passando pelos ativistas e profissionais o que está em jogo é o uso do ciberespaço como ferramenta de vínculos sociais, como um ambiente midiático de contato. (LEMOS, 2003).

O terceiro princípio da cibercultura para Levy é o da “inteligência coletiva”, ou seja, uma comunidade virtual só se constitui para formar um ideal do coletivo inteligente, mais rápido, mais criativo, mais inventivo e mais capaz de aprender do que um coletivo inteligentemente gerenciado. Porém de que maneira? Em que perspectiva? De acordo com qual modelo? Assim, Levy explica porque esse tema é um campo aberto de problemas e pesquisas práticas. (LEVY, 2008)

Orkut



Sob esse novo espaço social formou-se o Orkut. Segundo André Telles (2006) o *Orkut* foi projetado por *Orkut Buyukkokten*, em 19 de janeiro de 2004, criando uma rede social na internet em resposta à política de incentivo à criatividade promovida pela empresa na qual trabalhava, a rede de busca norte americana Google. A idéia inicial era formar uma comunidade de elite, exigindo convite para que alguém se afilie a rede.

Assim o *Orkut* instala-se para ajudar seus usuários a encontrar amigos, conhecidos, parentes auxiliando-os a manter contato, o que transformou o *Orkut* na primeira grande teia de relações da internet. Mas a proposta avançou, pela própria dinâmica das relações na Internet, transformando-o em um espaço agregador de interesses, sob os quais os participantes criaram comunidades virtuais de diversos temas, entre eles culturais, sociais, políticos, morais, imorais e até mesmo pilhéricos.

A importância das comunidades, porém, ultrapassa apenas os encontros de amigos e velhos conhecidos e as comunidades hoje são intensamente estudadas a fim de serem analisados os comportamentos sociais, mercadológicos e atitudes pessoais “Esse espaço social é análogo ao espaço físico construído das cidades onde a interconectividade total entre os seres humanos pode se dar, independente do espaço geográfico”.(OLIVEIRA.2002).

Cinema no Orkut

Um dos temas de intensa discussão nas comunidades é o cinema. Observa-se que há intensas discussões a respeito da aceitação ou não de lançamentos da arte cinematográfica, e elas se dão via internet desde o momento em que é dado o primeiro passo na definição de um novo roteiro, em suas adaptações, os possíveis atores e colaboradores, locais de filmagens, etc.

Até o seu lançamento, o filme é comentado e exaustivamente discutido pelas comunidades tendo ou não aprovação nas redes sociais. Podemos definir a nossa era em função de nossas celebridades e dos produtos de mercado de massa – esses são os tecidos conjuntivos de nossa experiência comum.(ANDERSON, 2006).

Ir ao cinema era um evento social, local de encontros antes mesmo de ser considerado entretenimento cultural, e as pessoas se “preparavam” para ir ao cinema. O



que viam na tela, quando aprovado pelo público, tornava-se moda, costumes, sendo comentado em reuniões e festas, ao contrário, quando não agradava o público, era apenas esquecido. Quase não havia materiais promocionais desses filmes, em comparação ao que acontece hoje. Com o advento da internet, logo em seguida dos telefones celulares, das tecnologias digitais, as redes sociais mudaram as possibilidades de conexão entre as pessoas.

Dessa forma não poderia ser diferente com a franquia “*Star Trek*” (Jornada nas Estrelas no Brasil). Desde a década de 1970 já havia milhares de fãs pelo mundo, todos tentando trocar ideias, concepções, opiniões a respeito dos filmes exibidos, tanto no cinema como nas séries televisivas.

Na rede social *Orkut* verifica-se que há na comunidade *Star Trek* Brasil 8.410 membros (até o dia 08/05/2009) formando uma comunidade virtual com a finalidade de debater e opinar e organizar encontros nacionais ou regionais tendo como foco o universo ficcional dos filmes *Star Trek* (Jornada nas Estrelas). Nesse espaço é possível que os fãs do mundo inteiro em especial a comunidade Brasil possam estar juntos. (MAFFESOLI,1998).

Antes do fenômeno internet não havia uma forma tão eficaz, rápida e permanente de interagir com tantas pessoas e diferentes grupos com o mesmo interesse. Havia grupos que se encontravam esporadicamente em encontros nacionais, para opinar sobre os filmes lançados comparando-os aos mais antigos, lançamento de revistas, objetos e vestuário, etc.

Assim, nota-se a contribuição eficaz que as redes sociais, através dessas comunidades, levam não só aos fãs, mas a própria marca *Star Trek*, acrescentando discussões sobre o assunto, alimentando ainda mais as estratégias de marketing de divulgação e manutenção desse perpétuo euforismo.

Maffesoli, já tratava disso quando falou em seu livro *O Tempo das Tribos*, (1998) sobre a fragmentação da sociedade em micro grupos tornando-se assim o que o autor denomina tribos. Essas tribos serão identificadas por imagens, adereços, signos se apropriando de espaços, construindo territórios e formando socialidades, nas quais se destacam as relações de poder. (MAFFESOLI, 1998)

Nesse estudo, com recorte sobre essa comunidade *Star Trek*, percebe-se um grupo formado por indivíduos com o mesmo interesse socializando-se em seu cotidiano para fortalecer seus laços de pertencimento significante, podendo ser provisório ou duradouro.



Esta comunidade, especificamente, pode vir a ser duradoura, já que o interesse por tudo que se refere a marca *Star Trek* vem desde os anos 1960 integrando e interagindo pessoas, formando grupos e renovando-os sempre, porém alguns de seus integrantes podem apenas passar por ela, ficam por determinado tempo, participam esporadicamente e depois partem para novos interesses. Os que continuam compartilham seus interesses por esse assunto atualizando-se em novas tecnologias e dando continuidade as referências da marca.

O Cânone

Como ponto específico para esta reflexão utilizando também o conceito de cânone, termo oriundo da palavra grega *karion* que designa uma vara utilizada como instrumento de medida. Assim, um cânone ou cânon normalmente se caracteriza como a sistematização num conjunto de modelos.

No conceito de “cânone literário” Fowler afirma: a literatura com base na qual exercemos a crítica e sobre a qual teorizamos não constitui nunca a totalidade. A maior parte das vezes falamos sobre subconjuntos consideráveis de escritores e escritos do passado. Este campo limitado constitui o cânone literário geralmente aceite. (FOWLER,1997).

No contexto de um universo ficcional, refere-se ao conjunto de romances, histórias, filmes e outros considerados genuínos ou oficialmente sancionados, bem como aos eventos, personagens e cenários considerados como existentes dentro do universo ficcional.

Para que um cenário pareça coerente e de modo a evitar problemas de continuidade, especialmente em obras de ficção que contêm partes múltiplas, os seus criadores e o público, por vezes, crêem útil definir o que “realmente ocorreu” naquele universo. Os elementos tidos como canônicos normalmente advêm da fonte do autor original do universo ficcional, enquanto que os materiais “não canônicos” (ou apócrifos)” vem das adaptações, e outras fontes não oficiais, geralmente em outro tipo de mídia.

Os produtores, fãs e entusiastas do universo ficcional de *Star Trek* desenvolveram o conceito de “cânone de *Star Trek*” para diferenciar as obras (telesséries, longa- metragens,



livros, etc.) consideradas genuínas ou oficiais daquelas vistas como simples adaptações ou entendidas como não-oficiais .

A distinção é importante para evitar problemas de continuidade num universo ficcional amplo e cronologicamente organizado (diversas “gerações” são descritas). Como regras gerais são considerados “canônicos” as telesséries *Star Trek: A Série Original*, *Star Trek: The Next Generation*, *Star Trek: Deep Space Nine*, *Star Trek: Voyager*, *Star Trek: Enterprise* e os dez longa-metragens. Os demais restantes, eventos e fatos criados por livros e jogos de computador são considerados “não canônicos”. (GERALDO, L.E. 2009 – *Trekker* entrevistado pela comunidade *Orkut* Brasil).

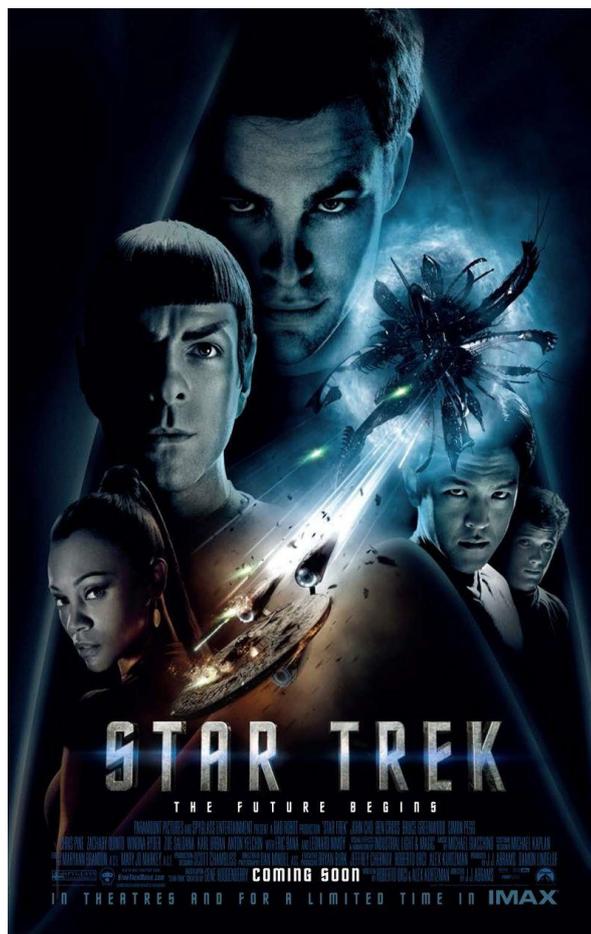


Foto do Cartaz do Filme Star Trek



Star Trek no Orkut

No que tange ao assunto analisado, diretamente com os fãs sobre o lançamento do novo filme *Star Trek*, é impossível não adentrar em uma das comunidades do *Orkut* para conhecer as opiniões dos diversos usuários do país, (ou mesmo de outros visitantes) sem sair do lugar de origem. Há um vasto poder de interface das comunidades neste ambiente virtual, favorecidos através do uso de fóruns para discussões de temas, em especial este a ser analisado, dando significado e suporte, propiciando a experiência de vivenciar todas as informações e discussões sobre o novo filme.

A intenção foi de se conhecer a opinião de diferentes fãs e usuários sobre a repercussão do lançamento do filme *Star Trek* 2009 na primeira semana após o lançamento aqui no Brasil no dia 09 de maio de 2009.

Conforme depoimentos de fãs (*trekkers*), *Star Trek* (Jornada nas Estrelas) é uma marca de ficção científica americana criada pelo roteirista e produtor *Gene Roddenberry* na década de 1960 e, posteriormente, desenvolvido por ele e por outros produtores.

O universo ficcional de *Star Trek* é o cenário de seis séries televisivas, onze filmes para o cinema, centenas de livros – romances, desenho animado, enciclopédias, dicionários, manuais técnicos e mesmo científicos e filosóficos, dúzias de jogos para computador e consoles e um parque temático em *Las Vegas*.

No Universo *Star Trek*, a humanidade desenvolveu a tecnologia das viagens espaciais mais rápidas do que a luz, após uma fase pós-apocalíptica em meados do século XXI. Posteriormente, os seres humanos uniram-se a outras espécies da galáxia para formar a intervenção alienígena e do progresso científico. A humanidade, na altura do século XXIII, já teria superado muitos dos seus defeitos e vicissitudes, teria erradicado doenças e a pobreza e se dedicaria a explorar novos mundos.

As histórias de *Star Trek* costumam descrever as aventuras de seres humanos e alienígenas que servem na Frota Estelar da Federação. Os protagonistas são em geral, altruístas, com idéias que por vezes são aplicadas de maneira imperfeita aos dilemas apresentados nas histórias. Os conflitos e a dimensão política de *Star Trek* formam



alegorias que representam as realidades culturais de hoje: a série original comentava a realidade dos anos 1960, do mesmo modo que as séries posteriores refletem os valores e questões da época em que foram produzidas.

Em geral, as séries abordam temas como guerras e paz, autoritarismo, imperialismo, conflito de classes, racismo, direitos humanos, sexismo e feminismo e o importante e admirado papel da tecnologia. *Star Trek* é um dos nomes mais populares do século XX no que diz respeito ao entretenimento de ficção científica.

A Pesquisa de Observação Assistemática na Etnografia Virtual

O método utilizado neste estudo foi o da pesquisa de observação assistemática mediada por computador. E também houve poucas perguntas previamente elaboradas, a fim, de obter, informações sobre o universo *Star Trek*, para que também não houvesse induções e possibilitasse captar a emotividade dentro da comunidade sem adaptações nas respostas. No método de pesquisa, conforme afirmam Eva Lakatos e Marina Marconi, caracteriza-se pela:

a técnica da observação não estruturada ou assistemática, também denominada espontânea, informal, ordinária, simples, livre ocasional, e acidental, consiste em recolher e registrar os fatos da realidade sem que o pesquisador utilize meios técnicos especiais ou precise fazer perguntas diretas. (LAKATOS & MARCONI, 1992.,p.81).

Conforme Adriana Amaral frisa, numa pesquisa etnográfica virtual (ou netnográfica como alguns denominam), a inclusão de alguns procedimentos específicos a cerca da tipologia dos objetos estudados são necessários. Primeiramente, ressaltamos os critérios de confiabilidade frente à filtragem dos informantes dentro das comunidades virtuais para que se analise as questões contextualizadas em seu objeto.

A autora cita que há diversas maneiras de cotejar a confiabilidade utiliza-se dos critérios de Kozinets (1997) para a escolha dos informantes e grupos a serem estudados.

(1) Indivíduos familiarizados entre eles, (2) comunicações que sejam especificamente identificadas e não anônimas, (3) grupos com linguagens, símbolos, e normas específicas e, (4) comportamentos de



manutenção do enquadramento dentro das fronteiras de dentro e fora do grupo (KOZINETS,1997,p.9).

O objetivo da pesquisa foi observar e analisar no *Orkut* se haviam comunidades *Star Trek*, qual o número de participantes, o grau de seriedade e assiduidade, por meio do comportamento de seus usuários, identificar qual o vínculo estabelecido na comunidade, se ele ultrapassa ou não os limites de um simples grupo de fãs. Outra questão, senão a mais importante se há indícios de que a comunidade perdurará por mais tempo. Ao aceitar as exigências estabelecidas foi preenchido o cadastro para o perfil pessoal, e após, foi pesquisado em “Comunidades”, o tópico a ser pesquisado através de alguma comunidade *Star Trek* existente.

Foram encontradas várias comunidades em diferentes países e algumas, inclusive, segmentadas por regiões, tais como: *Star Trek* São Paulo. Verificando o número de participantes escolheu-se a maior, sendo ela a *Star Trek* Brasil com mais de 8410 participantes.

Ao identificar-se, como pesquisadora, deixou-se em aberto o perfil no site *Orkut* e em seguida, solicitou-se autorização, especialmente do moderador da comunidade, que além de participar ativamente, aceita ou não membros que tenham o perfil para pertencerem àquela comunidade. O moderador, também exclui quem não segue as regras estabelecidas, principalmente, quando agridem a idéia filosófica da comunidade.

Não são aceitas intolerâncias raciais e outros assuntos que considere politicamente incorreto. O moderador é o responsável pela organização da sequência das perguntas que são postadas nos fóruns. Após mais esse trâmite, solicitou-se também, a autorização dos membros do fórum estudado para realizar a pesquisa. Tal autorização é de extrema relevância para seriedade e comprovação científica, conforme ótica de Adriana Amaral:

Os pontos cruciais que requerem a discussão de uma ética de pesquisa, Segundo Kozinets (2002) são, até onde a informação contida num site é pública ou privada e o que o uso consensual de informações interativas vindas de pessoas reais, não apenas de informações textuais passadas por uma edição. (2008,p. 38).

Assim, o caminho eticamente recomendável, é que o pesquisador se identifique e identifique o interesse de sua pesquisa, pedindo as permissões necessárias para o uso das



informações obtidas em postagens e em conversas com os participantes das comunidades e fóruns. Após a autorização, tanto por alguns participantes quanto pelo moderador, recebeu-se inclusive, respostas explicativas sobre o “Universo *Trek*” feitas por um fã (*trekker*), percebendo-se desde o início dos debates muita acuidade, bem como, seriedade e extremo entusiasmo pelo assunto.

Procurou-se, então, dentro do fórum o tópico para debate sobre o tema: “Como fica o Cânone após o filme”, a partir do dia 12 de maio de 2009, ou seja, três dias após o lançamento do filme no Brasil, até o dia 17 de maio quando foi postado o último comentário.

No total houve 35 (trinta e cinco) postagens com comentários e pequenos debates entre a comunidade sobre o assunto do tópico escolhido.

Na opinião da maioria dos participantes o filme não interfere no cânone, considerando o atual como um novo cânone, ou seja, dois cânones diferentes tendo em vista a grande transformação dos personagens realizada pelo diretor.

Para outros, não há lógica no filme atual considerando os filmes cânones, ao citarem esse dilema surgiram respostas afirmando que essa nova lógica ou falta dela está abrindo novas possibilidades para a franquia *Star Trek* sendo uma nova linha do tempo.

Outros afirmam que o cânone só interessa aos fãs mais profundos ou como se autodenominam “*trekker*” alguém que gosta de *Star Trek* de uma maneira mais profunda, analisando não só seus aspectos enquanto história e personagens, mas seu universo em si, seus aspectos filosóficos e conceituais e mesmo seus aspectos de produção, seu valor como arte ou produto de mídia.

Há também a opinião de quem se sente um “*trekker* traído” ao achar que tudo é muito fantasioso, desrespeitando a essência dos personagens. Logo em seguida a essa explanação, outra resposta contraria a idéia afirmando que o filme não é válido e outros universos alternativos vistos durante todas as séries também são considerados da mesma forma.

Outra resposta interessante foi que “dá prá fazer uns trocentos roteiros de universos paralelos, cruzados, lineares, sem noção, com canon, sem canon, com batata frita. Isso se chama Ficção Científica”. Outro membro responde que acha que tudo entrou num *looping* não tendo mais futuro. A última postagem do dia 17 de maio finaliza com uma



paródia sobre o cânone assim como mais um ou dois que também responderam usando o mesmo argumento.

Considerações Finais

Utilizando a pesquisa de observação realizada numa comunidade específica, observamos que pessoas de diferentes idades e gêneros estão aí envolvidas e, inversamente ao que Moscovici citou, constituem-se, de fato, como agrupamento de pessoas que se relacionam há bastante tempo, formando comunidades virtuais. Nota-se que apesar de bastante divergente, há um perfeito entrosamento e, sobretudo, o conhecimento por parte dos seus membros do Universo *Star Trek*.

Há uma freqüente motivação em debater sobre o assunto mesmo no espaço entre o penúltimo filme lançado e o atual. São discutidos diferentes assuntos, pois o cânone como já foi explicado é tudo o que foi concebido primeiramente sobre o Universo *Star Trek*.

Há assiduidade de alguns membros que parecem sentirem necessidade de comunicação frequente sobre o assunto, mesmo a quando não há notícias nos tradicionais meios de comunicação. Em alguns poucos momentos de divergências mais acaloradas, houve respeito sobre a opinião do outro e quando houve certa exaltação, esses participantes não deram continuidade a possíveis ofensas. Responderam de imediato a vários tópicos no fórum, bem como, no tópico proposto, tanto com palavras e frases mais intelectualizadas sobre o assunto, como algumas frases paródicas, concebíveis numa comunidade divergente, mas, totalmente democrática formada por fãs adoradores desse interessante mundo da ficção científica.

Assim, ao contrário de algumas teorias que afirmam a não existência de verdadeiras comunidades, comprovou-se que, independentemente da existência da Internet, essas comunidades já existiam, realizavam encontros e reuniões em vários locais do país, inclusive, no exterior, mostrando-se e agrupando-se seduzindo novos fãs de *Star Trek*. (GERALDO.L.E.2009).



A interligação online com todo esse ciberespaço existente foi a oportunidade que faltava para fortalecer esses fãs clubes, transformando-os na grande Comunidade *Star Trek*. Alia e interage, deslocando-se em uma nova dimensão, a qualquer hora possível, com pessoas distintas de diferentes lugares e culturas, tendo ou não oportunidades de agruparem-se no mundo *off line*. Há motivação, transformando assim, essas agregações em uma forma completamente inovadora para as relações humanas e, com certeza, em todas as organizações sociais.



Foto do Filme Star Trek - Leonard Nimoy interpretando o Embaixador Spock.

Referências Bibliográficas

AMARAL, A., NATAL, G., VIANA, L. – Netnografia como Aporte Metodológico da Pesquisa em Comunicação Digital. Resumo
[HTTP://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/4829/3687](http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/4829/3687)
Visualizado em 28/05/2009 02h18.

ANDERSON, C. A Cauda Longa. Do mercado de massa para o mercado de nicho. Campus. Rio de Janeiro, 2006.

CASALEGNO, F. Memória Cotidiana. Comunidades e Comunicação Na Era das Redes. Sulina. Porto Alegre, 2006.



FOWLER, A. *Géne roy Canon Literário*, in Miguel A. Garrido Gallardo. (1998), *Teoria de los Géneros Literários*. Arco.Madrid., 1998.

GIBSON, W. *Neuromancer*. Aleph. São Paulo, 2003.

HUITEMA, C. *Et Dieu créa L'Internet*, Paris, Eyrollers, 1996.

LEMOS, A. PALACIOS, M. *Janelas do Ciberespaço*. Comunicação e Cibercultura. Porto Alegre, 2001.

LEMOS A. (2004), *Cibercultura*. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea Ed.Sulina. Porto Alegre, 2004.

LEVY, P. *Cibercultura*. Ed. 34. São Paulo, 2008.

MAFFESOLI, M. *La Transfiguration du Politique. La Tribalisation du Monde* Paris.Grasset, 1992.

MOSCOVICI, S. Entrevistado por CASALEGNO, F. em: *Memória Cotidiana. Comunidades e Comunicação Na Era das Redes*. Sulina .Porto Alegre. 2006.

NUSSBAUMER,G.M. *Fora do Armário: A Cibersocialidade em uma Lista de Discussão GLS*. In Lemos,____*Janelas do Ciberespaço* Comunicação e Cibercultura. Orgs:LEMOS A. e PALACIOS, M.Sulina.Porto Alegre, 2001.

OLIVEIRA, L.A. *Valores Deslizantes: esboço de um ensaio sobre técnica e poder*. In Novaes, A: *Avesso da liberdade*, SCHWARCZ, Brasil, 2002.

RECUERO,R. *Um estudo do capital social gerado a partir de redes sociais no Orkut e nos Weblogs*. Revista FAMECOS, Porto Alegre,v.28,n.dez, 2005.

TELLES, A. *Orkut.com*. São Paulo: Editora Landscape, 2006.

[HTTP://www.orkut.com.br/](http://www.orkut.com.br/)



Referências Filmográficas.

ABRAMS, J.J. *Star Trek: O futuro começa*. EUA.126 minutos, 2009.