

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL

VIDA NA REDE:  
uma análise antropológica da virtualidade

Jonatas Dornelles

Tese de Doutorado

Orientador: Prof. Dr. Ruben George Oliven

Porto Alegre, 2008

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL

VIDA NA REDE:  
uma análise antropológica da virtualidade

Jonatas Dornelles

Tese apresentada no Programa de Pós-Graduação em Antropologia  
Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul para a obtenção do título  
de Doutor

Orientador: Prof. Dr. Ruben George Oliven

Porto Alegre, 2008

## Agradecimentos

Agradeço especialmente ao Professor Ruben Oliven, que me orientou nesse processo de elaboração de tese, me transmitindo ensinamentos que levarei por toda a vida.

Agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social por sempre me oferecer os recursos necessários à minha formação acadêmica.

Agradeço à CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior que, me oferecendo a alternativa de tornar-me um bolsista, oportunizou a formação de um profissional dedicado à produção científica no Brasil.

Agradeço aos professores que brilhantemente me conduziram no processo de formação acadêmica, em especial: Ana Luiza Carvalho da Rocha; Ari Pedro Oro; Bernardo Lewgoy; Carlos Alberto Steil; Ceres Gomes Víctora; Claudia Lee Williams Fonseca; Cornelia Eckert; Maria Eunice de Souza Maciel; Ondina Fachel Leal; José Otávio Catafesto de Souza; e, Sergio Baptista da Silva.

Agradeço especialmente ao Professor Caleb Faria Alves, por me ensinar a encarar a vida de forma clara, franca e justa.

Agradeço o companherismo de meus amigos e colegas, em especial: Luis Gustavo Mahler e Cesar Beras, meus companheiros de banda, sem os quais eu seguiria a carreira de músico, e Patrícia Pinheiro e Mairi Arezi, suas respectivas senhoras; Marcia Borges, minha *connector*, e Luciano, com o qual troco idéias de *MacGyver*; Valcir Demartini e sua irmã Vanessa, que dizia ser minha fã; o grupo do NAVISUAL e BIEV, com os quais aprendi sobre antropologia visual; Nilda Jacks; Airton Luiz Jungblut; Paula Sandrine Machado;

Nívea Silveira Carpes; Viviane Vedana; Ana Paula Comin de Carvalho; Ivan Paolo de Paris Fontanari; Daniel Alves; Marta Regina Ciocari; Alexandre Luís Schultz Bier; Mariana Balen Fernandes e Rosana Pinheiro Machado; Roberto Alvim, meu dentista e incentivador; meus amigos de bicicleta, com os quais discuto assuntos totalmente contrários aos acadêmicos; Julinho, meu primo, que sempre me aconselha a ter menos juízo; Claudio Ely, meu professor de cerâmica, com o qual apurei minha preocupação estética; Valter e Mara Vili, que me incentivaram nos momentos necessários, assim como seus filhos, Andre, Leo e Guiga; e, meu amigo Ricássio, com o qual discuto a falta de sentido da vida.

Agradeço pela atenção, simpatia e delicadeza com que Rosemeri Nunes Feijó, secretária do PPGAS, sempre me atendeu.

Agradeço à gentileza de meus informantes em comentar detalhes de suas vidas comigo.

E...

Agradeço ao suporte familiar que minha mãe Elaci e meus irmãos Renata e Felipe sempre me deram.

## Resumo

Essa tese de doutorado tem o caráter antropológico e é o resultado de uma investigação sobre a virtualidade gerada pelo ciberespaço, que é materializado na Rede de computadores da Internet e as atuais tecnologias digitais e informáticas. Foram pesquisadas três instâncias empíricas em que a dimensão virtual se consolida como condição de interação social: praticantes de jogos virtuais em ambientes de Lan House; usuários da plataforma virtual do Orkut; e, o espaço virtual 3D disponibilizado pelo software Second Life. O trabalho analítico e comparativo considerou as especificidades de cada situação investigada e as recorrências passíveis de generalização. O objetivo do estudo foi responder às perguntas de como os indivíduos contemporâneos lidam com trânsito regular entre as dimensões do on-line (virtual) e do off-line (real), assim como investigar em que medida suas vidas são afetadas pela alternância constante entre esses modos espacial e temporalmente diferentes de comunicação e de interação social. Seguindo o caráter antropológico do estudo foi possível reconstruir os diversos sentidos dados pelos sujeitos ao que seria uma “vida” virtual conectada à “vida” real, que deve ser considerada a condição contemporânea de existência e de representação da realidade dos segmentos investigados.

Palavras-chave: cibercultura; ciberespaço; Internet.

## Abstract

This PhD thesis has an anthropological character and it is the result of an investigation on the virtuality generated by the cyberspace that is materialized in the Internet and the current digital technologies and computer sciences. Three empirical instances were researched which the virtual dimension consolidates as condition of social interaction: players of virtual games in Lan House atmosphere; users of the virtual platform of Orkut; and, the virtual 3D space showed by the Second Life software. The analytic and comparative work considered the specific elements of each situation investigated and the possible agreement among them. The objective of the study was to answer to the questions of how contemporary individuals work with the regular traffic among the virtual and real dimensions, and how they lives are affected by the constant alternation between those different forms of time and space communication and social interaction. Following the anthropological character of the study, was possible to reconstruct the several meanings given by the subjects to the "virtual life" connected to the "real life", that should be considered as being the contemporary condition of existence and representation of the reality by the investigated segments.

Key-words: cyberculture; cyberspace; Internet

## ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	11
-----------------	----

### PRIMEIRA PARTE Pressupostos Teórico-Conceituais

#### CAPÍTULO I

1. Identificando o problema e lançando as bases teóricas do estudo.....	22
1.1. Esclarecimentos sobre a idéia de tensão entre o virtual e o real.....	23
1.2. Uma reflexão sobre as mídias e a posição da Internet entre elas .....	28
1.3. Os efeitos dos meios de comunicação sobre a integração social.....	29
1.4. Um ponto de vista metodológico.....	34
1.5. A importância da comparação de casos .....	37
1.6. Argumentos em favor de um espaço passível de estudo .....	38
1.7. É possível uma pesquisa “no” e “do” ciberespaço? .....	40
1.8. Características do meio .....	42
1.8.1. Os poderes divinos de onipotência, onisciência e onipresença como principais forças da vivência na virtualidade.....	44
1.9. A coleta de dados .....	45
1.10. Entre o campo digital e a página de papel.....	48
1.11. Pesquisa no ciberespaço.....	50

#### CAPÍTULO II

2. Contexto .....	53
2.1. Uma reflexão sobre a estreita relação entre ciência e ficção científica.....	54
2.2. A invenção do futuro .....	56
2.3. A materialização do futuro .....	64
2.4. As bases sociais, tecnológicas e imaginárias da Realidade Virtual .....	65

#### CAPÍTULO III

3. As bases da Realidade Virtual.....	67
3.1. Uma apresentação e caracterização do Jogo Virtual.....	68
3.2. A experiência imersiva e a virtualidade.....	73
3.3. Argumentos para a compreensão do que seja uma Realidade Virtual, ou virtualidade .....	80
3.4. Imersão em Realidades Virtuais .....	85

## SEGUNDA PARTE Em Campo

### CAPÍTULO IV

4. Apresentando o que é uma <i>Lan House</i> .....	87
4.1. Algumas considerações prévias .....	88
4.2. O caso da Code3 .....	92
4.3. Aspectos da primeira camada - condições objetivas de existência .....	93
4.4. Aspectos da segunda camada - Universo Espaço-Sensorial.....	100
4.5. Aspectos da terceira camada - interação social.....	107

### CAPÍTULO V

5. Motivações para freqüentar a <i>Lan House</i> .....	111
5.1. A sedução dos <i>video games</i> .....	112
5.2. A existência contraditória do "universo" <i>Lan House</i> .....	114
5.3. O significado do clã na interação entre praticantes de jogos virtuais.....	118
5.4. Brincando de "polícia e ladrão" .....	120
5.5. Aspectos da interação entre jogadores no ambiente de <i>Lan House</i> .....	122
5.6. Os estigmas associados à forma de acesso ao ciberespaço.....	124

### CAPÍTULO VI

6. Os significados presentes nos jogos virtuais .....	128
6.1. A violência como fio condutor das narrativas dos jogos virtuais .....	129
6.2. Competição e violência são coisas de meninos.....	132
6.3. A relação entre forma e conteúdo dos jogos virtuais .....	138
6.4. Jogar bem .....	142
6.4.1. Movimentação.....	142
6.4.2. Entrosamento.....	143
6.4.3. Persistência .....	146
6.5. Lógica real sobre a lógica virtual.....	148

### CAPÍTULO VII

7. A epidemia <i>Orkut</i> .....	151
7.1. A estrutura das epidemias sociais .....	154
7.2. Condições epidêmicas e empíricas .....	160

### CAPÍTULO VIII

8. O <i>Orkut</i> e a terceira forma de sociabilidade.....	168
8.1. O fim da ligação de tempo e de espaço.....	169
8.2. A primeira forma de sociabilidade.....	171
8.3. A segunda forma de sociabilidade .....	172
8.4. A terceira forma de sociabilidade.....	174
8.4.1. Características do <i>Orkut</i> - As diretrizes.....	175
8.4.2. Características do <i>Orkut</i> - As ferramentas.....	177
8.5. Participação e Identidade.....	179

## TERCEIRA PARTE

### Considerações Analíticas

#### CAPÍTULO IX

9. <i>Orkut</i> e jogo: uma análise comparativa sobre a virtualidade .....	184
9.1. O lúdico.....	185
9.2. Características dos jogos.....	186
9.3. Elementos lúdicos presentes no <i>Orkut</i> .....	189
9.3.1. Construção do sujeito, personagem ou usuário do sistema.....	193
9.3.2. Os jogos em comunidades.....	195
9.3.3. Escores de popularidade .....	203
9.4. Uma dimensão tempo-espacial.....	210

#### CAPÍTULO X

10. Novas tecnologias e expansão dos limites do sujeito. ....	214
10.1. O sujeito virtual transposto.....	217
10.2. As bases da expansão dos limites do sujeito no ciberespaço .....	220
10.3. Outras tecnologias de expansão e transposição da subjetividade.....	221
10.4. Imersão crônica na virtualidade, ou estar o tempo todo conectado .....	223
10.5. Imersão aguda na virtualidade, ou quando nada mais faz sentido .....	228
10.6. Sujeito virtual construído.....	230

#### CAPÍTULO XI

11. O ataque <i>fake</i> , relacionar-se bem no <i>Orkut</i> , ou como movimentação, entrosamento e persistência são evocados nessa plataforma virtual.....	234
11.1. Em defesa do anonimato .....	236
11.2. Ação organizada e coletiva .....	237
11.3. Potencialidade e vulnerabilidade do sujeito virtual.....	239
11.4. Comunidades emocionais.....	241

#### CAPÍTULO XII

12. O <i>Second Life</i> : a metáfora da junção entre jogo virtual e <i>site</i> de relacionamentos, ou como a vida na Rede assume formas híbridas de autonomia e de dependência com a realidade .....	246
12.1. A terceira dimensão .....	247
12.2. Breve evolução da interface gráfica .....	249
12.3. Textos, Nexus e <i>Second Life</i> .....	252

#### CAPÍTULO XIII

13. Segunda vida e representação da realidade .....	263
13.1. O fator de fixação do <i>Second Life</i> .....	264
13.2. Contextualização .....	266
13.3. Universo Espaço Sensorial “às avessas”.....	269
13.4. A existência contraditória do <i>Second Life</i> .....	274
13.4. Significados em jogo.....	278

CONCLUSÃO .....	282
Referências.....	287
Sumário de Imagens.....	293

## INTRODUÇÃO

Essa tese de doutorado é o resultado de anos de pesquisas. Eles não se restringem ao período de quatro anos, próprio do curso, mas também da bagagem adquirida desde que comecei a me interessar pelo tema da Internet, cibercultura e ciberespaço. Ainda no ano de 2000 achei que seria importante pesquisar tais assuntos e tentar responder as perguntas que faziam a academia e a sociedade (Dornelles, 2000). O ponto em comum dos questionamentos que se colocam diante das Novas Tecnologias comunicacionais, entre elas a Internet, gira em torno da relação antropológica entre seres humanos e máquinas, assim como da relação entre muitos seres humanos com outros muitos seres humanos, mesclando, como nunca se viu antes, culturas e origens sociais diversas. Inúmeros paradigmas que existiam até então foram quebrados com o advento da comunicação planetária em rede. A vivência diária das pessoas sofreu transformações jamais imaginadas pelos cidadãos comuns, exceto pelos “lunáticos” de tempos remotos que mesclavam ficção científica em suas análises. Se uma das características de um período pós-moderno em que vivemos é a globalização, então a Internet seria a materialização cotidiana dessa transformação, ou pelo menos criaria essa situação em potencial, como um vir a ser virtual. Nessa tese dou respostas a esses e outros questionamentos.

Em 2003, ao final de minha dissertação de mestrado (Dornelles, 2003), formulei a idéia de que um dos comportamentos comuns entre os usuários de sistemas de Comunidades Mediadas por Computador - CMC era o “estreitamento” das dimensões *on* e *off-line*, ou respectivamente, virtual e real. A vivência cotidiana das pessoas envolvidas com essa tecnologia perpassava, com certa naturalidade, situações de co-presença real ou mediadas pela Internet através da interface gráfica do monitor de um computador. A idéia de estreitamento deve ser compreendida como uma relação de prolongamento das ações do indivíduo, que se completam ao serem realizadas concomitantemente no mundo virtual e real. Um novo tipo de sociabilidade era criado: a sociabilidade virtual praticada em espaços públicos virtuais. Sua principal característica consistia em propiciar o encontro entre indivíduos

desconectados espacial e temporalmente, que é a principal característica do conceito de virtualidade que será discutido aqui. Na mesma época, pesquisas diversas ao estilo *survey* eram divulgadas mostrando o aumento da familiaridade do brasileiro com a Internet. Essa familiaridade era medida tanto através do aumento do número de internautas conectados à Internet, quanto pelo conhecimento desse assunto por parte da população em geral (Echegaray, 2003). Entre os anos de 2002 e 2007 o Brasil foi o país em que o crescimento relativo interno do número de usuários de computadores foi o maior observado em comparação com todo o mundo. O percentual de usuários de computadores no Brasil passou de 22% para 44% conforme dados de uma pesquisa realizada em 47 países de todos os continentes (Pew Institute, 2007). No mesmo período e segundo a mesma fonte de dados, na Coreia do Sul o percentual passou de 72% para 81%, o que a deixa na primeira posição no *ranking* de países onde a informática está mais difundida. Se considerarmos o ciberespaço como o conjunto de equipamentos (computadores) interligando informações e pessoas, então podemos dizer que esse ciberespaço cresceu muito no Brasil nessa época. Em outros países, tais como Estados Unidos e Canadá tal crescimento não foi observado na mesma época, pois ele já havia ocorrido em anos anteriores, especialmente nas décadas de oitenta e noventa. Nesse novo contexto a dimensão virtual ganhava importância, pois a Internet possibilitava que pessoas distantes geograficamente se encontrassem e estabelecessem transações sociais, culturais, políticas e econômicas com ausência de barreiras antes observadas, no sentido de efetivar uma transação imaginada (Ribeiro, 1995). O ciberespaço ganhava *status* de lugar, como outros tantos pontos de encontro no cenário urbano local e mesmo mundial.

Em 2005 propus que o sistema de comunicação virtual *Orkut* sintetizava uma terceira forma de sociabilidade, representando assim o ápice da potencialidade virtual do indivíduo (Dornelles, 2005). Com o auxílio dessa plataforma de interação virtual as pessoas poderiam ser acessadas a qualquer momento do dia, de qualquer parte do planeta e em tempos históricos diferentes. O que indica uma existência plena do indivíduo, que não estaria mais preso aos obstáculos de tempo ou de espaço, pelo menos ao que se refere à interação societária praticada com outros indivíduos. Adiante veremos

um capítulo dedicado exclusivamente a esse assunto. Essa terceira forma de sociabilidade, caracterizada por uma total desconexão entre as variáveis de tempo e de espaço, é própria da modernidade e da vida social cotidiana contemporânea. Tal relação intrínseca entre virtualidade e contemporaneidade é defendida por Anthony Giddens (2002) e também por Gustavo Lins Ribeiro, para o qual a cibercultura “leva ao paroxismo algumas das mais poderosas promessas da modernidade, incluindo a suposição de uma comunidade global diversificada” (Ribeiro, 1997: 11). Esse panorama me indicava uma situação nunca antes vista, que era a do encontro entre uma diversidade muito ampla de subjetividades. No ciberespaço compartilham do mesmo ambiente virtual de interação uma multiplicidade de pessoas, oriundas de diversos estratos sociais, com valores, crenças, tempos e espaços específicos, passíveis de “colisão” nessa terceira forma de sociabilidade.

Em 2005 e 2006, pesquisando o fenômeno das *Lan Houses*, a tensão entre as dimensões *on* e *off-line* (virtual e real) também esteve presente em minhas análises. O ambiente de *Lan House* oscilava entre aquele de interação exclusivamente virtual no ciberespaço; e, aquele de prática de um tipo de sociabilidade tradicional, com interação face a face. Freqüentar um ambiente dessa natureza significava pertencer a um grupo específico, daquele que consumia funcional e simbolicamente a tecnologia e daquele que participava presencialmente desse contexto. Comparando com o fenômeno *Orkut*, a sociabilidade de *Lan House* ainda preservava a necessidade de conexão tempo-espacial entre os indivíduos envolvidos. Para os freqüentadores de *Lan Houses* e *players* de *cibergames*, a interação face a face era defendida como tendo um *status* melhor daquela estritamente virtual. Esse panorama não durou por muito tempo. Logo a tecnologia de conexão à Internet com banda larga esteve mais acessível aos brasileiros e as *Lan Houses* praticamente esvaziaram. Se num primeiro momento estaríamos seduzidos a pensar que a sociabilidade face a face (*off-line*, real) ganhava novo fôlego entre os internautas que iam às *Lan House* não somente para usar o computador, mas para também praticar sociabilidade com seus pares, essa suposição estava equivocada. Bastou uma estrutura tecnológica mais adequada para novamente transformar todo o cenário. Os times de *players*, que antes treinavam

exclusivamente no ambiente de *Lan House*, agora tratavam de treinar também, ou apenas, via Internet (*on-line*). Entre os *players* há defensores dos dois modos de interação, com seus respectivos argumentos. Cada dimensão, virtual ou real, recebe significados diferentes de seus freqüentadores e em cada uma é depositada um conjunto de práticas específicas.

Em minhas pesquisas anteriores junto a internautas (no ano 2000 no final do curso de graduação em ciências sociais; e, 2002 e 2003 durante o curso de mestrado) identifiquei que para eles algumas práticas eram próprias do ciberespaço, outras do mundo real, mas ao final se completavam representavam uma vivência única do indivíduo envolvido com essa tecnologia. Esse “estreitamento” das duas dimensões significava que era possível trafegar com certa naturalidade entre elas, porém não sem uma reorganização valorativa da performance operada em cada uma delas. A leitura e a interpretação que as pessoas faziam de ações praticadas no meio virtual ou real foi se transformando com o passar do tempo. Gradativamente o ciberespaço foi adquirindo *status* de seriedade. Se ainda no final da década de noventa os internautas eram vistos como jovens fanáticos por computadores, aos poucos essa idéia foi desaparecendo do senso comum, pois o acesso ao conjunto computador/Internet foi crescendo de modo a incluir no ciberespaço uma diversidade maior de pessoas. Durante minha trajetória acadêmica também observei a existência de uma tensão entre as dimensões real e virtual, que considero uma decorrência do conflito entre tecnologia e valores tradicionais locais. Podemos situar esse conflito contemporâneo dentro de uma “modernidade líquida” proposta por Zigmunt Bauman (2001). Basicamente, esse pesquisador propõe que o contexto atual é de uma extrema oferta de oportunidades. Conseqüentemente, a vivência contemporânea dos indivíduos pode ser caracteriza por uma instabilidade em suas relações. Uniões que antes deveriam ser “para a vida toda”, agora não perduram no tempo, indicando uma “liquificação” também dos amores, como propõe o mesmo pesquisador (Bauman, 2004). No plano das relações pessoais prevalece atualmente o estado de “conexão” entre os sujeitos e não mais o de “relação”. O resultado, em minha opinião, é a formação de redes, ou comunidades emocionais no sentido proposto por Michel Maffesoli (2006), muito mais do que comunidades

tradicionais. Por terem que constantemente estar em interação, os sujeitos enfrentam relacionamentos de curta duração. E se Bauman está correto, contribuo com minhas observações, já que os encontros virtuais, amorosos ou não, sempre se caracterizavam por serem efêmeros e fortuitos.

Os "medos" da sociedade sempre podem indicar ao pesquisador o rumo da investigação. A temática do *video game* virtual e sua associação com a violência causava até bem pouco tempo preocupação na sociedade e, mais cedo ou mais tarde, recebe espaço na mídia. Em novembro de 1999, no Morumbi *shopping* em São Paulo/Brasil, um jovem estudante de medicina na época, chamado de Mateus, entrou no cinema atirando com armas de fogo. Ele acabou matando três pessoas e foi preso. Descobriram que ele era um *player* do jogo virtual *Doom* e logo a mídia tratou de associar seu comportamento como motivado pelo jogo, que possui cenas de violência e tiroteio. Poucos meses antes, no mesmo ano, porém em abril, dois jovens entraram atirando com armas de fogo no *Columbine Institute*, no estado do Colorado/Estados Unidos. O resultado foi uma série de mortos e feridos. Na época a mídia tratou de associar esse tipo de comportamento violento ao fato dos jovens terem visto um filme de ação chamado *Matrix*. Agora no ano de 2007 foi publicada uma pesquisa que "comprova" que os *players* de jogos virtuais ficam mais suscetíveis e complacentes à violência (Gentile, 2007). Pesquisas desse tipo surgem quase que na mesma proporção que tais atos de violência. Grande parte delas, de alguma forma, nos dizem que tais atos são o resultado de ações individuais baseadas na relação desses sujeitos com essas narrativas ficcionais, ou de jogos virtuais ou de filmes. A primeira leitura que podemos fazer dessas relações é que a virtualidade, mesmo sendo ela manifestada em um *video game*, ou em um filme, é vista como um campo perigoso, passível de iludir ou manipular as pessoas. Estudar a relação dos *players* com a virtualidade através da prática de seus jogos acrescentará elementos importantes à discussão que se propõe essa tese, que é de investigar os significados que surgem da interação e do trânsito entre as dimensões virtual e real, *on* e *off-line*.

O sucesso do *Orkut* no Brasil e a maneira como ele tornou-se "A" rede de relacionamentos nacional, também é um fértil caso para quem quiser tratar dos

efeitos da virtualidade nas representações daqueles que dela fazem uso. Atualmente 53% dos usuários do *Orkut* se dizem brasileiros (<http://www.orkut.com/MembersAll.aspx>). Não existe um dado objetivo que mostre o percentual de internautas brasileiros que usam o *Orkut* e acabamos ficando com impressões subjetivas. É comum observar em *Lan Houses*, ou outros centros de acesso público à Internet, a maioria dos monitores apresentado o *layout* da página do *Orkut*. Em matéria do dia 30 de setembro de 2007, o site de notícias da Rede Globo divulgou a seguinte matéria: “Orkut e MSN viram febre em Paraisópolis - Sites de relacionamento são os mais acessados em favela de SP. *Lan houses* são alternativa para público que não tem computador.” (<http://g1.globo.com/Noticias/SaoPaulo/0,,MUL138749-5605,00.html>). Embora essa matéria nos seduza a pensar que a inclusão digital seja um processo embasado nas potencialidades da informática, devemos tomar alguns cuidados. Qualquer análise sobre tais fatos deve levar em consideração que, além da tecnologia ser absorvida por suas facilidades, também recebe um significado local especial. É pertinente afirmar que o uso do conjunto computador/Internet no Brasil gera o sentimento de atualidade e pertencimento a um movimento global, independente desse sujeito usuário realmente participar da globalidade. Se em alguma comunidade pobre o *Orkut* e o MSN tornaram-se fortes canais de comunicação local, isso se deve menos às suas qualidades intrínsecas e mais aos significados que estar no ciberespaço e vivenciar a virtualidade recebem das pessoas.

A grande popularização dessas plataformas virtuais e a maneira como coloca em contato uma diversidade ampla de sujeitos gera conflitos que variam desde os envolvendo questões de racismo, até os de danos à imagem pessoal (falsificação da identidade, calúnia e difamação). Todos eles são crimes enquadrados no Código Penal Brasileiro. Atualmente o *site* [www.denunciar.org.br](http://www.denunciar.org.br), gerenciado pela ONG SaferNet, recebe denúncias de crimes cibernéticos. A possibilidade de prática do anonimato, que era um elemento vital na vivência no ciberespaço até pouco tempo, vai gradativamente entrando em choque com o que no mundo real é chamado de falsificação da identidade. A própria estrutura da Internet reproduz o princípio do anonimato. Alguns pequenos exemplos nos indicam tal leitura. Basta pensarmos em como

o *e-mail* é estruturado. Nele não existe espaço para “nome e sobrenome”, que no mundo real é a forma de nomeação tradicional dos sujeitos, mas apenas abreviações, ou outra composição alfanumérica inventada. Obviamente o *e-mail* é um endereço e não uma nomeação. No entanto ele ganha um significado especial no ciberespaço, representando o sujeito e sendo quase um “corpo virtual”, pois na Internet não há espaço para o ingresso de corpos biológicos, mas representações desses na forma de *e-mails*, *nicknames*, imagens e fotos. O problema que o anonimato nos remete, de ora ser tratado como princípio libertário entre os internautas, ora ser falsificação de identidade, dependendo do “mundo” em que ele é praticado, se no real ou virtual, nos indica um terreno de estudo, que é o de explorar a virtualidade justamente nessa tensão que ela cria na sua relação com a realidade.

Essa questão surge em um momento de grande repercussão dessas plataformas virtuais, principalmente na sociedade brasileira. Não seria muito radical dizer que para os indivíduos fortemente envolvidos com a CMC não estar no *Orkut* é “não existir”. Cito o *Orkut*, mas poderia também ser o MSN (Microsoft Net Messenger) ou o *Second Life*. O fato é que tais *sites*, ou plataformas gráficas virtuais de interação, representam o ato de estar na dimensão virtual, no ciberespaço. Tal situação nos questiona sobre a existência de um sujeito virtual, tão importante, presente e frágil, quanto o ser humano de carne e osso. Um sujeito virtual que é reivindicado por aqueles diante da tecnologia informática como constitutivo de um espaço, ou melhor, um Ser no ciberespaço. O que nos propõe pensar que a constituição de uma identidade e subjetividade passa, nos segmentos envolvidos com a informática, por atividades como estar, viver e ser representado no mundo virtual seja através de páginas de *Orkut*, ou através de avatares de *Second Life*, que também será uma instância debatida nesse estudo, pois ganhou dimensões expressivas na sociedade brasileira durante a elaboração desse texto. O *Second Life* foi criado em 2003, mas somente no final do ano 2006 e em 2007 recebeu grande repercussão entre os brasileiros. No *site* <http://www.mainlandbrasil.com.br/oquee/oquee.aspx> são divulgadas informações atualizadas sobre a presença brasileira no *Second Life*.

O ciberespaço ainda não é um ambiente onde se possa afetar, ou causar danos físicos diretos aos seres humanos. No máximo podemos dizer que o corpo humano (biológico) vai sofrendo transformações posturais devido ao contato diário com o conjunto computador/Internet, como na reportagem da Revista Época que diz: “Estudo inédito mostra que 100% dos garotos adotam má postura quando sentam na frente do computador” (<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG69788-6014,00.html>). No entanto, extensões mais simbólicas da vida humana, como a honra e a imagem pessoal, estão mais suscetíveis a ataques quando transitam na dimensão virtual. Isso ocorre devido à tensão entre as dimensões *on-line* e *off-line*, já que ela surge e é manifestação do conflito entre tecnologia e valores tradicionais. Basta desligar o computador para se interromper uma agressão trocada em *sites* de relacionamentos. O gradativo processo de estreitamento das dimensões *on* e *off-line* resultou na construção e elevação do ciberespaço como “realidade”. Se antes a experiência do sujeito no ciberespaço era “virtual” também pela sua conotação literal (um vir a ser, uma simulação), agora tudo nos indica que ela é “real”, por que efetivamente existe de fato. O uso continuado da tecnologia computador/Internet e sua gradual importância em nossas vidas constroem esse significado de “coisa real” da virtualidade. Se de fato as pessoas procuram empregos, fazem compras e interagem “realmente” via Internet, nada mais aceitável do que outras dimensões das práticas humanas também receberem *status* de veracidade mesmo sendo praticadas virtualmente e serem diferentes dos seus paralelos tradicionais, como casar, brigar e morrer. Com relação à “morte” virtual me refiro aos comentários de alguns usuários de *Orkut* que, cansados de terem que dedicar tamanha atenção a esse sistema, já que é preciso dedicar um tempo diário para manter a página pessoal no sempre atualizada (mandando e recebendo mensagens), diziam que iriam cometer “suicídio virtual” cancelando suas contas no *Orkut*.

Para iniciar esse estudo formulo as seguintes perguntas:

- Até que ponto a experiência virtual do sujeito marca também sua trajetória real?
- Quais os efeitos do convívio com sistemas virtuais para os sujeitos?
- Em que medida a virtualidade, materializada na Internet, se coloca como uma dimensão própria para a prática da vivência humana?

De modo geral, é preciso responder se o envolvimento do indivíduo com a tecnologia (do computador/Internet) gera o desenvolvimento de novas maneiras de representar a realidade. Também é preciso investigar se esses novos comportamentos são oriundos das características da tecnologia. Para responder a essas perguntas proponho uma análise seguindo o método antropológico de investigação e de construção do dado na forma de uma narrativa antropológica, baseando-se em uma exploração comparada de três diferentes instâncias: *players* de *cibergames*, especialmente o *Counter Strike*; usuários do *Orkut* e a plataforma de interação do *Second Life* identificados com a cidade de Porto Alegre/RS, que possui uma relevante representação nesses sistemas de comunicação. Em cada caso os recortes metodológicos serão mais bem definidos e apresentados nos respectivos capítulos em que tratarei desses assuntos.

No capítulo inicial apresento alguns dos principais conceitos que serão utilizados no decorrer do texto. Lanço também as questões que orientam o estudo e minha fundamentação metodológica relacionada com uma pesquisa antropológica realizada tanto na co-presença, quanto no ciberespaço. No segundo capítulo discuto a relação entre as Novas Tecnologias e como elas já existiam no imaginário de seus idealizadores. Tal imaginário chegava ao conhecimento da população em geral através de obras de ficção científica, ou

por meio de livros, ou filmes e, em seguida, pela televisão. A essência desse capítulo é mostrar o quanto os inventos do século XX, entre eles o conjunto computador/Internet, foram gradativamente idealizados e imaginados em um processo que mesclou pesquisadores, cientistas e autores de ficção científica. O capítulo três trás uma reflexão sobre o conceito de Realidade Virtual e o resultado da interação do indivíduo com ela: a condição imersiva. Esses três primeiros capítulos formam a primeira parte desse texto, que chamo de “pressupostos teórico-conceituais”.

O quarto capítulo abre a segunda parte, que chamo de “em campo”. Nela reconstruo os dados observados em trabalho de campo. Nesse capítulo apresento o conceito do que seja uma *Lan House* e seus diversos significados para os públicos usuários: condições objetivas de existência; representação espacial de “universo” imaginado; e, ponto de encontro para a prática de sociabilidade. Nesse capítulo também utilizo dados referentes ao avanço do ciberespaço brasileiro, baseado no aumento do consumo de computadores conectados à Internet. Tais informações serão especialmente relevantes quando, no capítulo sete, discutirei a contextualização de uma epidemia social. No capítulo cinco, dando prosseguimento ao assunto dos jogos virtuais, analiso os diversos elementos constitutivos desse panorama. O que também continuará sendo feito no capítulo seguinte, o sexto. Porém nesse capítulo há uma preocupação mais específica em explorar os diversos significados surgidos da relação entre *players* e jogos virtuais, em especial a violência, que assume a posição de manifestação estética sedutora nas narrativas dos *video games*. Nesse capítulo também apresento as leis que orientam as ações de um sujeito virtual projetado em uma plataforma de interação no ciberespaço, que são: movimentação; entrosamento; e, persistência. No capítulo sete apresento a segunda instância estudada: o *Orkut*. Nesse capítulo explico o seu grande desenvolvimento no Brasil como resultado de uma epidemia social. No oitavo capítulo continuo explorando o *Orkut*, porém a partir de suas qualidades como promotor de uma terceira forma de sociabilidade, resultado de uma completa desconexão das variáveis de tempo e de espaço.

O capítulo nove abre a terceira parte do texto, que chamo de “considerações analíticas”. Nela me encaminho para um desfecho analítico e

conclusivo do estudo. No capítulo nove a intenção metodológica e comparativa da pesquisa se manifesta de forma clara, pois a partir das duas instâncias já tratadas, que foram os jogos virtuais e o *Orkut*, inicio uma análise sobre a virtualidade e sua relação com a realidade mostrando que o jogo virtual possui um elemento societário e a sociabilidade virtual um aspecto lúdico. Avançando por esse caminho analítico, trago no décimo capítulo uma das principais idéias presentes nessa tese, de ser a experiência virtual uma promotora da expansão dos limites dos sujeitos contemporâneos, que têm suas ações ampliadas e potencializadas, em uma mistura entre homem e máquina. No décimo primeiro capítulo elaboro uma reflexão sobre os efeitos e resultados dessa expansão de limites verificada em uma vida na Rede. Nesse capítulo é visto o quanto esse sujeito contemporâneo é paradoxal, pois é ao mesmo tempo potente em decorrência do anonimato e autonomia que a Internet lhe oferece, ao mesmo tempo em que se torna frágil diante de iminentes ataques virtuais. A partir do décimo segundo capítulo traço linhas claramente mais conclusivas sobre esse estudo. Apresento o caso do *Second Life* como síntese dessa vivência virtual contemporânea que mescla elementos híbridos oriundos das experiências virtuais e reais dos sujeitos. O décimo terceiro capítulo também trata do *Second Life*, mas de forma mais analítica e comparativa com as outras instâncias estudadas. Nenhuma das três sessões do texto está separada em essência. A divisão respeitou a tendência geral dos capítulos ali presentes e não um rigor técnico absoluto. Existem nas três partes aspectos teórico-conceituais, de trabalho de campo e analíticos. Embora tenham algum grau de independência, os capítulos dessa tese estão interligados.

# PRIMEIRA PARTE

## Pressupostos Teórico-Conceituais

### CAPÍTULO I

#### **1. Identificando o problema e lançando as bases teóricas do estudo**

Explorar a tensão entre virtual e o real se dá por uma comparação dimensional, diferentemente de comparações geográficas e temporais. As dimensões do *on-line* e do *off-line* possuem modos de ser únicos com regras e limites específicos. Para os sujeitos envolvidos com a tecnologia da Internet, estar *on-line* (conectado na internet) lhes proporciona uma experiência única. Esse meio deixa de ser somente comunicativo para ser elevado a um ambiente de convívio social. Porém, as regras e valores do convívio *off-line* (real), quando migrados para o *on-line* (virtual), sofrem uma espécie de refração. Podemos utilizar como metáfora o efeito de refração dos raios de luz quando mudam de meio e passam do ar para a água. As imagens sofrem uma pequena inclinação de seu ângulo de projeção. As imagens vistas de um meio para o outro tomam uma forma diferente. Cada um dos meios (ar e água) possui características próprias.

### 1.1. Esclarecimentos sobre a idéia de tensão entre o virtual e o real

As plataformas de interação virtual soavam antes inverossímeis, sendo seus usuários identificados no senso comum como "lunáticos e alienados". O que aconteceu no caso do *Orkut* foi que boa parte dos brasileiros conectados à Internet possui uma página nesse sistema de interação. Essa afirmação é uma estimativa, já que o banco de dados de usuários do *Orkut* não pode ser comparado com um hipotético banco de dados de usuários brasileiros de Internet. Esse fenômeno, que cresceu exponencialmente nos últimos dois anos, transformou o imaginário sobre o ciberespaço. Agora ele não é fantasioso e passível até mesmo de investigação policial. Como no caso do *Orkut*, também o *Second Life* atingiu o *status* de realidade. Dessa forma surgem situações inusitadas entre os usuários desses sistemas. O que nos mostra a fluidez da construção de realidade por parte dos seres humanos. Se agora o ciberespaço atingiu o *status* de "coisa real", então já não é estranho o fato das pessoas se conhecerem e casarem via Internet. Outras pessoas ainda, como especificamente no caso do *Second Life*, trabalham na dimensão virtual, ganham dinheiro virtual e realizam outras atividades consideradas "virtuais", mas que vagarosamente deixam de ser simulações para serem atividades reais e factíveis. Em alguns segmentos sociais essa pode até mesmo se transformar na única forma de interação e aproximação entre as pessoas.

Proponho nesse estudo que o dado antropológico, passível de investigação e análise, seja construído a partir dessas situações surgidas da interação com os nativos entre as dimensões *on* e *off-line*. Nesse mesmo trajeto estaríamos diante de uma antropologia da Internet, preocupada em relativizar sobre as transformações que se processaram em uma passagem do ciberespaço de um caráter fantástico para um próximo à realidade cotidiana dos indivíduos. O que pode ser etnografado nas situações em que as "antigas" principais virtudes do ciberespaço, o anonimato e a autonomia, passam a ser combatidas e desfeitas. Essa transformação também é influenciada por forças mundiais que rumam em direção a um maior controle do Estado e limitação das liberdades individuais. Situação já debatida no clássico pensamento de Michel

Foucault, especialmente quando ele se refere à estrutura do panóptico como forma de dominação estatal (Foucault, 1977).

No caso dos *players* de *virtual games*, a tensão também se verifica, especialmente em suas trajetórias individuais e em relação ao ambiente que antes era preferido para a prática do jogo: a *Lan House*. Até dois anos atrás o contato face a face entre os *players* era reivindicado como situação necessária para uma boa prática do jogo em time. O que nos fazia pensar que ainda existia um desejo pela prática de uma sociabilidade de primeira forma, que é quando as dimensões tempo e espaço são compartilhadas. No entanto, bastou um avanço tecnológico para mudar esse panorama. O encontro em ambiente de *Lan House* era também motivado por uma falta de opções tecnológicas, pois somente nesses locais o *player* encontraria um equipamento capaz de "rodar" seu jogo (tanto em termos de *hardware*, como na conexão com as demais máquinas). Porém agora o acesso às conexões à Internet via banda larga cresceram no Brasil. Os *players* têm diante de si uma nova possibilidade: praticar o jogo com outros *players* sem sair de casa. Em muitos casos é realmente isso que acontece. Basta acompanharmos algumas trajetórias de *players*. Ao contrário do que possamos imaginar o envolvimento com a tecnologia é estritamente ligado à prática do jogo. Fora isso a experiência cotidiana pouco ou nada se relaciona com o ciberespaço. O computador funciona metaforicamente como uma "prótese" para o acesso à plataforma virtual do jogo.

Estudar a tensão *on* e *off-line* nos mostrará o quanto os espaços são construções simbólicas sem ser uma realidade única e imutável. Reflexão essa que segue a linha dos "não-lugares", de Marc Auge, especialmente quando esse diz: "o mundo da supermodernidade não tem as dimensões exatas daquele no qual pensamos viver, pois vivemos num mundo que ainda não aprendemos a olhar. Temos que reaprender a pensar o espaço" (Augé, 1992: p. 37). No caso da Internet, dependendo da variável tempo e do momento de interação, os limites do espaço (pensando em termos de espaço de sociabilidade) terão uma determinada disposição. Além da variável tempo, os jogos de poder do meio, a dinâmica de interação, as regras de convívio *on-line* e o grau de validade que os elementos dessa rede adquirem perante o Estado

ou a sociedade transformam uma rede social em espaço de convivência. Para elucidar essa problemática cabe citar uma breve situação que ocorreu no ano de 2006. O Ministério Público queria "fechar" o *Orkut* no Brasil. Essa motivação tinha como fundamento o aparente estado de anomia que se instaurou nesse meio, o que está recebendo aqui o nome de tensão entre as dimensões virtual e real.

Na verdade esse aparente estado de anomia verificado em uma rede de sociabilidade virtual não me surpreende. Tanto *chats*, quanto *Lan Houses* e *Orkut* têm em comum uma mesma trajetória de rápida ascensão e queda. *Chats* de Internet e *Orkut* são mais comparáveis porque são ambientes *on-line* em que o anonimato é uma total possibilidade. No processo de expansão dessas plataformas virtuais de interação algo comum acontece. Os usuários desses sistemas querem algo mais "humano" do que a interação a partir de telas de imagem e *nicknames*. Eles tentam abolir o anonimato, que é (era pelo menos há pouco tempo atrás) a principal característica do ciberespaço. Nos *chats* eles usam *nicknames* que podem identificar um determinado usuário. No *Orkut* a própria identificação *off-line* é exigida e geralmente praticada. Em ambos os casos os usuários criam uma rede próxima de amigos, que é uma espécie de "comunidade ao estilo de antigamente". Porém, o anonimato ainda é uma possibilidade total e basta querer ser anônimo para transitar nesses ambientes de uma maneira não identificável. Nos *chats* de Internet e no *Orkut* são formadas redes. No primeiro caso as redes são menores e mais limitadas. No segundo caso a rede é ampla, de dimensões nacionais, ou internacionais. Em ambos os casos chega um momento em que a rede entra em crise, vindo a acabar. Será por causa da "mistura"? Mistura é um termo próprio dos internautas tentando explicar porque motivo suas redes entram em crise. Mas esse termo pode ser traduzido por anonimato, já que membros novos ou distantes do centro da rede tornam-se relativamente desconhecidos.

Existem diversos estudos que discutem o avanço da urbanização e o aumento de um estado de anomia social. O próprio surgimento da sociologia, ainda em tempos de Émile Durkheim, se deve a isso. Nesses estudos sempre é apontada uma relação entre o crescimento do anonimato no ambiente urbano com situações de crise, aumento da criminalidade e desvios de regras.

Situação que se repete no ciberespaço, porém em menor escala e mais rapidamente, podendo ser visualizado em um curto tempo histórico. Caso essa relação for pertinente, não há muito que se estranhar na crise e na tentativa de "fechamento" do *Orkut*, que nos mostra um pouco do que ocorre em nossa própria sociedade *off-line*, especialmente nas localidades aonde o anonimato vai se intensificando: no bairro ou condomínio onde a vizinhança "não é mais a mesma", na cidade pequena que vai "crescendo" e tendo seus índices de criminalidade aumentados. Crescimento da possibilidade de anonimato e geração de situações de crise podem ser variáveis bem relacionadas em se tratando de interações virtuais. Em dezembro de 2005 foi criada uma ONG voltada exclusivamente a receber as denúncias de crimes pela Internet: a SaferNet. Ela pode ser acessada no endereço virtual [www.denunciar.org.br](http://www.denunciar.org.br). Primeiramente ela estava interessada em receber denúncias contra as manifestações de pedofilia no ciberespaço. Porém logo ela também passou a se interessar pelos demais crimes civis publicados na Internet: racismo, calúnia, difamação e falsa identidade. Todos eles estão previstos no Código Penal Brasileiro. O surgimento desse canal de denúncia transformou a relação da sociedade brasileira com o seu ciberespaço. A própria entidade se apresenta como uma defensora do ciberespaço brasileiro. O que diagnostica e reforça essa existência, já que ela recebe o apoio do Estado para punir manifestações virtuais fora da ordem social vigente no Brasil.

Pesquisando a sociabilidade em salas de bate-papo virtual identifiquei a existência de fronteiras claras na Internet. Embora ela fosse chamada de rede mundial de computadores e a materialização da expectativa de efetivação da transnacionalidade (Ribeiro, 1995), em termos de interação social os limites sócio-políticos eram mantidos. Os usos locais da tecnologia virtual marcam ainda mais essas fronteiras, que existem em diferentes níveis de integração além do panorama identificado pelo antropólogo Gustavo Lins Ribeiro, que na Internet existem "espaços públicos transnacionais" (Em entrevista recente no site: <http://www.secom.unb.br/entrevistas/tv0807-02.htm>). O *Orkut* veio e reforçou essa idéia. Ele teve grande repercussão no Brasil, vindo a se transformar em uma forma de interação por excelência. O embate entre o *Orkut* (representado pela sua empresa criadora, o Google) e a sociedade civil

(representada pelo Ministério Público e o SaferNet, principalmente), nos mostra ainda mais essa existência de fronteiras. No mês de setembro de 2006 a segunda parte exigiu da primeira, via sua filial brasileira, as informações sobre os proprietários de comunidades criminosas no *Orkut*. Porém essa alegou que não poderia fornecer tais informações, já que elas são gerenciadas pela matriz norte-americana. As fronteiras políticas ainda vigoram e além delas poderíamos até mesmo identificar uma fronteira cultural permeando a tensão entre essas duas dimensões: *on* e *off-line*. Na China o governo conseguiu exigir da Google a censura de páginas virtuais publicadas pela empresa através de seus usuários, que é a mesma situação que acontece no caso do *Orkut*, pois são páginas virtuais publicadas pela empresa em demanda aos seus usuários. As diferentes atitudes da empresa nos dois países nos questionam se elas não são motivadas por interesses econômicos, ou segundo uma idéia estratificada do planeta, ainda dividido em primeiro e terceiro mundos.

No momento atual torna-se importante investigar esses embates que ocorrem no trânsito, ou da interação, entre as dimensões virtual e real. No sentido de desenvolver uma antropologia da Internet, torna-se necessário explorar os diversos atores envolvidos na tensão entre as dimensões *on* e *off-line*. No fundo temos um jogo de forças. Explorar a tensão entre o *on* e o *off-line* passa pelo debate de conceitos das ciências sociais: anonimato, sociabilidade, tempo e espaço, sujeito e identidade, jogo, violência e estética. Eles serão abordados a partir dos dados observados nos casos estudados: *players* em *Lan House* e usuários de *Orkut* e de *Second Life*. Metodologicamente tal investigação passa pela desconstrução de olhares tradicionais sobre a relação entre essas duas dimensões. Dessa maneira será possível traçar um perfil sobre os jogos de interesses que circundam os atores sociais que transitam nas dimensões do virtual e do real.

## 1.2. Uma reflexão sobre as mídias e a posição da Internet entre elas

Na metade do século XX uma tecnologia foi sendo difundida pelo mundo: a televisão. Esse novo invento mesclava as características de dois outros já difundidos: o cinema e o rádio. Do primeiro vinha a questão audiovisual. Do segundo, a transmissão a partir de ondas eletromagnéticas. A humanidade conheceu o mais poderoso meio de comunicação de massa surgido até então. O que deve ser definido como a comunicação simultânea a uma ampla, anônima e heterogênea faixa de público. A relação nesse tipo de comunicação se estabelece entre "um" e "muitos". Na televisão a situação envolve uma emissora enviando imagens e som através de um canal a uma massa de espectadores. Com a televisão surgiu mais um veículo de comunicação para compor a mídia eletrônica, que até então era formada pelo cinema e pelo rádio. "Eletrônica" porque utilizava o sistema tecnológico dessa categoria para a sua difusão. Até então o que existia era a mídia impressa, composta pelos veículos de comunicação que utilizavam a impressão: livros, jornais e revistas. A mídia eletrônica não exterminou a impressa, vindo as duas a dividirem espaço. Alguns anos mais tarde uma nova tecnologia veio para revolucionar: a Internet.

A Internet surgiu nos planos norte-americanos de combate à União Soviética. A idéia da Internet, surgida na década de setenta, era possibilitar uma comunicação no formato de rede que não tivesse nenhum centro. Dessa maneira seria quase impossível ao inimigo combater esse novo meio de comunicação. Cada "nó" da rede (Internet) era autônomo na produção de mensagem e divulgação da mesma para os outros "nós". Ao contrário da televisão, a Internet possibilita a comunicação entre "muitos" e "muitos". Isso está relacionado com o potencial "produtor" que a nova mídia possibilita. Multiplicam-se os canais (na Rede/Internet) que divulgam informações e tratam de "serem ouvidos". Agora muitos são os produtores de informação e eles estão de todos os lados, não somente do lado de uma classe dominante econômica ou politicamente (onde poderíamos situar as emissoras de televisão). A Internet faz parte de um conjunto de meios de comunicação embasados pela tecnologia digital - mídia digital. Com esse novo suporte

(diferente do impresso e do eletrônico) é possível transmitir a informação sem distinção (imagem, vídeo, voz e dados) na forma de bits e *bytes*. Bit é a unidade mínima de um sistema digital. Ele opera no código binário formado por 0 e 1. *Byte* é uma seqüência de bits que representa uma informação, geralmente um sinal alfanumérico. Nas últimas duas décadas a expansão da Rede superou a de qualquer outro invento do ser humano. Comparando a quantidade de indivíduos que o utilizam e quanto tempo levou para atingir esse patamar, o invento da Internet atingiu rapidamente um uma difusão inédita. Enquanto o rádio levou trinta e oito anos para atingir a meta de cinquenta milhões de usuários (desde a concepção de sua idéia inicial) e o Computador Pessoal dezesseis, a Internet levou apenas quatro. Atualmente o número de *sites* publicados na Internet chega à cifra dos milhões.

O meio de comunicação propiciado pela Internet possibilita a comunicação em escala mundial. A partir da Rede são colocados à disposição canais de comunicação entre diferentes partes do globo terrestre. A partir dela os indivíduos podem compartilhar informações (na forma de imagem, voz ou dados) em fração de segundos, mesmo situados em continentes diferentes. Esse panorama faz pensar que essa tecnologia reforça a integração mundial, que é pregada pelo modelo de globalização iniciado no século XX e resultante dos avanços do capitalismo.

### **1.3. Os efeitos dos meios de comunicação sobre a integração social**

Os meios de comunicação favorecem uma integração mundial e local? É preciso pesquisar em que medida a mídia digital - especialmente no caso da Internet - propicia a interação em escala mundial. Por outro lado, deve-se investigar se há no panorama tecnológico do início do século XXI a reinvenção local das funções da Rede e de que maneira ocorre a fusão entre uma tecnologia difundida mundialmente com culturas diversas. Uma investigação nesses termos parte principalmente da hipótese de que ocorrem apropriações simbólicas específicas do artefato tecnológico em cada sociedade. E também, cabe investigar o quanto as rotinas locais - incluindo diversas dimensões

culturais - vão sofrendo transformações advindas com o movimento tecnológico. O presente estudo é uma tentativa de colaborar com essa discussão.

Estudos dessa natureza são necessários em um momento em que, paradoxalmente, cresce o espaço global de trocas (principalmente em termos econômicos e sociais) ao mesmo tempo em que cresce o sentimento de identidade regional. Contemporaneamente há um movimento de união, especialmente visto no caso da Comunidade Européia e nas tentativas de outras partes do mundo. No entanto, em várias partes do mundo surgem movimentos regionais e separatistas, o que mostra que a consolidação de um espaço mundial tem problemas. Percebo que, seguindo essa contradição, as Novas Tecnologias comunicacionais (materializadas em muito no caso da Internet) tomam conta do mundo e acenam para um panorama de integração global, redução de distâncias e de tempo. Porém, essas tecnologias, para serem materializadas, acabam tendo que ser apropriadas por culturas locais, o que faz com que elas - tecnologias - sejam constantemente "reinventadas" localmente. Uma pesquisa sobre essa relação deve ser feita a partir do ponto de vista Antropológico, equacionando um deslocamento do sujeito antropólogo diante de uma diversidade eminente na busca da construção de alteridade. Atualmente a relação entre seres humanos e mídia é intensa, como o texto a seguir nos ilustra:

"Um estudo feito por Veronis, Suhler & Associates, firma nova-iorquina de investimentos, sugere que os americanos passam mais tempo lidando com a mídia que com qualquer outra atividade, incluindo o trabalho ou o sono. A pesquisa calcula que, em média, dedicamos cerca de 3.400 horas anuais - 9 horas por dia - à mídia. Assistir à televisão (aberta e a cabo) responde por mais de 70% deste total, com jornais, revistas, vídeos domésticos, livros e filmes dividindo o tempo restante da audiência." (Dizard Jr., 2000: 41)

As mídias sempre trouxeram transformações fundamentais para a humanidade. A principal delas foi a maneira de transmitir o conhecimento e a cultura de um povo. Até a invenção da imprensa a transmissão do conhecimento baseava-se na oralidade, a partir dos relatos dos ancestrais. Com Johann Gutenberg (1398-1468) a transmissão do conhecimento passou a

ser feita via livros impressos e multiplicados. Hoje em dia devemos refletir a respeito da maneira como as histórias são contadas. Wilson Dizard Jr. questiona sobre até "que ponto a televisão está corroendo a nossa herança cultural por substituir as confortáveis histórias tradicionais. Não há dúvida de que a forma como a televisão conta histórias influencia a maneira como vemos a nós mesmos e ao mundo que nos cerca" (Dizard Jr., 2000: 43).

A mídia digital segue o mesmo rumo. Suas características criam um panorama no qual há uma inédita capacidade de criação, comunicação e distribuição da informação. Cada computador pessoal conectado à Internet acaba sendo um potencial produtor de informação. Também temos o caráter humanitário da questão: é mais um sujeito conectado à rede trazendo consigo uma bagagem cultural, sua trajetória pessoal, entrando em contato com outros sujeitos e constituindo uma rede ampla de diversidade. Como a Internet é um meio de comunicação potente, proporciona uma forte aproximação entre os indivíduos. O pesquisador da cibercultura, Joël de Rosnay, argumenta que na sociedade informacional há uma emergência das pessoas. Em cada nó da rede, em cada computador pessoal há uma pessoa criadora, produtora e consumidora dos atuais instrumentos interativos (Rosnay, 1999). Em meio a esse panorama o pesquisador social pode se perguntar: Os recursos da mídia digital servirão para fortalecer a vivência humana? Que relação as novas tecnologias têm com a tradição de uma comunidade? Diante de uma época de globalização e de comunicação "sem barreiras", as comunidades acabam?

Para Manuel Castells (1999) a comunidade nunca deixa de existir mesmo com o movimento de urbanização das grandes cidades. Para esse pesquisador, as redes sociais existem em todos os contextos, mesmo na cidade e no subúrbio. Nesses casos o que ocorre é a interseção de identidades locais com outras fontes de significado e reconhecimento local. Cabe aqui citar as suas próprias palavras:

"O provável argumento dos autores comunitaristas, coerente com a minha própria observação intercultural, é que as pessoas resistem ao processo de individualização e atomização, tendendo a agrupar-se em organizações comunitárias que, ao longo do tempo, geram um sentimento de pertença e, em última análise, em muitos casos, uma identidade cultural, comunal. Apresento a hipótese de que, para que isso aconteça, faz-se necessário um processo de mobilização social, isto é, as pessoas precisam participar de movimentos urbanos (não exatamente revolucionários), pelos quais são revelados e defendidos interesses em comum, e a vida é, de algum modo, compartilhada, e um novo significado pode ser produzido." (Castells, 1999: 79)

A partir desse ponto de vista podemos pensar na sociabilidade virtual cultivada via Internet como um tipo de movimento urbano que leva à formação de comunidades. Elas podem sobreviver independentemente de serem ligadas exclusivamente à Internet, ou à relação face a face, ou uma combinação entre os modos *on* e *off-line* de comunicação. A comunidade local de Porto Alegre está combatendo a individualização e a atomização praticando uma vivência intermediada pelos computadores. Esse paralelo com a afirmação de Manuel Castells parte de minhas próprias experiências com pesquisas sobre esse tema. Pesquisando a sociabilidade mediada por computador identifiquei o estreitamento das dimensões *on* e *off-line*. O *chat* adquire o *status* de lugar como se fosse um ponto de encontro da cidade e marca a rotina dos internautas. A vivência do indivíduo no ciberespaço é tão dramática, emotiva e complexa quanto a interação face a face, que também é desejada pelos internautas. Em todo o momento ficou clara uma propensão que eles têm de interagirem, a partir do encontro virtual em *chat*, face a face em um segundo momento. Essa não é uma questão que deva ser naturalizada e deixada de lado. Se existe na representação simbólica dos internautas uma aproximação entre modos *on* e *off-line* de vivência (virtual e real) e uma busca via Internet do encontro pessoal (compartilhando territórios da cidade), então alguma coisa ocorre diferentemente do até então difundido pelos intelectuais que pregam a atomização dos indivíduos com o avanço das Novas Tecnologias.

O movimento de grande expansão que a mídia digital, especialmente a Internet, teve no final do século passado trouxe teorias das mais diversas. Muitas delas se apegavam ao caráter desterritorializado da rede para argumentarem em favor de um esvaziamento das comunidades locais. Se a Internet possibilitava a interação entre pessoas distantes fisicamente (até mesmo em continentes diferentes), então haveria o fim da sociabilidade local. E

ainda, se via Internet o indivíduo poderia trabalhar, estudar, comprar e ter lazer, então as cidades iriam se esvaziar. Existiriam "cidades digitais" conectadas via Internet e por onde os internautas passariam a circular e viver. Basicamente, as proposições que giravam ao redor desses argumentos demonstravam um caráter pessimista em prever que, com as Novas Tecnologias Digitais, os indivíduos estariam cada vez mais afastados, vindo a se tornar solitários exilados em locais de trabalho ou mesmo nos seus domicílios. Basicamente, o que está em questão é o "contato humano". Realmente chegamos no final do século XX com poucas condições de interação entre indivíduos que não se conhecem, especialmente aqueles que vivem em sociedades complexas e urbanas que os tornam anônimos. Salvo as relações de trabalho, família e amigos, os meios de comunicação que surgiram geravam poucas condições para a interação social do tipo simmeliana, principalmente no que tange a busca do prazer da associação com o Outro em detrimento de um conteúdo gerador da aproximação. Poderíamos pensar sobre o caso da televisão e o quanto ela conserva um indivíduo espectador em seu local doméstico. E também o telefone, que facilita o contato, mas entre conhecidos. Com a Internet há um retorno do contato com o indivíduo desconhecido. Há uma nova forma de contato humano. Mesmo não cultivando os mesmos trajetos e espaços da cidade, agora os indivíduos podem acabar se "esbarrando" em algum *chat* de Internet, ou no *Orkut*, ou no *Second Life*, ou em algum território virtual de algum jogo praticado *on-line* entre desconhecidos espalhados pelo planeta. Algo que Steven Johnson também observa:

"Nos últimos anos, uma tendência mais animadora ficou clara para a maioria das pessoas que já passaram algum tempo *on-line*. Longe de ser um meio para introvertidos e incapazes de sair de casa, o computador digital revela-se a primeira grande tecnologia do século XX que aproxima estreitamente pessoas que não se conhecem, em vez de afastá-las." (Johnson, 2001: 51)

#### 1.4. Um ponto de vista metodológico

Pesquisar o impacto da tecnologia digital (especialmente a Internet) em culturas locais passa por uma análise comparativa. Os motivos dessa escolha serão apresentados no decorrer do texto. No momento cabe indicar que tipos de casos integram um estudo nesses termos. Entendo como universo de pesquisa um conceito mais amplo do que o local de pesquisa. A definição de um universo de pesquisa passa antes pela delimitação de variáveis de tempo e de espaço do que geográficas. Com essa observação me aproximo da noção diacrônica do fazer antropológico. A noção de "local de pesquisa" ficará mais clara a partir das palavras de Clifford Geertz:

"O *locus* do estudo não é o objeto do estudo. Os antropólogos não estudam as aldeias (tribos, cidades, vizinhanças..), eles estudam *nas* aldeias." (Geertz, 89: 32)

De maneira ampla, meu universo de pesquisa nesses últimos anos é formado por sociedades contemporâneas que sofrem os efeitos, iniciais ou avançados, da mídia digital. Compõem esse segmento as sociedades urbanas localizadas em solo nacional ou internacional e organizadas ao redor de metrópoles. Seguindo a propensão comparativa dos estudos, também são considerados os casos de sociedades urbanas que sofrem a penetração das Novas Tecnologias, mas estão afastadas dos grandes centros metropolitanos. Somente a partir de uma diversidade de casos é possível analisar variações na relação entre tecnologias e comunidades locais. Manuel Castells (1998) defende que a revolução da tecnologia da informação somente é dessa forma por ter a capacidade de penetrar em todo o âmbito da atividade humana. Porém faz a seguinte ponderação:

"Esta premissa metodológica não implica que as novas formas e processos sociais surjam como consequência de avanços tecnológicos. Ou seja, a tecnologia não determina a sociedade. Tampouco a sociedade dita o curso dos avanços tecnológicos, já que muitos fatores, incluindo a invenção e as iniciativas pessoais, intervêm no processo de descobrimento científico, na inovação tecnológica e as aplicações sociais, de modo que o resultado final depende de um completo modelo de interação." (Castells, 1998: 31)

Se nem tecnologia nem sociedade são determinantes na influência de uma sobre a outra, pelo menos há influências múltiplas entre as duas, como o pesquisador defende. Isso está de acordo com sua afirmação de que "a revolução da tecnologia da informação tem sido útil para levar a cabo um processo fundamental de reestruturação do sistema capitalista a partir da década dos anos oitenta" (Castells, 1998: 39). Entenda-se nesse processo um movimento de mundialização do mercado, quando as relações sociais se dão entre atores sociais (individuais ou coletivos) ausentes e distantes. Essa relação se traduz na dicotomia entre interação local (co-presença) e interação através de distância (Giddens, 1991: 69), o que gera o "alongamento" da relação entre formas sociais e eventos locais, que Anthony Giddens (1991) se refere como próprio da globalização. Para ele esse fenômeno pode ser definido como "a intensificação das relações sociais em escala mundial, que ligam localidades distantes de tal maneira que acontecimentos locais são modelados por eventos ocorrendo a muitas milhas de distância e vice-versa" (ibid.: 70). A relação entre globalização e cultura é vista por Mike Featherstone (1997) como gerando dois processos. Primeiramente há a formação de uma "cultura dominante" que é estendida sobre os vários cantos do globo terrestre. As culturas heterogêneas são incorporadas por essa. Por outro lado ocorre a compreensão de culturas diferentes. Coisas antes separadas são agora colocadas em contato. Nessa perspectiva, se houver uma sociedade global o impulso vem da economia e dos avanços tecnológicos.

Em relação ao impulso econômico, Octávio Ianni entende que a base comum da globalização está no capitalismo e na economia de mercado. Em vários países é possível observar as transformações: ocorrem inversões de capitais (em países antes comunistas) e inovações tecnológicas promovidas por corporações transnacionais, associações destas com empresas nacionais estatais; desestatização de empresas; desregulação da economia; mudança da legislação trabalhista; e, abertura dos mercados. "Está em curso a transição do regime da economia centralmente planejada para a economia de mercado" (Ianni, 1999: 18).

Podemos encontrar na Internet um exemplo de impulso tecnológico de acordo com a proposta de Mike Featherstone, pois essa tecnologia preza pela

relação dialógica. Produtores e receptores das informações trocam constantemente de papéis e multiplicam-se, criando canais comunicativos paralelos e não somente ligados a um centro reprodutor. Quando escrevo isso estou pensando na relação paradigmática entre emissora de televisão (produtora) e espectador (receptor). Nesse modelo a periferia está ligada ao centro. No caso da Internet não há um centro único produtor e, conseqüentemente, não há periferias. Nesse modelo todos podem produzir e absorver informação, o que propicia a relação entre culturas heterogêneas. Manuel Castells não tem dúvida em relação ao panorama que a mídia digital institui:

"O que caracteriza o novo sistema de comunicação, baseado na integração digitalizada e interconectada de múltiplos modos de comunicação, é a sua capacidade de incluir e abarcar todas as expressões culturais." (Castells, 1998: 407)

Partindo dessa afirmativa, Manuel Castells defende que na comunicação digital (via Internet principalmente) ocorra a manutenção da diversidade cultural, de interesses e valores. O que pode gerar conflitos sociais. O pesquisador também nos lembra do poder da "comunicação integrada, baseada na produção e distribuição eletrônica digitalizada" sobre as formas e processos sociais (Castells, 1998: 408). Esse poder debilita (não acaba) com o poder simbólico tradicional de outras esferas, como é o caso (proposto por ele) da igreja. O pesquisador argumenta que a transmissão de informação via rede de computadores torna-se, no momento atual, mais eficaz do que a tradicional realizada face a face. Isso nos remete aos casos em que a igreja tenta absorver a tecnologia para criar um novo canal com seus fiéis. Processo esse que cresce cada vez mais, mesmo apresentando peculiaridades resultantes dos diferentes credos (Dornelles, 2002).

## 1.5. A importância da comparação de casos

"A comparação, enquanto momento da atividade cognitiva, pode ser considerada como inerente ao processo de construção do conhecimento nas ciências sociais. É lançado mão de um tipo de raciocínio comparativo que podemos descobrir regularidades, perceber deslocamentos e transformações, construir modelos e tipologia, identificando continuidades e descontinuidades, semelhanças e diferenças, e explicitando as determinações mais gerais que regem os fenômenos sociais." (Schneider, 1998: 49)

As palavras do sociólogo Sérgio Schneider apresentam o princípio básico que guia a metodologia dessa pesquisa. A reflexão sobre o impacto da tecnologia (Internet) sobre uma cultura local e o estudo do impacto da virtualidade sobre a vida das pessoas, passa no mínimo, pela comparação entre diferentes casos. O pesquisador tem diante de si casos selecionados de acordo com um universo de pesquisa previamente definido. Os dados dessa pesquisa foram obtidos a partir da experiência etnográfica do sujeito pesquisador. O que, para James Clifford, "... evoca uma presença participativa, um contato sensível com o mundo a ser compreendido, uma relação de afinidade emocional com seu povo, uma concretude de percepção. A palavra também sugere um conhecimento cumulativo, que vai se aprofundando" (Clifford, 1998: 38).

Foram utilizadas técnicas qualitativas e quantitativas de levantamento de dados por entender que ambas se completam. No primeiro caso foram levantadas questões pertinentes que muitas vezes, se exploradas quantitativamente, revelam situações gerais amplas. Por outro lado, situações que são recorrentes, se exploradas qualitativamente revelam especificidades marcantes. A prática das duas modalidades se materializou pelo contato com informantes na forma de entrevistas, coleta de dados de estatísticas nacionais e mundiais, assim como a própria impressão marcada no sujeito pesquisador. Em alguns momentos minha etnografia prezou pela "descrição densa" (Geertz, 1989), com a produção de um texto etnográfico respeitando o contato intersubjetivo e dialógico que se forma na relação com o "Outro". Dessa maneira, busquei elaborar uma narrativa dialógica partindo da possibilidade de restauração da voz do Outro na escrita etnográfica. Processo que é atingido a partir do deslocamento do sujeito antropólogo diante de contextos culturais

diversos. Em outros momentos minha etnografia sofreu inspiração dos pesquisadores pós-modernos, dando ênfase na produção de um texto com nítidas linhas autorais. Mas em todos os momentos fui inspirado pelo ponto de vista antropológico, tentando a todo o instante desconstruir pré-noções, familiarizando o estranho e estranhando o familiar, num contínuo processo de relativização.

### **1.6. Argumentos em favor de um espaço passível de estudo**

A existência de uma rede organizada com constante troca de informação cria um espaço simbólico de trocas. Manuel Castells entende que com a Internet "as localidades se desprendem de seu significado cultural, histórico, geográfico e se reintegram em redes funcionais ou em colagens de imagens, provocando um espaço de fluxo que substitui o espaço de lugares" (Castells, 1998: 408). O espaço de fluxo é aquele formado entre a origem e o destino da comunicação em rede. Existe uma comunicação maciça entre uma cidade A e outra B, por exemplo. Nesse canal de comunicação há um espaço de fluxo. Outros autores dão uma explicação um pouco diferente ao processo de composição do espaço virtual.

Pierre Lévy (1996) associa o ciberespaço com a própria Internet, a organização em rede e suas bases tecnológicas. Esse teórico ainda defende a idéia da existência de uma cibercultura, termo dado ao conjunto de indivíduos que "estão" no ciberespaço (Lévy, 1999). Pierre Lévy sempre se refere à existência de uma única cibercultura. Algo que vai contra o até então proposto, de que a mídia digital engloba culturas heterogêneas. Por esse motivo o termo "cibercultura" se esvazia de sentido e fica passível de ser utilizado indistintamente, ao contrário do caráter multicultural desse fenômeno de integração virtual.

Outro pesquisador da cibercultura, Philippe Quéau, defende que atualmente existe a proliferação de "imagens de síntese". O nicho onde elas ocorrem é o mundo virtual, especialmente o informático. Ele está se referindo a

uma "imersão na imagem". Ela é semelhante a que ocorre nos simuladores de vôo. Com isso essa imagem adquire o *status* de lugar. Esse lugar é entendido como espaço. Entretanto, esse espaço somente existe na integração com a imagem. A própria imersão na imagem é que forma esse espaço. Ele não existe *a priori*. Dessa forma, Philippe Quéau (1993) lança as bases da noção de ciberespaço. Aliada à noção de "espaço de fluxo" o termo ciberespaço ganha melhores contornos em sua definição, pois contempla um elemento fundamental: a primazia da interação imagética.

Uma rede organizada a partir da Internet gera um espaço a partir do fluxo de informações constantemente trocadas. Com o fim da troca de informações há o fim da rede e o fim do espaço de trocas (o ciberespaço). A imagem de síntese se materializa na tela do computador na forma de imagem digital, que serve de meio de interação do indivíduo sobre a tecnologia, sobre a informação a ser compartilhada. Esse processo é semelhante ao que ocorre da tela da televisão sobre o indivíduo. Em ambos os casos (televisão e computador) a imagem é recheada de informações sensoriais que possibilitam um "mergulho" por parte do indivíduo. Ele tem os seus sentidos excitados e é absorvido para o contexto apresentado pela tela do computador. Um fenômeno que não é recente. Luiz Antonio Carvalho da Rocha argumenta que no campo das artes plásticas esse processo se dá pelo despertar dos sentidos do espectador. As instalações artísticas contemporâneas levam a esse envolvimento (Rocha, 2000).

A imagem de computador com "profundidade" e passível de "imersão" tem data de nascimento. Doug Engelbart, em 1968, foi o primeiro a projetar uma interface para relacionar o usuário de computador com a máquina. Algo que podemos situar como sendo um *desktop* primitivo ou a sua idéia básica, que resultou em programas que prezam pela interface gráfica, como é o caso do *Windows* da *Microsoft*. Steven Johnson (2001), outro pesquisador da cibercultura, nos apresenta o problema dessa relação, já que a linguagem de computador é organizada em códigos binários (zero ou um) ou abreviaturas de comandos. O invento de Engelbart tratava de conciliar essa linguagem digital com a percepção humana (linguagem analógica), o que colocou em prática o conceito do espaço-informação. Steven Johnson (2001) explica que a relação

entre mundos analógico e digital é de ida e volta. O surgimento da interface visual do *desktop* tomou de empréstimo elementos do mundo analógico (escrivadinha, papéis, fichários, lixeira). A partir daí a nova apresentação visual dos computadores também começou a transformar os padrões de pensamento dos seres humanos. Podemos enfim conceituar o ciberespaço como o espaço virtual (de simulação ou de um “vir a ser”) criado a partir de redes interligadas. Através dessas redes há um fluxo constante de informação, que é o que mantém a rede e por conseqüência, o ciberespaço. A visualidade é um elemento fundamental nesse processo, pois estabelece a interação dos seres humanos com o artefato tecnológico. Os indivíduos experimentam os seguintes efeitos:

- a) rapidez na obtenção das informações (informática = informação automática);
- b) potencialização das atividades (se faz mais em menos tempo);
- c) potencialização das manifestações individuais (protegidos pelo anonimato e pela possibilidade de publicação - via Internet - de informações, os indivíduos se comunicam com mais indivíduos); e,
- d) autonomia (ao que se refere ao meio de comunicação, o indivíduo é mais autônomo na divulgação de manifestações/informações).

### **1.7. É possível uma pesquisa “no” e “do” ciberespaço?**

Nos últimos anos o ciberespaço se desenvolveu muito no Brasil e no mundo. Quando menciono o ciberespaço estou me referindo ao conjunto computador/Internet que possibilita a "navegação" do internauta. Por ciberespaço também me refiro à rede que sustenta esse espaço de trocas sociais e o imaginário construído sobre essa dimensão. Também me refiro aos diversos níveis dessa existência que, mesmo não sendo tratados detidamente aqui, devem ser entendidos como constitutivos de um espaço de experiências antropológicas. Constituído dessa maneira, logo o ciberespaço foi percebido

pelas Ciências Sociais como um local de convívio social e passível de investigações, análises e interpretações. Nesses últimos anos avançaram os estudos sobre essa nova maneira de viver socialmente.

Creio que um dos mais consideráveis avanços foi o entendimento, por parte das Ciências Sociais, que os estudos do ciberespaço se tratavam de estudos sérios. Aqui apresento um depoimento pessoal. Há poucos seis ou sete anos atrás, quando "inventei" de fazer trabalho de campo no ciberespaço, recebia olhares franzidos, numa mistura de curiosidade e espanto. O campo acadêmico contemporâneo é respeitoso com os novos temas de pesquisa, desde que tenham relevância científica. Porém, naturalmente nos espantamos com assuntos muito novos, que ainda não receberam atenção de um grupo de pesquisadores. Nessa situação se encaixam os estudos sobre ciberespaço, Internet e novas tecnologias relacionadas com a mídia digital. Quando comecei a estudar tais temas algumas perguntas eram colocadas por mim mesmo e por colegas, tais como:

- Como fazer trabalho de campo na Internet?
- É possível coletar dados com contato mediado por computador?
- Qual será a validade científica dos dados?

Minha trajetória no estudo do ciberespaço mesclou a aplicação de técnicas clássicas de pesquisa e as inovações propiciadas pela nova mídia. De um lado tinha a bagagem acumulada nas disciplinas do curso de ciências sociais (graduação) e antropologia (mestrado). De outro, tinha uma situação relativamente nova, que pela falta do contato face a face com meus informantes, me fazia rever o sentido e os conceitos envolvidos nas técnicas de pesquisa. Somente assim pude adequar ou criar formas de coleta de dados no ciberespaço.

## 1.8. Características do meio

Nas próximas linhas retomarei alguns assuntos tratados até então. Esse capítulo tem o objetivo de sintetizar as análises e interpretações realizadas até agora, bem como defender que é possível realizarmos uma pesquisa no ciberespaço. A melhor maneira de entendermos o que seja o ciberespaço é pegarmos de empréstimo a noção de espaço de fluxo de Manuel Castells (1998). Por espaço de fluxo ele nos diz que se trata de um espaço formado entre a origem e o destino da comunicação em rede. Nesse canal de comunicação há um espaço de fluxo de informações, que não é mais geográfico e sim comunicacional. No caso da Internet essa noção se adapta muito bem. Nela existe uma comunicação intensa não somente entre dois pontos, mas entre todos os milhões de pontos materializados em computadores pessoais, públicos e provedores. Essa rede de comunicação planetária cria um espaço comunicacional: o ciberespaço. Porém esse espaço somente existe enquanto perdurar a rede. No momento em que a rede comunicacional se desfaz, esse espaço de trocas simbólicas e de convívio social deixa de existir. Mais adiante, quando veremos o exemplo dos *chats* de Internet, essa relação estreita entre espaço e existência da rede ficará mais clara.

Os *chats* de Internet são também conhecidos como salas virtuais de bate-papo. O seu surgimento se mistura ao do da Internet. Na verdade podemos entender os *chats* como sendo *sites* onde uma multiplicidade de usuários pode acessá-los e se comunicar, tudo ao mesmo tempo. A forma básica de comunicação nessas plataformas de interação virtual é a escrita. No entanto, existe também um conjunto de elementos iconográficos, visuais e sonoros que potencializa a comunicação nos *chats*. Seus usuários podem experimentar uma convivência, até certo ponto, ampla em representações imagéticas. No *chat* e em outras plataformas virtuais ocorre uma simulação do mundo real. Os usuários, já no início da utilização do *chat*, são questionados sobre qual seria o seu *nickname*. Também chamado de *nick*, essa é a identificação utilizada no *chat*. É como se fosse um nome, porém utilizado no mundo virtual. Tanto na escolha do *nick*, como na dinâmica comunicativa no

*chat*, o usuário é instigado a construir uma experiência personificada. Ela é dramatizada, performática, simulada e representada, porém não mais do que a vida face a face no mundo real. Na comunicação via Internet existe a possibilidade do indivíduo escolher seu papel. Ele é representado pelo seu imaginário. Também existe uma potencialização do alcance do indivíduo às informações e às pessoas, especialmente ao que se refere à geografia e à diversidade de ambos. O computador acaba funcionando como uma prótese dos indivíduos. Eles podem se expandir para o ciberespaço e nele praticar uma vivência totalmente diferente daquela cotidiana, tanto ao que se refere à busca de informações, quanto à prática de um novo tipo de sociabilidade: a virtual.

O conceito de sociabilidade virtual deve ser compreendido sob a luz das teorias propostas por Alfred Schutz (1979) e Georg Simmel (1939, 1996), especialmente significando o desejo de estar junto, a percepção do Outro no espaço e no tempo transcorrido e a preeminência da forma sobre o conteúdo. Sobre essa última característica, proposta por Georg Simmel, podemos entender como sendo quando o conteúdo do encontro societário perde valor em relação à forma do encontro, pois mais importante do que "sobre o que se conversa", é "estar conversando". Também é importante salientar que a sociabilidade virtual difere de uma mera comunicação virtual. No primeiro caso são encontrados os elementos classicamente propostos e distintivos do fenômeno de sociabilidade. No segundo caso estamos diante de trocas de informações e nada mais.

Nos próximos capítulos apresentarei uma classificação entre tipos de sociabilidade que identifique a partir desse estudo sobre virtualidade. A primeira forma de sociabilidade é aquela praticada no mesmo tempo e espaço. Como exemplo ilustrativo temos a conversa de bairro ou de bar. Nessa situação o Eu e o Outro compartilham as mesmas variáveis tempo e espaço. Com a Internet e a sua dimensão virtual uma segunda forma de sociabilidade surgiu, que é aquele em que o tempo é o mesmo e o espaço diferente. Pesquisando os *chats* de Internet ficou clara a seguinte situação: mesmo afastados espacialmente, os usuários compartilhavam uma situação de convívio social virtualmente. No entanto, a variável tempo ainda era importante, o que determinava "quem" estaria acessando o *chat* naquele momento e estaria apto a praticar uma

sociabilidade. Dependendo do horário de acesso ao *chat*, tipos diferentes de usuários seriam encontrados com perfis demográficos distintos: trabalhadores ou estudantes, jovens ou adultos, homens ou mulheres. A tecnologia ligada à Internet se transformou e propiciou o surgimento de uma terceira forma de sociabilidade em que as variáveis tempo e espaço estão totalmente desconectadas. O exemplo paradigmático dessa situação no Brasil é o caso do *Orkut*. Seus usuários praticam uma sociabilidade virtual independentemente do lugar e horário em que estejam. O usuário do *Orkut* pode participar das discussões de suas comunidades a qualquer momento, mesmo que elas tenham iniciado há horas atrás, ou dias, meses ou anos. As três formas de sociabilidade convivem contemporaneamente. A diferença entre a primeira e a terceira forma é o grau de diversidade e intersubjetividade envolvida, que é muito maior na última.

### **1.8.1. Os poderes divinos de onipotência, onisciência e onipresença como principais forças da vivência na virtualidade**

Essas características técnicas do ciberespaço propiciaram algumas situações novas para os indivíduos. Poderes "quase divinos" foram colocados à disposição dos usuários de Internet. Agora eles podem percorrer distâncias antes intransponíveis, obter informações sobre praticamente qualquer assunto e criar situações antes impossíveis. Tudo isso pode ser feito em segundos ou minutos. Estamos diante das características divinas de onipresença, onisciência e onipotência. O anonimato também é fundamental e garante ao usuário um alto grau de liberdade. Através do anonimato ele tem diante de si a possibilidade de potencializar suas manifestações individuais. O resultado pode ser tanto positivo, quanto desastroso, já que atualmente muitos crimes são cometidos via Internet.

Os crimes cometidos pela Internet, tanto aqueles totalmente *on-line* (como desvios de saldos bancários), como aqueles que mesclam elementos *on-line* e *off-line* (obtenção de informações pessoais na rede para futuros furtos, assaltos ou seqüestros), surgem no momento em que ocorre um

estreitamento das dimensões virtual e real. Há pouco tempo esse estreitamento era visível em situações um tanto ingênuas, como nos casos de casamentos via Internet, pois se o "sagrado matrimônio" já estava começando ser influenciado pelo contato social virtual, então alguma coisa importante estava acontecendo. Hoje em dia a tese do estreitamento das dimensões virtual e real está estabelecida. Atualmente os indivíduos podem muito bem viver nas duas dimensões. Estou me referindo especialmente aos usuários de plataformas virtuais de interação. Ainda existem segmentos da sociedade em que o ciberespaço ainda é uma existência distante. Pesquisando as redes de sociabilidade em *chats* de Internet verifiquei o quanto a existência individual perpassava as duas dimensões. Elementos do mundo real eram migrados para o virtual e vice-versa. A vivência no ciberespaço era tão emotiva e "humana" como aquela do contato face a face. Poderíamos refletir que a vivência no mundo real seja tão representada e simulada quanto aquela praticada no ciberespaço.

### **1.9. A coleta de dados**

A principal idéia que quero transmitir nessa seção é de que o dado de pesquisa não está dado. Quando vamos até a realidade para buscar informações para uma pesquisa, não encontramos dados disponibilizados facilmente como se fossem "frutos em uma árvore". A coleta de dados, segundo minha concepção e compartilhada por outros tantos pesquisadores, é um trabalho contínuo, sistemático, racional e criativo de obtenção de informações sobre um determinado cenário. O alcance da coleta de dados depende do pesquisador. Ele é peça fundamental na construção de informações, que são obtidas tanto por ele como pelos informantes e nativos, assim como nas situações inter-relacionais de campo. Quando digo que o dado de pesquisa é construído não me refiro às manipulações que podem ocorrer. O sentido de construção deve ser entendido aqui não de maneira pejorativa, mas sim de acordo com a real característica da coleta de dados. Vamos imaginar uma situação ilustrativa. Um pesquisador prepara uma pesquisa quantitativa

com aplicação de um questionário estruturado, padronizado e pré-codificado a uma determinada amostra. Ele pensa que estará coletando informações sobre uma determinada realidade. Não discordo dessa opinião. No entanto, devemos concordar que a situação de entrevista já cria no entrevistado uma interpretação sobre sua realidade. O pesquisador não estará fazendo mais do que interpretando a interpretação do entrevistado. A maneira como foram formuladas as questões e a abordagem do entrevistador são elementos que sabidamente influenciam os dados coletados. Até mesmo o campo de pesquisa e a inserção do pesquisador influenciam os dados coletados. Todos esses elementos devem ser ponderados durante o trabalho de leitura, análise e interpretação dos dados.

As pesquisas em Ciências Sociais são freqüentemente realizadas a partir de um recorte. Normalmente os pesquisadores escolhem determinados lugares para desenvolverem suas pesquisas. No entanto, esse recorte nem sempre coincide com o objeto de estudo. O objeto de pesquisa está para além de um simples recorte na realidade geográfica. O universo de pesquisa deve ser compreendido como um conceito mais amplo do que o local de pesquisa. Podemos estudar temas diferentes em locais diferentes e refletir sobre questões macrosociológicas a partir de experiências microsociológicas. Embora a antropologia urbana estude o cenário urbano e as redes sociais nele estabelecidas, ela está preocupada em estabelecer relações mais amplas. Uma pesquisa realizada nesse sentido resultará na elaboração de modelos analíticos que ajudem a explicar fenômenos sociais em outros contextos, não somente no urbano. Um argumento a esse favor é trazido por Clifford Geertz. Segundo ele a briga de galos em Bali tinha a “função, se assim podemos chamá-la, interpretativa: é uma leitura balinesa da experiência balinesa, uma estória sobre eles que eles contam a si mesmos” (Geertz, 1989, 316).

O pesquisador precisa imergir e "mergulhar" na plataforma de interação, assim como fazem os seus freqüentadores, seja no *chat*, na *Lan House*, nos jogos virtuais ou no *Orkut*. A imersão é tanto no espaço utilizado para o encontro do grupo, como na imagem produzida na tela do computador, que também adquire o *status* de ponto de encontro. Essa imagem é repleta de sentidos e isso faz com que ela tenha profundidade. As mensagens

constantemente trocadas vão recheando a tela e desvendando um panorama. Se acompanharmos as mensagens vamos sentir essa imersão. É quando aquela imagem reproduzida no monitor nos toma, nos envolve, nos "puxa", nos faz enxergar somente ela e ignorarmos tudo ao nosso redor (sala, mesa, parede, cadeira...), como se o lado externo da tela do computador (o nosso ao redor) se escurecesse, ficando apenas o brilho da imagem do monitor. Nesse instante somente ela faz sentido. É aí que o pesquisador consegue coletar dados e informações.

Tendo "entrado" no ciberespaço, o pesquisador deve tratar de ler todos os dados disponibilizados. Quanto mais ler as mensagens trocadas entre os freqüentadores, mais ele mergulha na profundidade da sociabilidade virtual. Nesse momento a rede social toma forma. Certos elementos começam a fazer sentido na mesma proporção que outros ficam sem sentido. É sinal que o pesquisador precisa imergir no outro mundo de convívio: o *off-line*, com contato face a face. O que nos remete à forma tradicional de pesquisa fora do ciberespaço. A coleta de dados no ciberespaço se assemelha muito àquela praticada na dimensão real da existência. Os mesmos cuidados devem ser tomados, tais como: respeito à identificação do informante, cuidado com indução de respostas, relativização e contextualização das informações coletadas. Existe algum medo em relação às informações falsas coletadas no ciberespaço. No entanto, esse risco também está presente em uma entrevista face a face. Nós pesquisadores sabemos que em alguns casos o entrevistado exagera ou omite sobre sua realidade. Os mesmos cuidados que tínhamos antes devemos ter agora diante da coleta de dados no ciberespaço.

### 1.10. Entre o campo digital e a página de papel

Na pesquisa no ciberespaço apliquei um conjunto de técnicas de coleta de dados. Elas tiveram de ser adaptadas até certo ponto, em vista das características próprias do meio investigado. Porém, por falta de uma terminologia ideal para essas técnicas, as tratarei como análogas às tradicionais. A observação participante, muito utilizada na antropologia e inaugurada por Bronislaw Malinowski (1984), foi o início e a tônica de minha coleta de dados quando investiguei as redes sociais virtuais em ambiente de *chat*. Minha incursão em campo consistia em acessar o *chat* escolhido em um determinado horário e participar das dinâmicas discursivas e dos diálogos da rede naquele momento. O *chat* é um meio de comunicação sincrônico. Os usuários precisam estar acessando essa plataforma virtual ao mesmo tempo. O *Orkut* funciona a partir da assincronia como ocorre com o *e-mail*. As mensagens são trocadas independentemente do tempo de acesso à plataforma virtual. A partir de investigações preliminares ficou constatado que algumas redes sociais virtuais se encontravam no mesmo *chat* e no mesmo horário. Esse comportamento, tacitamente acordado entre os nativos, possibilitava que os usuários encontrassem seus amigos e companheiros de rede. Contribuindo para esse objetivo eles costumavam utilizar o mesmo *nickname* diariamente e cultivavam um sentimento de grupo. Para mim pesquisador, esse tipo de comportamento me possibilitou ingressar na rede como observador e manter uma comunicação constante com alguns informantes, mesmo que ela se desse em mais de um dia de contato com eles.

Também utilizei diversas formas de coleta de dados, tanto virtuais como face a face. No entanto, as incursões virtuais - observações, conteúdos discursivos ou entrevistas - eram registradas com maior facilidade. Estando no ciberespaço acompanhando a dinâmica da rede, bastava "salvar" a página contendo os diálogos trocados entre os membros da turma ou minhas entrevistas. As entrevistas que realizei em outras plataformas virtuais de interação (ICQ ou MSN) também eram "salvas" no computador. A tarefa de transcrição de fitas de entrevistas era substituída por essa de "salvar" os

diálogos trocados. Um último comentário sobre esse campo digital ao qual estou me referindo deve ser feito em relação às imagens. A vivência no ciberespaço depende muito da questão imagética. Essa também está presente em outros objetos de pesquisa. Entretanto, por ser um campo de estudos relativamente novo, o pesquisador interessado em reconstruir algumas situações de campo (no ciberespaço), deverá mostrar a imagem compartilhada durante a interação virtual e projetada na tela do monitor, que é visualizada tanto pelo nativo quanto pelo pesquisador. Como registrá-la? Existe uma tecla que se chama *Print Screen*, que fica localizada geralmente no canto direito e superior do teclado. Seu significado em português é: imprimir tela. Acionando essa tecla toda a imagem projetada na tela do monitor fica armazenada na memória do computador. Para inseri-la em um texto basta acionar a função "colar". Dessa maneira é possível transmitir alguma imagem ou situação de campo interessante. Sabemos que as imagens enriquecem o texto de um relatório de pesquisa. Como é dito no senso comum: "as imagens valem por mil palavras". Efetivamente, algumas informações são melhor expressadas através de um conteúdo imagético.

Nessa linha contemporânea a qual me refiro, a narrativa etnográfica tornou-se o paradigma da antropologia como forma de apresentação dos dados. Ela é defendida por pesquisadores como James Clifford, George Marcus e Richard Price (2004). A idéia básica defendida é a de que a narrativa antropológica deve contemplar a multiplicidade de vozes encontradas no campo de pesquisa. Para atingir tal objetivo o pesquisador deve fazer valer uma série de recursos, inclusive os de edição textual e gráficos. São exemplares as monografias nas quais são utilizadas diversas fontes e tipos gráficos, imagens e esquemas próprios do pesquisador ou do nativo. No sentido de melhor ilustrar tal perspectiva, vale aqui a citação de François Laplantine:

"O antropólogo, que realiza uma experiência nascida do encontro com o Outro, atuando como uma metamorfose de si, é freqüentemente levado a procurar formas narrativas (romanescas, poéticas e, mais recentemente, cinematográficas) capazes de expressar e transmitir o mais exatamente possível essa experiência." (Laplantine, 2006)

Em termos estilísticos, essa linha de apresentação dos dados se aproxima da literatura e do romance. Os pontos de convergência estão basicamente colocados sobre a importância do detalhe, principalmente dos fenômenos microssociológicos; e, uma atitude reflexiva sobre todo o material construído e a própria abrangência da investigação. O resultado é a elaboração de textos antropológicos que demonstram a riqueza e a diversidade na apresentação dos dados coletados. Essa narrativa é composta por imagens impressas, material bruto (diálogos ou outros textos), recursos audiovisuais e mesmo por instalações artísticas contemporâneas.

### **1.11. Pesquisa no ciberespaço**

Independentemente do meio de comunicação utilizado em uma entrevista, ela deve ser realizada a partir dos princípios tradicionais adotados nas Ciências Sociais. A utilização de programas de computadores para sistematizar dados, ou a busca de informações em *blogs*, *sites*, fóruns de *e-mails* ou MSN, são de extrema importância nos dias atuais. Dois são os motivos dessa importância: potencializam a coleta, mensuração e análise de dados; e, são em si as plataformas virtuais de interação social nas quais os indivíduos estabelecem formas cotidianas e sérias de vivência. Buscar informações na página de uma pessoa no *Orkut* deve ser uma técnica adotada nos casos em que se exploram disposições comportamentais em ambiente virtual, mas também fora dele. Para muitas pessoas a vivência no ciberespaço (via MSN, ou *Orkut*, ou *chat*) se constitui na própria experiência cotidiana passível de interações em diversos níveis. Os locais correlatos ao ciberespaço também ganham dos internautas um sentido particular de ponto de encontro e de socialização, como foi o caso das *Lan Houses*.

Atualmente para muitas pessoas, a vivência virtual atingiu um *status* de extrema significação. Ela tornou-se tão "real" quanto a vivência da dimensão real, do contato face a face. O que nos permite enquanto pesquisadores utilizar técnicas virtuais de pesquisa, tanto para investigações ligadas ao ciberespaço, quanto para investigações ligadas aos outros objetos não ligados

essencialmente a uma plataforma virtual de interação. Devemos lembrar a diferença entre *locus* e objeto de pesquisa. O "grau de cientificidade" de uma investigação não está estritamente ligado à técnica adotada na coleta de dados. O rigor científico visando à objetividade, a mensuração e a possibilidade de generalização, pode ser atingido através de técnicas alternativas com as quais estamos nos deparando contemporaneamente. No entanto precisamos relativizar o alcance científico de nossas pesquisas. Muitas vezes um estudo local e contextualizado não perde seu valor, mesmo que não atinja seu objetivo generalizante. O pesquisador precisa apresentar os limites de sua investigação num processo reflexivo de análise. A discussão sobre o poder de universalização das pesquisas antropológicas poderia se estender ainda por muito tempo. Não foi essa a intenção do capítulo, sendo o objetivo principal discutir sobre a importância das novas técnicas de coleta e apresentação de dados, especialmente no caso do ciberespaço. Tanto com relação a esse objeto como para outros, existe a tendência atual do antropólogo evocar o seu campo ao invés de representá-lo. Evocar significa trazer o objeto de pesquisa através de formas alternativas de comunicação: audiovisual, sonora e imagética.

Tratando especialmente das pesquisas sociais virtuais, concluo que elas podem sim ser realizadas independentemente da técnica de coleta de dados utilizada: entrevistas, observações ou outras formas de obtenção de informações. A vivência no ciberespaço tem profundidade passível de investigação. O pesquisador deverá tomar certos cuidados para não ser iludido por eventuais simulações virtuais. No entanto, esse cuidado já era aplicado em pesquisas tradicionais sem a utilização das novas técnicas. Nós pesquisadores sabemos dos cuidados que devemos tomar, principalmente aqueles tais como: duvidar, relativizar e contextualizar sobre as informações prestadas pelos informantes; evitar a utilização de categorias endêmicas; e, analisar o material conscientemente, levando em conta os limites investigativos. No caso prático das entrevistas virtuais elas podem facilmente variar entre ser uma construção simulada do entrevistado, ou um canal inédito onde ele se expresse de maneira franca. Essa variação deve-se ao caráter anônimo e autônomo dessa forma de comunicação. O pesquisador deverá, dependendo do caso e a partir de seu

*feeling*, identificar que tipo de retorno ele está obtendo. As técnicas de pesquisa, tanto as tradicionais quanto as novas, não estão dadas como elementos imutáveis de investigação. Determinada técnica poderá ser extremamente útil em alguns casos e desastrosa em outros. A melhor maneira de evitar a utilização equivocada de determinada técnica é avaliar honestamente seu alcance como construtora de dados. Esse é o princípio do método científico, que não depende de uma determinada técnica, mas pondera sobre o alcance de cada uma em cada situação. Nada impede que o pesquisador utilize em sua análise informações disponibilizadas em *sites*, filmes, jornais, *blogs* e outras fontes de dados.

## CAPÍTULO II

### 2. Contexto

A seguir será apresentado o contexto em que o conjunto computador/Internet surge. Discutirei em que medida a estrutura para o surgimento dessa tecnologia foi construída social e historicamente a partir do desenvolvimento de um imaginário compartilhado entre diferentes atores sociais, entre eles, cientistas e ficcionistas. Se chegamos ao século XXI utilizando computadores e acessando a Internet, envolvidos em um emaranhado de artefatos *hi-tec*, isso se deve tanto ao aperfeiçoamento tecnológico e científico, como à construção de um imaginário compartilhado sobre essa “realidade”, que tanto orientou o desenvolvimento desse panorama, quanto criou, gradativamente, uma aceitabilidade nos seres humanos para a possibilidade dessa existência.

## 2.1. Uma reflexão sobre a estreita relação entre ciência e ficção científica

Em 1967 era publicado o livro: “O ano 2000” (*The Year 2000*). Essa obra foi uma tentativa de estabelecer um diálogo com produções que buscavam prever o contexto do século XXI. Ainda na década de vinte do século passado foi publicada uma série de pequenos livros chamada “*Today and Tomorrow*” (Hoje e Amanhã) (Kahn, 1970: 17). Segundo Daniel Bell, que em 1968 era Presidente da Comissão Para o Ano 2000, da Academia de Artes e Ciências dos Estados Unidos, tais publicações dos anos vinte continham um caráter “romântico e metafórico” (ibid.). No entanto, uma consequência imediata dessas publicações foi a inspiração de obras literárias de ficção científica, tais como *Brave New World* (Admirável Mundo Novo), de Aldous Huxley (1894-1963), publicado em 1932. Nessa obra, Huxley apresenta uma suposta sociedade do futuro. Várias são as diferenças com relação à sociedade atual. Uma delas seria a concepção de seres humanos em laboratório. É tentador pensar que as pesquisas e especulações sobre o futuro influenciavam as produções literárias e vice-versa. Em 1923 o pesquisador J. B. S. Haldane predizia que a ciência se transferiria da física matemática para a biologia e afirmava que “lá pelo ano 1951, os biólogos poderiam produzir filhos por meio da inseminação artificial e da conservação de ovários em laboratório” (ibid.: 18). Entre 1923 e 1932 são apenas nove anos de diferença. As idéias de Huxley tinham origem nas descobertas e expectativas da sociedade científica para o futuro. E o “Mundo de Huxley” continua ecoando ainda hoje. Em um artigo recente (Feres Neto, 2005), é feita uma comparação paralela entre a narrativa e os personagens do jogo virtual *Everquest* com a obra de ficção científica citada.

Vejamos o caminho inverso. H. G. Wells (1866-1946) foi um importante – se não o principal – escritor de ficção científica do século XX. Entre suas obras estão títulos que nos colocam diante das suas preocupações: *The Time Machine* (A Máquina do Tempo - 1895), *The War of the Worlds* (A Guerra dos Mundos - 1898), *The Invisible Man* (O Homem invisível - 1897) e *The First Man in the Moon* (O primeiro homem na lua - 1901). Entre suas obras de não-ficção

estão *The Outline of History* (Os contornos da história - 1920) e *The Science of Life* (A ciência da vida - 1929). Aqui cabem alguns comentários sobre o seu romance de 1895. Em “A máquina do Tempo”, Wells descreve um dispositivo mecânico (a máquina do tempo) baseando-se em uma teoria científica criada por ele próprio. Um crítico de literatura comentava esse detalhe da obra em 1973 da seguinte maneira:

“Isso também é uma inovação, pois a ficção científica anterior se concentrou muito mais completamente em engenhos e raramente se desviou do conhecimento científico da época.

...

Um dos aspectos interessantes deste romance é a maneira que Wells estabelece para criar uma sensação de plausibilidade; ele faz isto satisfatoriamente, e muitos dos artifícios que utiliza ainda são empregados na ficção científica atual.” (Allen, 1975: 46)

O próprio crítico literário faz uma classificação das obras de ficção científica. Segundo ele existem:

1) as *Hard*, na qual o impulso é oriundo das ciências exatas e físicas (química, física, biologia, astronomia e geologia), quando geralmente existe um invento ou um maquinário que desencadeia uma série de fatos na trama;

2) as *Soft*, na qual o impulso advém das ciências humanas (sociologia, psicologia, antropologia, ciência política e abordagens de mito); e,

3) as *Fantacias Científicas*, na qual o universo da narrativa possui leis naturais diferentes das nossas (Allen, 1975: 21-23).

“A máquina do Tempo” pode ser classificada como uma obra *Soft*, pois explora as relações sociais de dominação entre raças no futuro. Entretanto, não deixa de utilizar a tecnologia como fio condutor da narrativa. A trama apresentada no romance é influenciada pelo contexto histórico em que Wells vivia, no qual os maquinários avançavam e tornavam-se cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas (Allen, 1975). Em “A Guerra dos Mundos” o tema principal foi a conquista e guerra espaciais. Em “O primeiro homem na lua” percebemos um pouco do imaginário da época. A idéia de um ser humano pisar em solo lunar já era vislumbrada. Lendo essa obra de Wells é impossível

não lembrarmos a corrida espacial entre Estados Unidos e União Soviética, ou o projeto militar norte-americano *Star Wars* quando lemos “A Guerra dos Mundos”. O mérito de Wells foi ter percebido a importância da tecnologia e as consequências sociais dessas inovações, mas ele não foi o único. Seu contemporâneo, Charlie Chaplin, apresentava uma mesma perspectiva da relação estreita entre tecnologia e seres humanos, especialmente manifestada no filme *Modern Times* (Tempos Modernos – 1936). O ponto de vista de Wells era de que os avanços tecnológicos funcionavam como variável independente, o que lhe atribuía uma visão mecanicista da sociedade (Kahn, 1970: 20). No primeiro terço do século XX fervilhavam produções científicas e literaturas sobre como seria “o futuro”. Logo em seguida tal assunto saiu de moda, voltando ao debate nos anos sessenta, como aqui exemplifico através das palavras do famoso Marshall MacLuhan, que escreveu:

“Os escritos da ficção científica de hoje apresentam situações que nos permitem perceber o potencial das novas tecnologias. Antigamente, o problema era inventar novas formas de economizar trabalho. Hoje, o problema inverteu-se. Agora temos que nos ajustar e não que inventar. Temos que procurar o meio ambiental no qual seja possível viver com nossas novas invenções. As grandes empresas aprenderam a fazer uso das predições do escritor de ficção científica.” (MacLuhan, 1969: 152)

## 2.2. A invenção do futuro

Na década de sessenta surgiram no mundo alguns institutos responsabilizados em tratar do futuro e os possíveis avanços tecnológicos que estariam por vir. Suas projeções eram baseadas nas inovações da época, mas também em um forte conteúdo imaginativo. Os pesquisadores desses institutos serão aqui chamados de “inventores do futuro”. Na França existiam o grupo *Prospectives* e o projeto *Futuribles*. Na Inglaterra existia o *Comitê dos Próximos Trinta Anos*. Nos Estados Unidos surgiram a organização *Resources for The Future*, a *Comissão Para o Ano 2000* e o *Hudson Institute*. O objetivo comum desses órgãos, mais do que fazer previsões futuristas, era apresentar estratégias para o desenvolvimento dessas nações. Academicamente tais estudos são geralmente tratados sob a ótica de uma sociologia do

desenvolvimento. Aqui os tratarei como atores sociais construtores de narrativas, que assumem na sociedade complexa uma posição não muito distante daquela percebida em sociedades tradicionais, especialmente ao tocante às previsões mitológicas. Como detentores de uma determinada reputação na sociedade tecnocrática, estavam aptos produzirem um discurso plausível sobre o futuro. Tais órgãos agrupavam uma série de pesquisadores de maneira a contemplar a multidisciplinaridade. Os temas tratados eram dos mais diversos, tais como: ideologia, riqueza, alfabetização, guerras, transformações populacionais, energia nuclear, produção agrícola, tecnologia e computadores. O método utilizado para tratar do futuro baseava-se nas séries cronológicas, descobertas e pesquisas que eram realizadas na época.

As publicações dos órgãos que estudavam o futuro são repletas de previsões. Algumas delas ainda continuam fantasiosas, como é o caso dos “satélites tripulados e instalações lunares permanentes – viagem interplanetária” ou “plataformas voadoras individuais” (Kahn, 1970: 87). Entretanto, temos de reconhecer algum mérito a esses institutos, especialmente o *Hudson*, responsável pela publicação da obra tratada aqui no momento: “O ano 2000”. Centrando-se no assunto computadores as previsões são espantosamente certas. Em 1967 eles escreviam: “os próximos 33 anos podem muito bem ser conhecidos como a idade da eletrônica, dos computadores, da automação, cibernética, do processamento de dados, ou de alguma outra idéia correlata” (ibid.: 124). Continuam extremamente atuais as previsões feitas há quase quarenta anos e transcritas aqui:

“Lá pelo ano 2000, os computadores terão a possibilidade de igualar, simular, ou mesmo superar, algumas das capacidades intelectuais do homem mais ‘humanas’, incluindo, talvez, algumas de suas capacidades estéticas e criadoras, além de terem certos tipos novos de capacidade que os homens não possuem.

Além dessa possibilidade de atividades inteligentes independentes, os computadores estão sendo utilizados cada vez mais como instrumento valioso e flexível para a satisfação, maior ou menor, de necessidades individuais – e, por vezes, o fazem com tão íntima cooperação, que já se pode falar de uma simbiose homem-máquina.

Eventualmente, é provável que venham a existir mesas computadoradas tipo consolo em todos os lares, ligadas talvez a computadores de utilidade pública, permitindo a cada usuário ter o seu arquivo privado no interior do computador central para usos tais como: consulta à Biblioteca do Congresso, guarda de registros individuais, preparação de declaração do imposto de renda com base em tais registros, obtenção de informação de consumidores, e assim por diante.” (Kahn, 1970: 127-129)

É fantástico identificar que já em 1967 germinavam as idéias do computador pessoal e residencial, da Internet e da potencialização de ações humanas, como a comunicação. Os pesquisadores do *Hudson Institute* afirmaram que no futuro as residências, escolas, estabelecimentos comerciais e escritórios possuirão computadores e “a habilidade em usar o computador, com destreza e flexibilidade, poderá tornar-se mais generalizada que a capacidade de jogar *bridge* ou de dirigir um automóvel (e, presumivelmente, bem mais fácil)” (Kahn, 1970: 130). Em relação aos avanços da informática, os pesquisadores do instituto também lançavam a idéia de um sistema mundial de pesquisa. Ele funcionaria pela associação de palavras e pesquisas correlatas. Não deixa de ser tentador identificar nessa previsão o germe da idéia do hipertexto e do sistema de pesquisa por texto na Internet (especialmente o realizado pelo *Google*).

Hoje em dia um novo vocábulo perpassa o diálogo de quem interage com o conjunto computador/Internet: googar (Ou em inglês: *to google*). Essa expressão significa pesquisar alguma coisa, mas principalmente alguém, na Internet. Com o auxílio do sistema de busca do *Google* ([www.google.com.br](http://www.google.com.br)) é possível investigar a vida de uma pessoa. Hoje em dia diversos documentos são publicados na Internet. Eles podem ser dos mais diversos: artigos, citações em artigos, mensagens trocadas entre grupos de discussão e redes de sociabilidade virtuais, citações em jornais, revistas, ou outras comunicações escritas e publicadas na Internet. Basta digitar o nome de uma pessoa no *Google* que alguma informação aparecerá sobre ela. O *cartoon* a seguir ilustra essa situação:



Imagem 1

Diálogo entre três mendigos:

Mendigo 1: - Já fui milionário...

Mendigo 2: - Ah, é? E como veio parar aqui?

Mendigo 1: - Eu tinha oito casas, cinco fazendas, dez carros, dois jatinhos, um helicóptero...

Mendigo 2: - Acho que é papo... (olhando para o Mendigo 3)

Mendigo 3: - Fácil checar (consultando, inusitadamente, um computador portátil ao lado).

Mendigo 3: - Ahá! Quatro fazendas.

Mendigo 1: - O Google é manipulado, todo mundo sabe.

Os pesquisadores Herman Kahn e Anthony Wiener, do *Hudson Institute*, também participaram da “Rumo ao ano 2018” (*Toward The Year 2018*). A intenção era a mesma daquela da publicação “O ano 2000”: apresentar previsões realistas sobre o futuro. Assim percebemos o quanto existia uma rede de relações entre pesquisadores empenhados em prever as transformações da sociedade. Essa publicação era ainda mais audaciosa, já que apresentava previsões para “os próximos cinquenta anos”. Os temas tratados eram dos mais diversos: armamentos, transportes, comunicações, alimento, população, computadores e economia. Assim como em “O ano 2000”, em “Rumo ao ano 2018” o grau de acerto em relação aos computadores foi espantosamente adequado. Já na introdução da obra, Emmanuel Mesthene, que na época era Diretor Executivo do Programa sobre Tecnologia e Sociedade da Universidade de Harvard e foi consultor de Ciência e Tecnologia junto à Casa Branca, afirmava que as “tecnologias do espaço, do tempo, da comunicação e da informação surgem, por contraste, como os motores da

mudança nos próximos cinquenta anos” (Mesthene, 1969: 8). A perspectiva desse pesquisador, compartilhada pelos demais colegas e mesmo por H. G. Wells, é de que as mudanças tecnológicas transformam a sociedade. Em referência ao assunto computadores, as previsões são espantosamente atuais, já começando pela sua definição:

“A melhor maneira de se chegar a uma compreensão do computador talvez seja considerá-lo, como a tecnologia das comunicações, uma extensão dos sentidos do homem e da sua capacidade de raciocínio. Se assim fizermos, veremos que as novas tecnologias de comunicação e controle mudaram, e estão mudando, a maneira pela qual se colocam o tempo e a experiência ao alcance do homem. O próprio homem se converte num fenômeno diferente, aparentemente capaz não só de controlar o meio atual, mas também, em grande parte, de determinar-lhe o futuro.” (DeCarlo, 1969: 128-129)

As bases de uma Realidade Virtual já eram traçadas em 1969. Em “Rumo ao ano 2018” o pesquisador Charles DeCarlo, tratando da tecnologia dos computadores, afirmava que o meio eletrônico conseguiria transmitir uma experiência sensorial humana em frações de segundos. Isso significava que uma “ilusão de realidade” seria criada (DeCarlo, 1969: 133). Os sentidos humanos operam na mesma velocidade instantânea e as novas tecnologias, transmitindo informações sensoriais rapidamente (informações visuais ou sonoras, por exemplo), causariam essa impressão de realidade. Esperava-se que o computador fosse tão rápido quanto os sentidos humanos, causando o que nos próximos capítulos chamarei de “uma imersão em uma Realidade Virtual”. As novas tecnologias causariam uma distensão do tempo e do espaço. As informações do passado poderiam ser facilmente acessadas e revistas. Como ilustra o exemplo do próprio pesquisador, de um jogo de futebol gravado em vídeo e acessado a qualquer instante em seu banco de dados. “Ir e vir” no tempo causaria, por si só, uma nova impressão de realidade aos seres humanos. Não se trataria mais da realidade vivida, mas atingiria o *status* de uma realidade autônoma, que mesmo sendo virtual estaria adequada aos sentidos humanos. Cabe aqui uma citação do pesquisador que, além de resumir suas idéias, demonstra com quem ele também estava dialogando:

“Esses desemparelhamentos de impedância entre os sentidos e a percepção consciente, entre os sentidos e as tecnologias, permitem a criação de novos níveis de ilusão e sensação. Olhando para frente, podemos conjecturar não só a captura do tempo passado, senão também sua recriação através de todos os sentidos. Tecnicamente falando, o ‘Admirável Mundo Novo’ de Aldous Huxley é um estudo ingênuo.” (DeCarlo, 1969: 133)

Não podemos dizer até que ponto o pesquisador DeCarlo está sendo irônico em considerar a obra literária o “Admirável Mundo Novo” um estudo. De fato, como já foi citado, existe uma imbricação entre ficção científica e pesquisas científicas. Vale lembrar, por exemplo, que surgiu no final da década de sessenta a famosa série de televisão e de ficção científica *Star Trek*. No cinema, na mesma época, surgia *2001, A Space Odyssey* e *The Planet of the Apes*. Filmes esses repletos de imagens de computadores e naves espaciais. No caso do “2001” é interessante perceber que a trama se desenvolve a partir de um computador (o HAL 9000) que, possuindo inteligência própria, desmantela a equipe da primeira viagem humana à Vênus. Lidar com computadores, tanto em obras de ficção científica, como em pesquisas em geral, de fato era significado como estar no futuro. No entanto, a origem da idéia de uma máquina que pudesse realizar cálculos para os seres humanos é relativamente antiga, já que podemos delegar ao inglês Charles Babbage a invenção do computador. Em 1820 esse pesquisador inventou o “Engenho Diferencial”, que era uma máquina para calcular tabelas aritméticas (Maciel, 2004). Já em 1909 havia uma preocupação com a relação entre homens, cultura e máquinas. E. M. Forster escreveu uma obra de ficção científica chamada *The Machine Stops*, na qual retratava um mundo, semelhante ao Planeta Terra, onde a tecnologia provocava mutações nos indivíduos e na sociedade (ibid.). Mesmo na música podemos fazer uma leitura sobre esse enaltecimento do futuro a partir do contato de seres humanos com computadores. A banda alemã *Kraftwerk* lançou em 1981 o disco *Computer Welt*, que também foi lançado em inglês e mesmo no Brasil com o título de *Computer World*. Uma das músicas desse disco é intitulada como *Home Computer*, em uma nítida alusão ao fato de que no futuro todas as residências teriam um computador.

O refrão da música é ilustrativo dessa associação entre futuro e computadores e significa: “Eu quero meu computador de lar para estar no futuro”. Na imagem da capa do disco foi apresentado o modelo de um *Home Computer*:

*“I want my Home Computer,  
Be my self into the future.”*

Se a idéia de possuir um computador em cada lar já era audaciosa por contemplar uma massificação dessa tecnologia, atualmente essa noção tornou-se ainda mais radical, já que ao invés de termos um computador por lar, temos um computador por pessoa, que significa realmente a efetivação da idéia do *Personal Computer*. Imaginação ou não, o fato é que algumas previsões da época são interessantes. Vejamos algumas delas feitas pelo pesquisador DeCarlo, referindo-se aos “próximos cinquenta anos” contados a partir de 1968:

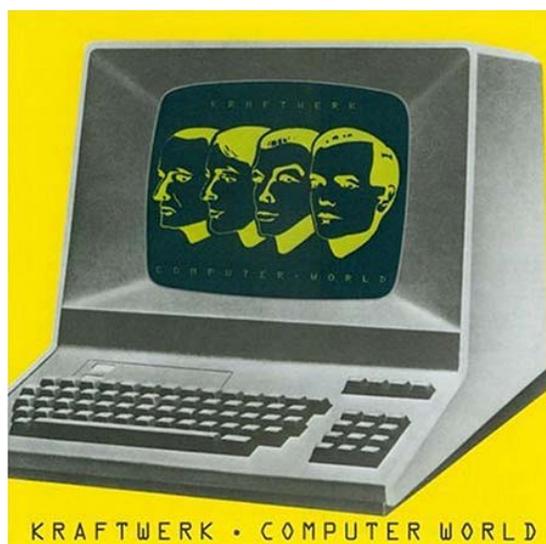


Imagem 2

“... o volume de informações que poderão ser eletronicamente compreendidas, armazenadas e colocadas à disposição da mente e dos sentidos ultrapassará o que hoje somos capazes de imaginar... a criação de minúsculas unidades portáteis de armazenagem permitirá ao indivíduo ter, para sua propriedade e uso individual, gêneros específicos de competência e experiência... a criação de dispositivos melhores de entrada/saída tornarão a experiência registrada mais diretamente acessível aos ‘sentidos’. A comunicação no sentido da máquina, através de línguas faladas modificadas, de escritas e codificações estilizadas, colocará a capacidade de tecnologias eletrônicas à disposição de pessoas de todos os níveis educacionais sem qualquer treinamento especializado...” (DeCarlo, 1969: 133-134)

As bases de alguns elementos atuais estavam sendo lançadas por esse pesquisador. O grande aumento da capacidade de armazenamento de informações é condição dada atualmente. Faltaria aqui espaço para tantos exemplos, bastando lembrar do quanto bibliotecas inteiras podem, atualmente, serem consultadas rapidamente e armazenadas em equipamentos pequenos, leves e de fácil transporte, como hoje são os *notebooks*, CDs, DVDs, cartões de memória, HDs e memórias *flash*. De fato, podemos inferir que o surgimento e massificação do consumo de notebooks, tanto quanto uma tendência tecnológica de redução dos dispositivos, é orientado pela noção do computador ser pessoal e ligado ao indivíduo, quase como um prolongamento de seus membros e órgãos vitais. No dia 20 de abril de 2007 foi noticiado que “Vendas de notebook batem recorde no Brasil”, segundo o site de notícias da Globo (<http://g1.globo.com/Noticias/Economia/0,,MUL24492-5599-1534,00.html>). Tal aumento nas vendas era decorrente de fatores como baixa do dólar e redução de impostos. Na mesma matéria foi divulgada a opinião de um vendedor de notebooks, que aqui nos serve como ilustração do “espírito tecnológico”: “*Hoje o consumidor exige mobilidade, até por conta do que está acontecendo mesmo com a tecnologia digital*”. Quando o pesquisador DeCarlo fala em melhoria dos dispositivos de entrada/saída podemos lembrar-nos do *mouse* e da tela do monitor de um computador e o quanto foram projetados para facilitar a interação homem-máquina. O mesmo objetivo norteou a elaboração dos modernos sistemas operacionais, que funcionam a partir da interação visual através de “janelas” e ícones projetados na tela. Se há um grande grau de acerto em relação aos aperfeiçoamentos tecnológicos, a previsão sobre a transformação da experiência humana é pertinente, especialmente em vista da atualidade que ainda cultiva:

“... o fluxo de informações gerado forçará o desenvolvimento de novas maneiras de organizar o conhecimento e a experiência humana. Durante os próximos cinquenta anos, a tecnologia produzirá vigoroso impacto sobre a maneira pela qual se usa a linguagem e sobre a maneira pela qual os estudiosos, homens de negócio, funcionários do governo e, na realidade, toda a gente, pensarão e comunicarão seus pensamentos. Pois teremos de organizar nosso pensamento e trabalhar de tal maneira que ele possa aproveitar a capacidade de armazenagem, processamento e transmissão dos sistemas de informações. E à medida que o mundo se for tornando menor através da comunicação, desenvolver-se-á uma língua ‘comum’, tanto no nível da tecnologia quanto no nível do usuário.” (DeCarlo, 1969: 134-135)

### 2.3. A materialização do futuro

Existia uma razoável sintonia entre tais previsões e as transformações pelas quais o mundo estava passando. Lendo as palavras do pesquisador DeCarlo somos levados a lembrar do quanto o conjunto computador/Internet transforma a maneira como nos organizamos atualmente. Basta pensarmos na maneira como um evento acadêmico era organizado há alguns anos e como é feito agora. Ainda cabe lembrarmos do quanto a comunicação via computador/Internet condiciona uma outra lógica na maneira como nós, seres humanos conectados na Internet, nos comunicamos atualmente. O pesquisador Jacques Ellul (1964) também compartilhava uma visão tecno-reducionista. Para ele as transformações tecnológicas afetariam diretamente o modo de vida humano. Suas previsões para o ano 2000 também possuíam um grau de acerto muito grande, pois esse grupo de pesquisadores estava em boa sintonia na época. Existia um consenso em relação aos avanços da informática e as possibilidades de sua interferência na vida dos seres humanos. Segundo Jacques Ellul, no ano 2000 o panorama seria o seguinte:

“O conhecimento será acumulado em ‘bancos eletrônicos’ e transmitido diretamente ao sistema nervoso humano através de mensagens codificadas. Não mais será necessário ler ou aprender montanhas de informações desnecessárias; tudo será registrado e armazenado conforme a necessidade do momento. As informações necessárias passarão diretamente das máquinas para o cérebro humano.” (Ellul, 1964: 432)

Uma premissa dessa pesquisa é que a tecnologia altera a organização social dos seres humanos. Aqui a tecnologia deve ser entendida tanto como sendo um machado de pedra, quanto um computador conectado à Internet. Alguns autores (Muraro, 1969 e Bertaux, 1966) chegam a considerar os avanços tecnológicos como causadores de uma “mutação humana”. Na perspectiva de Marshall McLuhan (1962, 1964 e 1969), a tecnologia opera como uma extensão dos sentidos humanos e cria novas sensibilidades e relações com o ambiente exterior aos indivíduos. Em 1948 Norbert Wiener também possuía uma preocupação com as novas relações entre humanos e máquinas. Segundo esse teórico, haveria uma “determinação do novo conceito

de informação como comunicação e, a partir daí, as novas relações entre humanos e máquinas (Maciel, 2004)”. As noções de tempo e de espaço se alterariam drasticamente.

#### **2.4. As bases sociais, tecnológicas e imaginárias da Realidade Virtual**

O contexto do surgimento do conjunto computador/Internet vinha sendo construído desde o século XIX. O diálogo entre os autores de obras de ficção científica, os pesquisadores (cientistas) e os “inventores do futuro” criou uma comunidade de imaginação. A sociedade em geral, acompanhando esse diálogo via publicações (livros) e filmes, foi gradativamente criando uma aceitabilidade sobre tais assuntos. Quando o homem pisou na lua em 1969 tal assunto já havia tomado o imaginário coletivo urbano e ocidental. Para Bronislaw Baczko (1984) é através do imaginário que um povo atinge suas aspirações, medos e esperanças. Mediante o imaginário, as sociedades constroem suas identidades, identificam seus inimigos e organizam seu passado, presente e futuro. O imaginário social se manifesta por ideologias e utopias e também através de símbolos, alegorias, rituais e mitos. Esses elementos orientam visões de mundo e estilos de vida. Nesse processo podem ocorrer tanto a permanência da ordem vigente, quanto a sua transformação (Baczko, 1984; Moraes, 2002).

A comunidade de imaginação ocidental, em relação às Novas Tecnologias, ocasionou duas situações: aceitabilidade da sociedade dos novos inventos e orientação para a produção deles. Por que a Internet é hoje em dia do jeito que é? A resposta pode ser simplista, mas nos remete aos argumentos já apresentados. Gradativamente, o conjunto computador/Internet foi sendo imaginado e criado. Colaboraram para isso os três elementos da comunidade de imaginação citados (autores de obras de ficção científica, os pesquisadores/cientistas e os inventores do futuro). Nesses termos, não existe uma distância muito grande entre ficção científica e ciência (invenções). Uma foi influenciando a outra. O resultado foi construção de um contexto de aceitação (e quase naturalização) em relação às Novas Tecnologias. Algo que,

medidas as proporções, nos remete à “chegada do Capitão Cook no Havai” (Sahlins, 1990). Esse evento já existia no imaginário dos havaianos. A chegada do Capitão Cook (o evento) teve efeito não pelas suas características objetivas, mas sim a partir de sua significação no esquema cultural. “O evento é a interpretação do acontecimento e interpretações variam” (Sahlins, 1990: 191). No caso da presente pesquisa, o conjunto computador/Internet chega a um momento em que o “futuro” (tecnológico, eletrônico e digital) já havia sido criado e difundido culturalmente, pelo menos em se tratando de uma sociedade envolvida com essa tecnologia. A própria chegada dessa tecnologia materializa o “futuro” e “comprova” que estamos vivendo nele.

## CAPÍTULO III

### 3. As bases da Realidade Virtual

“Para evitar que o jogador desista do jogo ou do ambiente, o conceito de *virtus*, de potencial, é aplicado como a inteligência artificial a fim de provocar ações e reações entre agentes e usuários. É uma tentativa de despertar o desejo do jogador em experimentar situações que não podem ser vividas na realidade, mas em outra vida, onde pode ser outro e fazer transbordar em si mesmo um estado de pulsão, de fascinação pela forma ou aparência desenhada do personagem por ele escolhido.” (Maciel, 2004)

O termo Realidade Virtual é empregado em diversas situações atuais. Geralmente ele é utilizado para se referir à interação entre homem e máquina que resulta em experiências simuladas, passíveis e virem a se concretizar na realidade, mas não dependendo necessariamente dessa efetivação. O termo refere-se à forma de interação entre dois objetos. Essa idéia também remete à existência de um contexto (conteúdo) diferente daquele em que o indivíduo está inserido. É como se existisse a possibilidade do indivíduo estar e vivenciar um contexto, ao mesmo tempo em que “respira o ar de outro contexto”. Uma explicação um tanto abstrata e poética como esta pode deixar a compreensão confusa. A seguir veremos situações concretas que melhor elucidarão o termo, que é chave para a compreensão da interação mediada por computadores e Internet.

### 3.1. Uma apresentação e caracterização do Jogo Virtual

Independentemente do local onde pratica, o jogador de jogos virtuais acessa uma Realidade Virtual. Ele pode estar em sua casa, na *Lan House* ou em outro local com acesso à Internet e mesmo assim acessará uma Realidade Virtual em que o contexto acessado é o mesmo compartilhado por outros jogadores (no caso em que praticam o mesmo jogo). Isso acontece quando o jogo possibilita o modo *multiplayer* de acesso. Esse modo possibilita que vários jogadores, cada um em seu computador, joguem o mesmo jogo e participem das mesmas ações, uma interferindo sobre as demais.

Paulo é um jovem de vinte e três anos de idade. Conheci ele ainda no ano de 2005, durante minha vivência com os *players* de jogos virtuais. Diariamente ele pratica o jogo *War Craft*. Esse jogo é classificado como de estratégia, diferentemente do *Counter Strike*, que é de ação. A diferença entre um tipo e outro está no ritmo encadeado. Para se jogar o *Counter Strike* é requisitado um mínimo de estratégia. No entanto, nesse jogo o sucesso está mais relacionado com as ações do jogador: ter boa mira e boa movimentação (Que significa possuir destreza com os comandos possíveis, tanto do teclado, quando do *mouse*, habilidades que os *players* chamam de *skill*). O pesquisador Steven Poole (2000) classifica os jogos virtuais da seguinte maneira:

- a) os jogos de atirar (*shooting*);
- b) de corrida;
- c) de exploração,
- d) de luta;
- e) *god games*;
- f) de estratégia;
- g) esportivos;
- h) quebra-cabeças; e,
- i) RPG (*Role Playing Games*) que são aqueles em que o player assume um determinado personagem e papel na trama narrada no jogo.

No jogo de estratégia existe um grau de ação, mas a preeminência está na condução lógica das ações do jogador. No *War Craft* ocorre uma simulação de uma batalha entre dois exércitos medievais. No entanto, antes de ocorrer o embate, que resulta em domínio do território e superação da fase do jogo, é preciso se preparar. O que remete o jogador a um raciocínio lógico-estratégico sobre a relação entre meios e fins. É preciso que o jogador crie seu reinado, explore riquezas naturais e construa seu exército. O momento do embate também depende das estratégias do jogador. Ele pode esperar mais tempo para ter mais homens em seu exército, ou atacar com um efetivo mais justo. No jogo o tempo é simulado. Existe um tempo para se construir um soldado que não é o mesmo tempo que um exército levaria realmente para formar um soldado. No jogo se leva alguns segundos para se construir um soldado. Todo esse conjunto de estratégias deve ser operado pelo jogador em referência a uma realidade objetiva. No jogo há uma simulação virtual de uma situação real. Os criadores dos jogos exploram ao máximo as “manipulações gráficas, animações interatividade e sons” com o objetivo de aproximarem a experiência real com a virtual (Turkle, 1997: 100). E ainda, “a idéia dos produtores é promover simulações as mais realistas possíveis (evidentemente, dentro de um padrão cultural assimilado pela maioria da população das grandes cidades), motivando o jogador a imergir nesses ambientes” (Alves, 2004: 36).

Certa vez um programa esportivo televisivo brasileiro promoveu um teste interessante. Convidaram o piloto de moto velocidade Alexandre Barros para jogar um jogo virtual do mesmo esporte. O jogo era sofisticado, daqueles em que existe uma motocicleta na qual o jogador senta e, a partir de seus movimentos corporais sobre ela, direciona o andamento das cenas do jogo, que são projetadas em uma tela. Esse tipo de equipamento é geralmente encontrado em casas de jogos, os chamados *flipperamas*. Qual foi o desempenho de Alexandre? Foi bem. Ganhou de todos os jovens que eram bons no jogo, mas que nunca guiaram uma moto real.

Voltamos ao caso de Paulo. Sua rotina diária contempla a prática do jogo virtual via computador. O seu lugar de acesso é a sua residência, embora já tenha jogado em *Lan Houses*. Seu procedimento para “entrar no jogo” é o seguinte:

“Eu sempre deixo ligado o computador. Eu chego em casa e tô afim de jogar. Vejo no MSN quem tá lá e digo: *skype*. Daí a gente abre o *skype* e começa a conversar. Daí a gente vê em qual jogo a gente vai. Daí a gente entra na sala (do jogo) e faz uma estratégia para vencer. São cinco contra cinco. Só pode entrar, não pode sair do jogo. Se o cara sair, o programa coloca o jogador em uma *badlist*. Porque daí fica quatro contra cinco e um time fica prejudicado...”

Algumas breves considerações devem ser feitas. O MSN é o *Microsoft Network*. Há cerca de uns quatro anos esse *software* tomou proporções mundiais. Ele é impulsionado pela “corrida” das empresas de *softwares* em ocupar espaço na Internet, o que também se traduz em ocupação de mercado e aumento de lucros. Para entendê-lo, cabem algumas considerações sobre um outro *software* com características semelhantes: o ICQ (sigla que em inglês remete à expressão “*I seek you*”, que em português significa “eu procuro você”). Lembro que no ano de 1999 o ICQ era a “febre do momento”. No Brasil a Internet começava a crescer<sup>1</sup>. O número de internautas crescia diariamente. Diariamente, mais e mais pessoas compravam computadores e acessavam a Internet. O acesso podia ter várias finalidades, tais como pesquisa, entretenimento e sociabilidade. Esta última era praticada nos *chats* de Internet. Simulando salas de bate-papo, os *chats* serviam de ponto de encontro e local para a prática de um tipo de sociabilidade até então nunca visto: a sociabilidade virtual. Nesse movimento de proporções mundiais, surgiram *softwares* cada vez mais amigáveis que possibilitavam esse convívio social via computador.

Chamar um *software* de amigável significa se referir à sua plataforma visual de fácil manipulação e interação com o usuário. Os *layouts* dos *softwares* são elaborados de maneira a facilitarem o manuseio, mesmo daquele usuário que não possui grandes conhecimentos de informática. Até o surgimento dos sistemas operacionais de interação em interface visual, como é o caso do *Windows*, da *Microsoft*, o usuário de computadores deveria possuir algum conhecimento da complexidade de programação de computadores.

---

<sup>1</sup> Atualmente sabe-se que no Brasil o número de internautas (pessoas com mais de 16 anos e que acessam a Internet de qualquer lugar) está em torno dos 33 milhões (Fonte: Ibope Net/Ratings, disponível em <http://www.maximabrasil.com.br/blog/?p=124>). Em 2001, segundo a mesma fonte, o número de internautas brasileiros chegava aos 17 milhões.

Basicamente, a diferença é que antes o usuário deveria conhecer termos técnicos e digitá-los em linhas de comando. Atualmente, a interação homem-máquina é feita a partir da manipulação de ícones visuais que simulam a realidade objetiva (*off-line*) do usuário. Para excluir um arquivo de computador, o raciocínio é o mesmo de quando queremos excluir um documento de nossa mesa de trabalho: o movemos para a lixeira.

Em 1999, um *software* amigável para a prática de sociabilidade virtual era o ICQ. Primeiramente o internauta precisava instalá-lo no computador. Em seguida era preciso preencher um cadastro (com dados sobre nome, idade, empresa em que trabalhava e assuntos de interesse). Cada vez que o internauta acessava a Internet, o programa era ligado. O grande benefício do ICQ era avisar se um amigo, que também possuía o *software* instalado em seu computador, estava acessando a Internet naquele exato momento. Antes disso, o encontro e a comunicação entre duas pessoas no ciberespaço só era possível em ambientes virtuais de acesso múltiplo, como são os *chats* de Internet. Cada internauta que possuísse o ICQ cadastrava seus amigos que também o possuíam. O resultado era a formação de uma lista de amigos virtuais. Quando dois internautas estivessem *on-line* era possível estabelecerem um canal de comunicação exclusivo via ICQ. A comunicação era essencialmente textual e sincrônica (em tempo real). No entanto, também era possível trocar arquivos de computador e mesmo conversar oralmente, caso ambos tivessem microfone e caixas acústicas instalados em seus computadores. O ICQ era da empresa *Acrobat*, que também desenvolve outros *softwares*, como é o *Acrobat Reader*, que atualmente lidera o segmento de visualizadores de arquivos portáteis virtuais (disponíveis na Internet). Um *software* se transforma em líder de utilização devido a sua qualidade técnica e o efeito de epidemia social de sua utilização: um *site* o utiliza como ferramenta e seus visitantes são “obrigados” a utilizarem. Uma discussão densa sobre a inclusão de *softwares* em movimentos epidêmicos sociais será apresentada adiante, em um capítulo em que o caso do sucesso do *Orkut* no Brasil será debatido. O efeito também pode surgir na organização em rede própria da Internet: um internauta possui o ICQ e convence seus amigos a usarem, pois só assim eles poderiam se comunicar. Atualmente o sistema *Orkut* tomou

proporções vultosas. O número de usuários pelo mundo já chega à cifra dos milhões e cresce diariamente. O sistema é interessante, pois disponibiliza funções inteligentes e fáceis de serem utilizadas e, o mais importante, está intrinsecamente ligado ao fenômeno de rede, já que é uma ferramenta para a construção, operacionalização e organização de uma rede pessoal. Ele simula como seria no mundo real o gerenciamento de uma rede de amizades. Nem o ICQ nem o *Orkut* tiveram publicidade na realidade objetiva (*off-line*). Eles ficaram somente no “boca a boca” na Internet. No caso do MSN houve esse processo e também publicidade na televisão. Era comum assistir a comerciais apelando para a utilização do MSN. A campanha publicitária chamava a atenção para a principal qualidade do *software*: encontrar os amigos de uma pessoa onde quer que eles estivessem. Em relação ao ICQ, o MSN trazia a vantagem de disponibilizar mais facilmente o contato visual, além dos já comuns canais de comunicação. O usuário de MSN pode vincular uma imagem ao seu cadastro. Geralmente é vinculada a própria imagem (fotografia) do usuário. No entanto, também existem os casos em que imagens diversas são disponibilizadas. Para o usuário que possui *webcam* instalada em seu computador, é possível vincular esse sinal. O resultado é o contato textual e visual entre dois usuários de MSN. O *software Skype* citado por Paulo dá conta da comunicação oral. Se instalado, o *software* possibilita a comunicação sonora entre dois computadores. Usado como se fosse um telefone, o *software* uma chamada internacional com custo de uma local. Todos os *softwares* citados têm distribuição gratuita. O lucro das empresas está na obtenção de um canal publicitário, pois cada vez que o internauta acessa o *layout* do *software* um *banner* com apelos publicitários é mostrado. Também existe a intenção de manter a visualização da marca da empresa.

### 3.2. A experiência imersiva e a virtualidade

As plataformas de interação virtual citadas até aqui geram um processo de imersão do usuário. Imergir significa estar tomado pela experiência que caracteriza o meio. O mergulhador que mergulha no oceano está imerso em água salgada e pela vida marinha que o circunda. Usando o exemplo do mergulho, poderíamos até mesmo dizer, poeticamente, que na imersão o sujeito tem sua visão, respiração e sentidos alterados. A diferença é que estamos lidando com outro tipo de meio: o ciberespaço e a virtualidade. A pesquisadora Lucia Santaella (2005) apresenta uma interessante classificação de imersões no caso do leitor de textos e imagens. Para ela existem três tipos de leitores. O primeiro é aquele contemplativo e meditativo da era pré-industrial. O que ele lê? Livros impressos e imagens expositivas. Ele nasce no Renascimento e perdura até a revolução industrial, quando nasce o segundo tipo de leitor: aquele do mundo em movimento (o leitor movente). O que ele lê? Jornais, cinema e televisão. A pesquisadora não cita, mas poderíamos lembrar que com aumento da publicidade urbana, com seus *outdoors*, se transforma em uma imensa revista aberta à leitura dos cidadãos. Na opinião da pesquisadora, “o terceiro tipo de leitor é aquele que começa a emergir nos novos espaços incorpóreos da virtualidade (Santaella, 2005: 10)”. Ela está tratando do “leitor imersivo”. Onde podemos encontrar os leitores imersivos? Hoje em dia principalmente na frente dos computadores. A própria pesquisadora citada admite que “embora haja uma seqüência história no aparecimento de cada um desses tipos de leitores, isso não significa que um exclui o outro, que o aparecimento de um tipo de leitor leva ao desaparecimento do tipo anterior (Santaella, 2005: 12).

Entendo que a pesquisadora refira-se ao ciberespaço como sendo “incorpóreo”. Ela mesma, em outras oportunidades de sua bibliografia, se refere ao ciberespaço como sendo um “não lugar”. No entanto, afirmações dessa natureza se mostram equivocadas. Mostrar que o ciberespaço é corpóreo e é um lugar, assim como seria uma praça pública, significa dar conta da magnitude que ele toma no cotidiano de diversas pessoas, sendo essa uma

das intenções desse estudo. Tal reflexão nos ajudará a desconstruir a noção que cultivamos de corpo, lugar e temporalidade, para logo em seguida construirmos uma noção mais de acordo com os fenômenos envolvidos com a virtualidade. O que faz uma praça ser uma praça não é apenas o fato de ter endereço e coordenadas geográficas. Existe por trás dela todo um conjunto de representações. Elas não estão “na” praça, mas estão “nas mentes” dos seus freqüentadores. Essa praça só se transforma em praça no contado com seus freqüentadores. Somente assim ela adquire o *status* de lugar. Estudar o ciberespaço nos ajuda, entre outras coisas, a relativizar a noção de espaço. Um “mundo” das drogas (Velho, 1999b), ou um “mundo” da Internet, só existe porque há uma rede de relações suportando o fluxo de significados comuns da realidade e que são compartilhados por um grupo de indivíduos. O conceito de espaço deve contemplar a noção de ser ele um construto social coletivo, que é representado mesmo no imaginário das pessoas, mesmo que não haja recorrência na realidade *off-line*. O pesquisador Armando Silva (2007) faz uma interessante reflexão sobre a relação entre imaginário espacial citadino e sua efetiva ocorrência na realidade, cabendo aqui citá-lo e pegarmos de empréstimo essa noção. Em sua opinião existem três situações possíveis na relação entre imaginário e realidade:

- a) o imaginário sobre a espacialidade urbana coincide com a existência real desse espaço;
- b) existe um imaginário sobre o espaço, mas tal lugar não é acessado realmente, existindo como representação da realidade; e,
- c) existe um espaço na cidade, mas ele não é acessado em termos imaginários pelas pessoas, já que não existe nenhuma representação sobre esse lugar.

Essa terceira situação é mais comum nos contextos urbanos modernos em que os lugares perdem seu significado social, tornando-se lugares de trânsito, de movimentação e não de permanência dos indivíduos. Quando a pesquisadora Lucia Santaella se refere ao ciberespaço como um “não-lugar”, talvez esteja contemplando sua característica de servir mais ao trânsito do internauta do que à sua permanência. No entanto, como no decorrer desse estudo será mostrado, o ciberespaço adquire sim a característica de lugar por também proporcionar a permanência do indivíduo, adquirir um significado compartilhado e atingir o *status* de referência espacial. Já para aqueles que não acreditam na corporalidade do ciberespaço, cabe resgatar uma breve e triste história. Em agosto de 2005 foi julgado e condenado a doze anos de reclusão um jovem de vinte e um anos de idade. Em março de 2003 ele tinha dezenove anos. Qual foi o seu crime? Ele assassinou a golpes corporais um jovem que na mesma época possuía dezesseis anos. O motivo da briga teve origem em discussões sobre uma ex-namorada do assassino. O local do assassinato foi uma loja de conveniências de um posto de gasolina da cidade de Porto Alegre. No entanto, as ameaças já haviam começado em um *chat* de Internet. Se a vivência em ambiente de *chat* fosse imaterial, incorpórea e sem lugar, então as pessoas não conseguiriam conversar, namorar e “se matar” a partir de uma vivência em uma Realidade Virtual. Podemos contrapor esse argumento dizendo que é o ciberespaço que “vai tomando conta das vidas das pessoas”. Porém, as bases que o fazem “tomar conta das nossas vidas”, são as mesmas que sustentam a vivência do sujeito em uma realidade física: capacidade de imersão em um contexto, construção de um imaginário e decodificação simbólica de fatos e experiências sensitivas. Tudo isso acontece quando o sujeito está em ambiente de sociabilidade virtual. Tanto faz se é em *chat* de Internet, ou em ICQ, MSN ou *Orkut*. Situações essas que estamos chamando de Realidade Virtual. Existe um trânsito muito fácil entre um lugar da realidade objetiva e um lugar do ciberespaço, pois ambos compartilham de mesmas bases. Não são paredes que transformam um espaço em lugar e sim redes de relações, canais comunicativos, imaginários compartilhados e possibilidade de imersão. O “trânsito entre os diferentes mundos, planos e províncias é possível, justamente, graças à natureza simbólica da construção social da realidade (Velho, 1999b: 29)”.

A compreensão do que pode ser uma Realidade Virtual está ligada, primeiramente, ao entendimento dos tipos de leitores. Ao invés de lidarmos com tipos de leitores, o melhor seria considerarmos tipos performáticos distintos. O “grau de imersão”, caso pudéssemos chamar assim, está intrinsecamente ligado ao envolvimento dos sentidos durante a estada do indivíduo no meio (contexto, narrativa em livro, filme ou conexão com o jogo ou *site*). O mesmo romance de um livro pode gerar um efeito contemplativo em um leitor e um efeito imersivo em outro. Não são apenas as características do meio que fazem de um leitor um tipo movente, ou imersivo. Embora elas colaborem muito para isso. Nos *chats* de Internet foi constatado que o efeito imersivo era gerado em diferentes graus e em diferentes pessoas. Esse efeito era resultante de uma série de fatores:

- (a) Envolvimento com a rede de demais freqüentadores do *chat* (mesmo com aqueles que não estavam presentes naquele instante de acesso);
- (b) Envolvimento com a rede que acessava naquele instante;
- (c) Decodificação dos signos visuais e sonoros presentes na interface digital do monitor;
- (d) Capacidade de interação com esse meio.

Dependendo de características sócio-econômicas e culturais, a imersão no *chat* variaria. Não podemos esquecer que as redes de sociabilidade virtual, que se organizam a partir de *chats* de Internet (ou outros tipos de ferramentas: MSN, ICQ, *Orkut*), são formadas por pessoas com *backgrounds* culturais específicos. O encontro em ambiente de *chat* pode ser considerado como um episódio do ambiente urbano nos termos tratados por Gilberto Velho. No *chat* de Internet estão presentes elementos de um encontro em um ambiente metropolitano: um relativo anonimato dos participantes, a produção de um foco de interesse momentâneo e o envolvimento de subjetividades diversas, de pessoas oriundas de diferentes estratos e espaços sociais. E ainda, “o mais relevante para a dimensão cultural do episódio é a identificação de uma

linguagem, expressão de uma rede significados nos termos de Geertz - *web of meanings*. (Velho, 1999b: 14)”. A imersão, tanto na história de um romance, quanto no *chat* de Internet e na rede social urbana (os “episódios de Gilberto Velho”) ocorre quando é decodificada uma linguagem. É quando os signos fazem sentido. As imagens, sons e ações são decodificados pelos sujeitos e organizados segundo sua herança cultural. A partir daí ele começa a fazer parte do contexto. O sujeito mergulha naquela situação que o envolve. É o que ocorre na prática de jogos virtuais.

Os jogos virtuais propiciam a imersão, única e exclusivamente, porque sua estrutura é desenvolvida a partir da colagem de eventos decodificáveis e interpretáveis. Essa situação já foi identificada pela pesquisadora Lynn Alves (2004), também estudando o ambiente *Lan House* e os seus freqüentadores:

“Esse realismo das imagens faz com que o *gamer* se sinta dentro do jogo, participando mais ativamente da trama. É como se ele se transformasse no próprio personagem (num processo de identificação com pontos de vista semelhantes ao que ocorrem no cinema) e, para que isso se efetive de maneira mais concreta, é importante que ele veja e escute o que acontece com os mesmos padrões de sua vida fora dos *games*. Não é por acaso que a grande parte dos novos jogos eletrônicos traz imagens em primeira pessoa através da chamada “câmera subjetiva”, na qual a visão do jogador corresponde exatamente àquela que ele teria com o ponto de vista do seu próprio olho.” (Alves, 2004)

Os jogos virtuais são “um gênero artístico por si mesmo, um campo estético único de possibilidades, que deve ser julgado em seus próprios termos (Aarseth, 1998). O jogo virtual é “um novo gênero narrativo (multimídia) com sua própria especificidade teórica. Já não estamos diante de um conto de fadas, nem de um mito, nem mesmo de um desenho animado (Ribeiro, 1996: 153)”. A pesquisadora Maria Cristina Duarte Ribeiro, estudando jogos virtuais em meados da década de noventa, nos traz algumas características marcantes e definidoras desse tipo de mídia. Ela constatou que os jogos eram elaborados a partir de temas arcaicos e universais. Todas as aventuras pelas quais os personagens dos jogos passavam estariam relacionadas com mitos da cultura ocidental, tais como: mito de Perseu e Medusa, a lenda do Santo Graal e o mito clássico do herói solitário. É estreita a ligação entre narrativa do jogo e cultura de origem do jogador:

“Para a realização de um *game* eletrônico às vezes é preciso investigar os repertórios culturais e como esses passam a ser geradores de linhas de força que resultam em subculturas específicas.” (Maciel, 2004)

De alguma forma, os jogos virtuais não deixam de ser narrativas semelhantes ao cinema. Porém existe uma diferença básica. O jogo virtual é interativo e passível de imersão e “navegação”. O que resulta em um “visual enriquecido e ‘recorporalizado’, em contraponto a um visual retiliniano (linear e sequencial), que recompõe outra hierarquia do sensível” (Couchot, 1997: 139). Tal consideração a respeito dos jogos virtuais nos lembra de como Claude Lévi-Strauss (1996) tratava os mitos. Para esse pesquisador, a interpretação dos mitos se dá mais pelas relações que ele desencadeia, do que o conteúdo temático que evoca. Cabe aqui trazer suas palavras quando trata dos mitos:

“Tudo pode acontecer num mito; parece que a sucessão dos acontecimentos não está aí sujeita a nenhuma regra de lógica ou de continuidade. Qualquer sujeito pode ter um predicado qualquer; toda relação concebível é possível” (Lévi-Strauss, 1996: 239).

O mito se refere concomitantemente ao tempo passado, presente e futuro (Lévi-Strauss, 1996). Isso também acontece com a história ocidental, como o exemplo da Revolução Francesa que explica, segundo Lévi-Strauss, a estrutura social da França dessa época (ibid.). A estrutura de um jogo virtual se aproxima muito da de um mito. Em ambos os casos estamos diante de um conjunto de enunciados que fazem sentido e se relacionam de maneira não linear. Se “os mitos têm um sentido, este não pode ater-se aos elementos isolados que entram em sua composição, mas à maneira pela qual estes elementos se encontram combinados” (Lévi-Strauss, 1996). O mesmo acontece nos jogos virtuais. Na estratégia de cada jogador várias ações são desencadeadas. Elas não possuem sentido isoladamente e sim na medida em que se relacionam com o objetivo final do jogo: exterminar os inimigos, ou conquistar territórios.

Os campeonatos de jogos virtuais são tratados como espetáculos. As cenas dos embates entre competidores são normalmente mostradas em um

“telão” no ambiente da *Lan*, ou fora dele. Existe um *software* que seleciona as cenas com maior conteúdo de ação e as projeta no “telão”. Dessa maneira, cria-se um público observador e um praticante. Esses campeonatos adquirem o *status* de espetáculos. Esse outro sentido dos jogos virtuais, praticados em *Lan Houses*, também é observado pelo pesquisador Alfredo Feres Neto (2003) quando trata dos esportes radicais e do esporte telespetáculo. Segundo o pesquisador, ao redor desses domínios criam-se uma série de outras manifestações: televisão, publicidade e discussões na Internet (ibid.: 73). Outra característica dos jogos virtuais novamente trazida pelo pesquisador Alfredo Feres Neto (2005), citando Hermano Vianna (2004), merece ser trazida aqui, dada sua importância:

"Os designers do game inventam o mundo e suas regras. Mas a 'realidade' criada é tão complexa que não podem prever o que os jogadores vão fazer ali dentro e que novas regras de convivência vão criar. O game é realmente uma obra aberta, uma criação coletiva de centenas de milhares de pessoas. Cada jogador produz novas personagens, lugares onde essas personagens vão morar, além de clãs e maneiras de fazer as coisas que não estão previstas nos manuais. É como se um ouvinte, ao comprar um disco de música, ganhasse o direito de recriar a música junto com outros compradores. A música original só seria um pretexto para novas invenções e novas amizades" (Vianna, 2004).

A grande série de referências que uma história de jogo virtual possui cria o contexto passível de imersão por parte do jogador. O jogo praticado por Paulo, *War Craft*, simula uma batalha medieval. Ele somente consegue praticá-lo porque reconhece na história do jogo elementos já absorvidos, ou através de filme, ou livros, ou histórias reproduzidas pelo senso comum. O mesmo acontece com o jogo *Counter Strike*, que simula uma ação anti-terrorista. O jovem praticante desse jogo é bombardeado diariamente com notícias, imagens e sons de ações anti-terroristas, tanto em noticiários como em filmes. O contato contínuo desses jovens com essas referências cria uma base de significados capaz de suportar uma existência virtual e uma imersão no contexto (ambiente) do jogo. Realidade Virtual e imersão estão intrinsecamente ligadas. A primeira só existe quando a segunda ocorre.

### **3.3. Argumentos para a compreensão do que seja uma Realidade Virtual, ou virtualidade**

Em meados da década de noventa, o pesquisador Euclides André Mance lançava uma idéia interessante sobre Realidade Virtual (1996). Baseando-se nas idéias de imaginário de David Zeltzer e Edgar Morin, André Mance refinava uma noção sobre a relação do sujeito com os objetos. O que geraria uma Realidade Virtual:

“Isto é, uma espécie de conjunto de sentidos e significações que é mediatizado ao sujeito pelo objeto, em que cada objeto evoca alguma coisa para fora dele próprio, evocação essa produzida por um modo de semiotização dominante. Ao plano da realidade objetiva fumar cigarros acalma a ansiedade do vício, gera prazer e provoca doenças pulmonares e cardíacas. Ao plano da Realidade Virtual cada marca de cigarros possui uma identidade que evoca características exógenas ao cigarro, como “levar vantagem em tudo”, “ter algo em comum com alguém singular”, etc.” (Mance, 1996: 78)

André Mance está se referindo, em particular, ao efeito causado pela publicidade. Em sua opinião, o contato do sujeito com objetos se dá em dimensões estéticas e cognitivas. Estética porque a intermediação estabelece uma relação afetiva e sensível. Cognitiva porque existe a absorção, por parte do sujeito, de um conjunto de significados e sentidos associados ao objeto. É quando, no exemplo sugerido pelo próprio pesquisador, a garrafa de Coca-Cola evoca um imaginário, tanto pela sua garrafa e produto, quanto pela marca. O pesquisador André Mance não lida diretamente com uma noção de ciberespaço. Ele trabalha mais com a noção de Realidade Virtual associada à publicidade, política e telenovelas. No entanto, ele entende que a Realidade Virtual foi primeiramente empregada com referência à interação homem-máquina, especialmente computadores. Como o próprio pesquisador cita: “Da interação do homem com tais ambientes resulta a Realidade Virtual, em que a atuação do sujeito modifica o ambiente, como se o que ocorresse nesse ambiente virtual realmente existisse, embora seja apenas a construção de uma realidade inexistente (Mance, 1996: 76)”.

A telenovela brasileira é um bom exemplo para nos ajudar a pensar a Realidade Virtual. Em uma publicação recente, Heloísa Buarque de Almeida

(2003) trata das transformações advindas com a televisão em uma comunidade local. Mais especificamente, a pesquisadora investiga a influência da televisão, especialmente o programa de novela, no cotidiano das pessoas. Ela também explora as mudanças comportamentais que surgem a partir desse contato. A sua tese central é que a novela cria novos costumes e consumos. Eles surgem para além da mera associação existente entre programa de televisão e anunciantes (comerciais) e para além da moda que é apresentada nas narrativas das novelas. Existe “algo mais” que, para a pesquisadora, está no fato das novelas criarem um código e o passarem para o telespectador. A partir desse código é possível “ler” as mensagens dos anunciantes nos comerciais.

A partir do contato da pesquisadora com os moradores de Montes Claros (município do estado de São Paulo, Brasil) foi possível evidenciar uma forte associação entre ficção e realidade e entre público e privado. A tese central de sua pesquisa está fundamentada sobre o eixo formado entre consumo, novelas e gênero. Em Montes Claros as “jovens tornam-se cada vez mais adaptadas a um modelo de feminilidade sexualizada típico das sociedades de consumo (Almeida, 2003: 23)”. Ali também há um encontro entre a modernidade trazida pela televisão e a tradição local. Em Montes Claros os dramas e as mensagens emitidas pelas novelas são reinterpretados. Há um resultado gerado a partir do drama (vinculado nacionalmente) e a sociedade local. A importância da novela também chega nas redes de sociabilidade, já que condicionam uma série de encontros interpessoais com a finalidade de “discutir” as condutas dos personagens das novelas. Isso toma diversas proporções, tanto nas relações entre vizinhas, quanto na mídia (em programas de fofoca, revistas, jornais e Internet). A novela é um “repertório compartilhado” (Hamburguer, 1998: 483) o qual possibilita aos telespectadores tomar posicionamentos e sintetizar experiências do âmbito público e privado. Os dramas das novelas (geralmente a respeito de classes médias urbanas) ganham o *status* de realidade e começam a ser um contexto desejado pelas classes menos abastadas (tanto os bens de consumo materiais, quanto os jeitos e atitudes). De alguma maneira, as telenovelas brasileiras não deixam de criar uma Realidade Virtual. As narrativas e os personagens extrapolam a tela e virtualmente possuem “vida própria”. A Realidade Virtual também está intrinsecamente ligada a um tipo

específico de tecnologia. Citando Marshall MacLuhan (1962), Rose Marie Muraro (1969) nos traz a seguinte passagem:

“Toda tecnologia nova tende a criar um novo ambiente humano. A invenção da escrita e a utilização do papiro criaram o ambiente social dentro do qual pensamos, em conexão com os impérios do mundo antigo. O estribo e a roda criaram ambientes de grande importância. Os ambientes tecnológicos não são meros recipientes passivos que contêm dentro de si o homem, mas processos ativos que remodelam os povos e também as outras tecnologias (por uma reação em cadeia).” (Muraro, 1969: 31).

A capacidade dos seres humanos de representarem e simbolizarem possibilitou o surgimento das ferramentas. Para Marshall MacLuhan (1962), a tecnologia é concebida como extensão do corpo humano. A roupa estende a pele; o dinheiro estende o trabalho; e, telefone, rádio e televisão estendem o sistema nervoso. Na época desse pesquisador a Internet ainda “engatinhava” e não passava de um projeto militar. No entanto, hoje podemos situá-la junto com as ferramentas que estendem o sistema nervoso, já que possibilita a ampliação das sensações humanas. Ousando na reflexão e desconstruindo pré-noções, podemos visualizar os seres humanos do início do século XXI como *ciborgs*, que são organismos alterados para sobreviverem em ambientes hostis. Geralmente essa alteração passa pela incorporação de materiais sintéticos, como drogas e aparatos eletrônicos. O indivíduo que utiliza um celular no bolso não deixa de parecer com um robô de um romance de ficção científica. Ambos possuem sensores que recebem e enviam mensagens para outros indivíduos (robôs/andróides). Diariamente esse indivíduo se acopla a um equipamento (computador/Internet), acessa um bando de dados planetário (Internet) e se comunica com outros seres (máquinas ou indivíduos também conectados). Em 1996 o conjunto computador/Internet não estava tão fortemente presente em solo brasileiro. As pesquisas sobre cibercultura e ciberespaço proliferaram no final da década de noventa. De lá para cá, os avanços obtidos nesse estudo mostram que o *status* de “existência” também permeia a Realidade Virtual. Em estudo recente (Dornelles, 2003) foi marcante a idéia de haver, contemporaneamente, um estreitamento das dimensões *on-line* e *off-line*. A vivência desenvolvida no ciberespaço é tão dramática e performática quando

aquela desenvolvida no dia-a-dia. E se na Internet as pessoas constroem personagens, fazem com o teclado e com o *mouse* o mesmo que fazem quando se vestem e gesticulam.

No jogo virtual a idéia de Realidade Virtual fica mais presente e clara, pois o seu praticante imerge na narrativa. Essa imersão configura-se a partir do momento em que os signos da tela começam a ser decodificados pelo sujeito. Tudo começa a fazer sentido e o jogador “mergulha” nas cenas. Essa imersão depende de aspectos sócio-culturais. Os jogos só fazem sentido para sujeitos que compartilham de, pelo menos, um mínimo do universo simbólico em questão. Estruturalmente, decodificar as situações do jogo virtual e participar de uma *network* no sentido proposto por Gilberto Velho (1999a e 1999b), depende de uma socialização dos sentidos das ações praticadas. A Realidade Virtual situa-se entre uma realidade objetiva e a subjetividade do indivíduo. Ela também tem um caráter fugaz, já que só existe enquanto ocorrer essa relação. Poderíamos ainda chamá-la de imaginário, já que intermedia a relação do sujeito com a realidade objetiva. Podemos “ver” a Realidade Virtual quando ela evoca alguma coisa. No jogo virtual evoca-se uma situação qualquer: ou uma corrida, ou uma batalha medieval, ou um embate entre terroristas e contra-terroristas. Essa evocação também pode ser chamada de simulação. É interessante a maneira como o pesquisador Mario Maciel relaciona os conceitos aqui tratados:

“Os desenhos elaborados em recursos de interação e simulação levam o usuário a ter uma sensação de estar jogando num outro mundo real que, do ponto de vista dos sentidos, funde aparência e realidade.” (Maciel, 2004)

Nos *chats* de Internet a construção de uma Realidade Virtual está presente a todo o instante. A comunicação e a troca de experiências societárias nesses ambientes virtuais somente ocorrem quando o indivíduo imerge no contexto. É quando surge a Realidade Virtual. Uma situação de

campo vivenciada no passado ilustra essa construção (Dornelles, 2003). Durante meus trabalhos de campo em 2003, com acesso ao grupo pesquisado via *chat* de Internet, assumi primeiramente o *nickname* de “Dr. Zaius”. O meu argumento era bastante simples: esse era um personagem do filme “O Planeta dos Macados”, edição de 1968. Na verdade ele era um Orangotango Antropólogo. Assumi tal referência devido ao bom humor mesclado com um fato real: a figura do pesquisador antropólogo.

Cada *nickname* evoca uma determinada imagem e senti isso “na pele”. Durante a minha fase Dr. Zaius o contato com os freqüentadores de *chat* era dificultado, pois eles eram na maioria jovens. Eles imaginavam que “Dr. Zaius” era um senhor de avançada idade, talvez um médico, ou advogado. Quando assumi o *nickname* “Cabelo” (Novamente o argumento era simples: eu usava cabelos compridos.), minha relação com a rede se modificou. Daí em diante houve uma inserção maior no grupo facilitada pela maior receptividade da rede a alguém chamado “Cabelo”.

O *nickname* adotado no jogo virtual também é de suma importância. Primeiramente devido a circunstâncias objetivas, tais como aquelas em que o *nickname* assumido (ou do indivíduo ou do clã) serve como marca ou rótulo e é reconhecido para além do ambiente de *Lan House*. Paulo comentou comigo que o melhor clã de jogos virtuais era o S/A. Justamente o mesmo com o qual conversei certa ocasião na *Lan House*. O qual também foi comentado por Turco, outro jogador. Paulo ainda comentou que existia o clã CTM, que significa: Calcinhas Também Matam e era formado somente por meninas paulistas. Existe uma quantidade enorme de clãs, cada um com determinado

Na verdade, os *nicknames* assumidos em ambientes de *chat* são dos mais diversos. Eles evocam diversas situações, personagens e imagens.

Os freqüentadores de *chat* assumem tais “personagens” justamente para evocarem imagens especiais sobre a sua pessoa. Vindo, inclusive, a cultivarem tais *nicknames* fora do ambiente de *chat*.

Ou seja, mesmo *off-line*, no contato face a face, os freqüentadores de *chat* mantém seus respectivos *nicknames*.

nome/marca que pode, ou não, ser reconhecido pelos demais jogadores. Situação essa que lembra aquela dos anos setenta em Nova Iorque, quando proliferavam as *gangs* urbanas.

### 3.4. Imersão em Realidades Virtuais

Tanto nos *chats* de Internet, quanto nos jogos virtuais, está presente uma Realidade Virtual. Essa é uma dimensão onde ocorrem as trocas simbólicas entre os indivíduos e aquelas de ordem econômica, afetiva e de pertencimento a grupos. Os indivíduos passam por imersões constantes em realidades que os cenários geram algum sentido (materializada no jogo, por exemplo). Dependendo de sua bagagem cultural própria, de sua trajetória, o indivíduo irá interpretar de uma, ou outra forma, as situações dessa Realidade Virtual. Outro exemplo de imersão em Realidades Virtuais é a vinculação a alguma comunidade no sistema de sociabilidade virtual do *Orkut*. É o caso de Júnior, que tem dezenove anos de idade e participa diariamente desse sistema. Em sua página pessoal no *Orkut* ele está associado como membro a diversas comunidades, dos temas mais variados. Perguntando se realmente participava das discussões ali desenvolvidas, ele respondeu que não. Por que é importante estar vinculado a coisas as quais não se participa? A resposta para essa pergunta, que no momento está mais próxima de nosso alcance, é que a funcionalidade da vinculação está para além da participação, pois mais importante que participar é estar vinculado ao grupo e compartilhar um sentimento de pertencimento. Estar vinculado a uma série de comunidades ou grupos urbanos, mesmo que imageticamente, significa evocar algo para a constituição da personalidade do sujeito, mesmo que virtualmente.

A Realidade Virtual não se restringe a uma imersão em uma interface virtual, de computador. No entanto, é nessa relação homem-computador que fica bastante clara essa construção de realidade. A simulação dos jogos virtuais composta por imagens sons e narrativas evoca algo mais. Toda vez que o objeto remete para além de sua própria existência física, estamos diante de uma Realidade Virtual. O *nickname*, que é um aglomerado de caracteres

alfa-numéricos projetado no monitor, remete para uma dimensão imaginária e iconográfica. O mesmo acontecendo com os jogos virtuais. No entanto esse imaginário dependerá do universo simbólico do sujeito. A proximidade entre Realidade Virtual e Realidade Objetiva (física) é semelhante à existente entre ficção e realidade. Na “Cultura Ocidental” não há tanta distância entre essas situações dicotômicas. Os jogos eletrônicos criam uma Realidade Virtual, tanto quanto as telenovelas brasileiras o fazem. Os indivíduos intercambiam significados entre as diversas esferas de sua existência, seja o jogo virtual, o *chat* de Internet, a telenovela ou mesmo o seu dia-a-dia. Atualmente a indústria cinematográfica explora ativamente a mídia virtual, especialmente os jogos eletrônicos. O exemplo do filme *The Matrix Reloaded* é marcante. Algumas cenas da trama cinematográfica somente são acessadas por quem pratica o jogo virtual.

## SEGUNDA PARTE

### Em Campo

#### CAPÍTULO IV

##### **4. Apresentando o que é uma *Lan House***

Uma *Lan House* é uma construção social de três camadas. Cada uma delas sendo constituída por uma série de aspectos próprios. Entre a primeira e a terceira camada ocorre uma transição entre os aspectos objetivos e físicos até os mais subjetivos e simbólicos. A segunda camada mescla diversos aspectos, tantos os relacionados às características físicas do lugar, quanto uma representação estética.

#### 4.1. Algumas considerações prévias

*LAN* significa *Local Area Network* - rede de área local. Tecnicamente significa uma rede informatizada onde vários terminais e equipamentos estão todos dentro de curta distância uns dos outros (a uma distância máxima de 500 metros no mesmo edifício) e podem ser interconectados por cabos. *Lan House* é um estabelecimento comercial que, possuindo vários computadores interconectados em rede, possibilita que várias pessoas joguem jogos de Realidade Virtual e acessem a Internet. As *Lan Houses* estão para a Coreia do Sul, assim como os “campinhos de futebol” estão para o Brasil. Lá existem vinte mil *Lans* (Feres Neto, 2005). Sabe-se que nesse país 30% da população está registrada em jogos *on-line*, foi onde surgiram os primeiros “*videogamers*” profissionais e onde surgiram os primeiros campeonatos internacionais de jogos virtuais (Vianna, 2004). A informática está tão desenvolvida nesse país que quase a totalidade da população possui um computador pessoal. Enquanto no Brasil, entre os anos de 2002 e 2007, a posse de computador entre a população passou de 17% para 34%, na Coreia do Sul ela passou de 86% para 93% (Pew Institute, 2007). Caso queiramos mensurar o grau de inserção no ciberespaço de uma sociedade através do percentual de uso e de posse de computadores, o que é pertinente já que estamos lidando com a relação homem-máquina, a Coreia do Sul representa atualmente a nação onde mais se desenvolveu essa relação.

Ambientes como as *Lan Houses* se propagaram muito na última década, com os avanços da informática. Se quiséssemos encontrar um referente no passado, ele estaria nas casas de fliperama. Elas também possuíam equipamentos para jogos eletrônicos. Nas décadas de setenta e oitenta eram os locais onde os jovens encontravam o divertimento eletrônico proporcionado pelos *video games*. Porém, se considerarmos o efeito lúdico e de prática coletiva, as casas de jogos já existiam desde longa data. Basta lembrarmos dos cassinos no Brasil. Atualmente eles são proibidos nesse país, mas no passado foram muito presentes nessa sociedade. Atualmente o que existe são bingos. Eles também são casas de jogos onde as pessoas se encontram, se

sociabilizam, se divertem, praticam um jogo, perdem ou ganham algum dinheiro. O que está sendo proposto aqui é colocar lado a lado a *Lan House* com outras experiências semelhantes, caracterizadas por:

- a) seu caráter lúdico, envolvente e imersivo;
- b) em que ocorre um encontro coletivo;
- c) existe uma certa parafernália tecnológica envolvida; e,
- d) como estamos em uma sociedade com economia monetária, paga-se para participar.



Imagem 3

Claro que existe a diferença entre o investimento (gasto, dispêndio) em um cassino (ou bingo) e em uma *Lan House* (ou fliperama). No primeiro caso há um risco e uma expectativa em se ganhar a aposta. O objetivo do jogo é ganhar em dinheiro uma proporção da aposta envolvida. No segundo caso sabe-se que o dinheiro é pago por determinadas horas de uso do equipamento. Esse dinheiro não "corre o risco" de voltar. Uma *Lan House* pode ser classificada como uma loja que vende horas de diversão. O indivíduo vai até ela e paga um valor pelo uso do equipamento, que é um computador com alta configuração. Ele possui peças e acessórios dos mais modernos, melhores e de alta tecnologia. Isso se traduz em um equipamento melhor para desempenhar as tarefas desejadas. Um equipamento melhor proporciona melhores resultados em sua utilização. Os melhores resultados estão principalmente envolvidos com a dimensão tempo. O que significa maior rapidez. A evolução constante dos computadores leva em conta as variáveis de tempo e de rapidez. Buscam-se constantemente equipamentos capazes de desempenhar as mesmas funções em menor espaço de tempo. Um equipamento mais potente é aquele que pode colocar em vigor a formação da palavra "informática", que resulta da aglutinação entre dos vocábulos

"informação" e "automática". Poeticamente, não há nada tão rápido e que nos leve tão longe quanto o pensamento.

Voltamos ao indivíduo que vai até a *Lan House* pagando pelo uso de seus equipamentos. Esse indivíduo busca os jogos eletrônicos de Realidade Virtual. Os jogos eletrônicos surgiram junto com os avanços da computação, ainda em meados da década de sessenta. Buscava-se criar uma "inteligência artificial" e um mecanismo (um *software*) capaz de reagir automaticamente e independentemente da ação humana. Foi assim que surgiram os primeiros jogos de computador capazes de jogar Xadrez (*Chess*) e Damas com seres humanos.

A diferença entre um jogo de Xadrez com tabuleiro e um no computador é que no primeiro caso o oponente é um ser humano. No segundo é a máquina (ou outra pessoa em outro computador, podendo estar a quilômetros de distância). Podemos chamar o jogo de Xadrez no computador de simulacro do jogo no tabuleiro. No computador existe uma tela e nela são projetadas as imagens do que seria um ambiente de jogo: um tabuleiro e as peças, minhas e do meu oponente. Tal situação é a mesma de um jogo de Realidade Virtual. Excluindo as diferenças tecnológicas, todos os jogos de computador, tanto os mais simples criados na década de sessenta quanto os atuais, utilizam uma projeção na Realidade Virtual. Todos simulam uma situação: ou uma guerra, ou uma aventura, ou um esporte, ou mesmo um jogo que simula um embate, que é o caso do jogo de computador que simula um jogo de Xadrez. É a simulação da simulação.

O Xadrez surgiu por volta de 600 anos antes de Cristo. Porém, as regras atuais datam do século XV. Ele é considerado um jogo essencialmente de estratégia, não havendo chance para a sorte (como ocorre, por exemplo, em um cassino ou bingo). Ele também é chamado de "Jogo Real" por ser praticado, no passado, por reis.

O Xadrez se constitui em um jogo com peças e tabuleiro. São 32 peças, 16 para cada jogador. O tabuleiro (geralmente com uma dimensão máxima de 50 cm por 50 cm) é formado por quadrados de mesmo tamanho e pintados de duas cores alternadas. São 64 espaços formados por cada quadrado (de uma ou de outra cor). Das 16 peças, 8 são peões e as outras são: 2 torres; 2 cavalos; 2 bispos; 1 rainha; e, 1 rei.

O jogo simula uma batalha entre reinados. Cada peça possui um movimento característico. Não vem ao caso aqui descrever cada movimento de pedra. O importante é saber que o objetivo é capturar (dar "cheque mate") no rei do adversário.

O jogo de xadrez no tabuleiro, ou outros que utilizem o contato face a face, estão na esfera do mundo *off-line*, real. Os praticantes não necessitam de equipamentos para participarem do jogo. No caso do jogo praticado com o auxílio do computador, quando se joga com a máquina ou com outra pessoa em outra máquina, essa é a esfera do mundo *on-line*, virtual. Tanto uns quanto outros são lúdicos e divertidos de serem praticados. Aquele indivíduo que foi na *Lan House* praticar um jogo de computador foi procurar diversão. Hoje em dia existe uma quantidade grande de estabelecimentos de *Lan House* espalhados pela cidade. Como é um movimento de grande repercussão do momento atual, muitos empresários investem nesse tipo de serviço. Alguns estabelecimentos já existem há alguns anos. Outros logo deixam de existir.

A diferença entre um estabelecimento comercial de sucesso e outro que fali envolve uma série de variáveis:

- a) da administração desenvolvida;
- b) do ponto (lugar na cidade) da loja;
- c) dos preços praticados;
- d) dos equipamentos (grau de tecnologia) disponibilizados;
- e) da decoração e estética da loja;
- f) do tipo de atendimento; e,
- g) outras tantas variáveis quanto os analistas de mercado quiserem investigar.

Todos são aspectos das camadas da *Lan House*. Vejamos o caso da Code3.

## 4.2. O caso da Code3

A loja fica no segundo andar do *shopping* Bourbon Country, em Porto Alegre, Brasil. De largura a medida é em torno de 10 metros. De profundidade chega aos 50 metros. Existe um corredor na entrada com em torno de 5 metros e decorado com luzes em *neon* (em tom azulado).

Imagem 4



Logo em seguida está disposto o balcão de atendimento (em formato circular). Nele fica uma funcionária responsável pelo agendamento, reserva de computadores e cobrança pelo período utilizado. Após o balcão há uma região com diversos computadores. Isso se repete nas laterais da loja. Ao fundo da loja, ainda no primeiro andar, há um pequeno bar. Algumas mesas são dispostas. Há um balcão contendo guloseimas e uma geladeira com bebidas (refrigerantes e sucos, sem bebida alcoólica). Perto do bar estão alguns sofás que acomodam quem espera o horário para utilizar os computadores. No balcão do bar também está a aparelhagem de som. Ela é muito sofisticada para a utilização diária (som de fundo, ao estilo *techno music*). Na verdade existe uma mesa de som com dois pratos (para tocar discos de vinil) ao estilo utilizado por *disc jockeys*. No bar também há monitores de televisão abastecidos pela programação de televisão a cabo. O sinal (a programação) é a mesma que é transmitida no telão que fica na parede direita de quem entra na loja. Essa área do primeiro andar é denominada pelos proprietários de "salão".

No segundo andar está a "área vip" (também é o nome dado pelos proprietários). A escada que leva ao segundo andar desemboca direto em uma pequena área contendo mais computadores. Esses, diferentes dos do "salão", possuem uma configuração mais elaborada e mais potente. À esquerda que

quem chega no segundo andar existe um estreito corredor que atravessa toda a lateral esquerda da loja. Esse corredor finaliza na área da coordenação: um pequeno ambiente contendo dois computadores e algumas peças de manutenção. Antes, porém, o corredor passa pelo *office room*. Nesse pequeno setor existem alguns computadores destinados a tarefas corriqueiras de escritório: digitação, impressão e cópia de CDs/DVDs. Todos os oitenta computadores da loja estão conectados à Internet. Os do *office room* também possuem *Web Cameras* e servem muito bem a quem deseja somente conectar a Internet. Os demais computadores da loja estão configurados para os jogos virtuais.

Na decoração do ambiente prevalecem estruturas metálicas e tons cinza e pretos. Assim com na entrada, as paredes possuem luzes em *neon* azul. A luminosidade do ambiente é pouca e por pouco não leva à escuridão. Algumas luminárias com foco direcionado evitam o breu completo e auxiliam na orientação e no deslocamento dentro da loja. As mesas do bar também são de metal e no tom cinza, que é a mesma cor dos sofás. Cada computador possui uma mesa individual e uma cadeira alta que parece ser confortável, pois apóia por completo a coluna vertebral do usuário do computador. Algo que poderia ser desnecessário, já que a postura da maioria dos usuários era de quase deitados na cadeira. De maneira geral, a loja inteira lembra um *loft*.

#### **4.3. Aspectos da primeira camada - condições objetivas de existência**

A primeira camada de uma *Lan House* é composta por todos os aspectos físicos de seu funcionamento. Vejamos o ponto (local) da Code3. Ela fica no *shopping* Bourbon Country, em Porto Alegre, Rio Grande do Sul/Brasil. Existem *Lan Houses* espalhadas por toda a cidade. Algumas ficam no bairro central, outras em bairros diversificados, mas essencialmente comerciais, outras em bairros residenciais. Porém, o fato de um estabelecimento desse tipo estar em um *shopping center* atribui certas características peculiares. O *shopping* Bourbon Country fica entre os bairros Três Figueiras e Chácara das Pedras, ao lado do Country Club de Porto Alegre. É uma região tradicionalmente elitizada,

onde seus moradores não raro são das classes média-alta e alta. Ali os preços dos imóveis (compra ou aluguel) são elevados, o que nos dá um parâmetro para mensurar a valorização do lugar.

Ao lado do *shopping* Bourbon Country fica o *shopping* Iguatemi, que foi inaugurado em 1983. Este foi o primeiro *shopping center* da cidade. No dia da inauguração o lugar estava lotado. Não por consumidores, mas sim por visitantes e curiosos em ver o que era aquilo que nunca tinham visto antes. Desde então estava inaugurado em Porto Alegre um tipo de sociabilidade nunca antes visto: do *shopping center*, praticada principalmente por jovens e adolescentes. Desde então, o sábado é o dia mais movimentado dos *shoppings*. É nesse dia que muitos jovens vão para lá paquerar, namorar, passear, praticar o *footing* e ver os amigos.

A proximidade do Bourbon Country com as regiões "nobres" da cidade faz com que grande parte dos seus freqüentadores seja oriunda desse segmento. Os *shoppings* são ambientes públicos, qualquer pessoa, de qualquer classe social, cor ou raça pode freqüentá-los. Entretanto, existem certas "fronteiras" simbólicas que delimitam determinados espaços urbanos. O que resulta na adesão, ou não, das pessoas a determinados lugares: do centro, da zona nobre, da periferia, de boemia da zona central, de boemia da periferia, de lazer da periferia e assim por diante.

Nas décadas de oitenta e noventa o sábado era um ótimo dia para se ir ao *shopping* porque as lojas estavam abertas, mas as escolas não funcionavam. O domingo não era tão freqüentado, pois nos *shoppings* somente funcionavam os cinemas e praças de alimentação.

Ou seja, além de passear e se sociabilizar, no sábado ainda era possível comprar. E sabemos que contemporaneamente consumo e tempo livre são condições intrinsecamente ligadas (Arendt, 1987).

O que os indivíduos fazem em seu tempo livre? Consumem! Atualmente o domingo também está sendo utilizado como um dia normal para o comércio, o que torna os *shoppings* também muito freqüentados nesse dia.

Está em debate na sociedade porto-alegrense, já há alguns anos, a proposta de "revitalização do centro da cidade". Essa discussão parte da seguinte idéia dos moradores dessa cidade: que a região central é mal cuidada, freqüentada por delinqüentes e que afugenta as pessoas das zonas

nobres da cidade. Não acredito que somente uma melhoria estrutural na região central transformasse a circulação nessa região. Estamos diante de espaços simbólicos onde os indivíduos colocam suas identidades. Freqüentar determinado circuito da cidade (da zona central, nobre ou dos *shoppings*) colabora para a construção de identidade do cidadão (Magnani, 1984 e 2000).

Na Code3, grande parte de seus freqüentadores é formada por jovens oriundos de famílias abastadas. Primeiro pela proximidade com a região. E em segundo lugar, devido ao fato de ser um *Lan House* localizada no *shopping*, o que também envolve o sentimento de segurança. Os *shoppings* surgiram com o propósito de concentrar, em um só lugar, uma diversidade de opções de comércio e de serviços. De alguns anos para cá, com o aumento da criminalidade urbana e com o aumento dos jovens nesse panorama (Adorno, 1999), também se torna interessante freqüentar um *shopping* por um desejo de segurança. Os corredores de *shoppings* não são como as "ruas", pois nelas é possível haver batedores de carteira e ladrões. O freqüentador de *shopping*, utilizando a lógica de que os corredores não são como as ruas, prefere tal estabelecimento, pois também existe a facilidade e segurança do estacionamento.

Um último aspecto explorado aqui é o dos equipamentos envolvidos. Existem diversos "tamanhos" de *Lan House*. Algumas possuem até dez computadores. Outras chegam aos 80, como era o caso da Code3. A organização "Lan4u" ([www.lan4u.com.br](http://www.lan4u.com.br)) não possui fins lucrativos e serve de mediação e divulgação dos estabelecimentos de *Lan House* no Brasil. Ela organiza um *ranking* nacional dos estabelecimentos baseado em critérios técnicos disponibilizados. Cada estabelecimento pode livremente se cadastrar. No cadastro é preenchido um formulário onde é informado o tipo (*hardware* e *software*) e as quantidades de equipamentos (computadores) disponibilizados na loja. Essas informações recebem pontuações (melhores recursos disponibilizados recebem notas melhores). O resultado é um *ranking* nacional (mas que também pode ser visualizado por estado) apresentando os melhores (muitas vezes os maiores) estabelecimentos de *Lan House*. A Code3 era grande e estava em quarto lugar no *ranking* nacional e em primeiro do estadual.

O número de *Lan Houses* em cada estado da federação é uma informação interessante do banco de dados da Lan4u:

ESTADO	Nº	%
<b>São Paulo</b>	<b>156</b>	<b>41,8</b>
<b>Minas Gerais</b>	<b>33</b>	<b>8,8</b>
<b>Rio Grande do Sul</b>	<b>27</b>	<b>7,2</b>
<b>Rio de Janeiro</b>	<b>25</b>	<b>6,7</b>
<b>Paraná</b>	<b>22</b>	<b>5,9</b>
<b>Santa Catarina</b>	<b>20</b>	<b>5,4</b>
Bahia	18	4,8
Goiás	15	4,0
Amazonas	10	2,7
Distrito Federal	8	2,1
Pernambuco	6	1,6
Espírito Santo	6	1,6
Mato Grosso do Sul	5	1,3
Ceará	4	1,1
Mato Grosso	3	0,8
Pará	3	0,8
Acre	3	0,8
Rio Grande do Norte	2	0,5
Alagoas	2	0,5
Rondônia	2	0,5
Sergipe	1	0,3
Tocantins	1	0,3
Paraíba	1	0,3
<b>Total</b>	<b>373</b>	<b>100,0</b>

Fonte: Banco de dados da organização Lan4u ([www.lan4u.com.br](http://www.lan4u.com.br))

Essa informação é aproximada, já que é oriunda do bando de dados da Lan4u. Como o cadastro é facultativo, pode acontecer de haver *Lan Houses* não cadastradas e por isso não contabilizadas. Porém, essa informação tem alguma validade porque o estabelecimento vende um serviço relacionado com a tecnologia informatizada. É pouco provável que uma *Lan House* não tenha um *site* de Internet, já que é um excelente canal de divulgação dos seus serviços. A estratégia de marketing, publicidade e divulgação de seu estabelecimento passa também pelo cadastro em organismos tais como a

Lan4u, que não é oficial, mas nem por isso deixa de ter reconhecimento nessa comunidade.

Os estados do sudeste e sul brasileiro são os que proporcionalmente e segundo o banco de dados da Lan4u possuem mais *Lan Houses*. Somando as quantidades dos seis primeiros estados (listados na tabela anterior) vemos que eles concentravam 75,8% do conjunto das *Lan Houses*. Existe uma relação sócio-demográfica, pois nesses estados que possuem muitas *Lan Houses* também há muitos domicílios com computadores e são lugares onde a cibercultura já está bastante desenvolvida. A tabela a seguir apresenta o resultado obtido na PNAD (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios) de 2002. Utilizo informações de um período não atual porque se houve influência sócio-demográfica no mercado (havendo demanda por um serviço tal qual é oferecido nas *Lan Houses*), somente uma situação anterior (nesse caso de três anos atrás) pode ter resultado no panorama de *Lan Houses* que existe hoje.

REGIÃO	Percentual dos domicílios permanentes urbanos com posse de computador	Percentual dos domicílios permanentes urbanos com posse de computador conectado à internet
Distrito Federal	29,3	23,6
Região Metropolitana de São Paulo	27,8	21,9
Região Metropolitana de Curitiba	26,7	20,5
São Paulo	24,0	18,6
Região Metropolitana de Porto Alegre	22,6	17,0
Região Metropolitana de Belo Horizonte	21,7	16,3
Santa Catarina	21,0	14,5
Sudeste	20,5	15,4
Região Metropolitana do Rio de Janeiro	19,8	15,3
Sul	19,0	13,1
Rio de Janeiro	19,0	14,4
Paraná	19,0	13,2
Rio Grande do Sul	18,1	12,4
Brasil	16,3	12,0

Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de População e Indicadores Sociais, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios - 2002. Obs.: Por economia de espaço foram suprimidas as linhas dedicadas às demais Regiões e Estados da Federação.

As informações trazidas pelo IBGE estão em conformidade com as da Lan4u (com exceção do Distrito Federal). O que nos leva a pensar na estreita relação entre possuir computador no domicílio, estar inserido no "mundo digital" e freqüentar espaços dedicados a essas práticas. Não podemos negligenciar o fato de que as regiões sul e sudeste do Brasil são mais desenvolvidas economicamente, o que facilita a aquisição dessa tecnologia. É difícil indicar que fator incide sobre o outro, mas podemos perceber que esses fatores estão relacionados. Outra informação interessante trazida pela Lan4u é a referente à qualidade do equipamento. A memória RAM (Random Access Memory, que significa "memória de acesso aleatório") é um componente fundamental de um computador. Sem ela o equipamento não funciona. A "tarefa" da memória RAM é armazenar informações enquanto a máquina está ligada. Ela permite o acesso a qualquer posição de informação digital em qualquer ordem, sem ter que acessar seqüencialmente a partir do primeiro elemento (o que acontece com o disco de memória do computador, o HD - Hard Disk). A unidade de mensuração da memória RAM se dá por megabytes (Mb). Um (1) megabyte significa 1 milhão de bytes. No final da década de noventa era comum os computadores pessoais, no Brasil, virem da fábrica com 32 ou 64Mb de memória RAM. Quanto mais RAM, mais "rápido" é o computador, a informação é acessada com mais velocidade e é possível manipular arquivos com muitas informações ou vários ao mesmo tempo. Atualmente os computadores pessoais costumam vir da linha de montagem com configurações ótimas de equipamento (com memória RAM acima de 512Mb). Porém, para quem possui um computador modesto e quer praticar um jogo virtual de última geração (o que significa ele possuir diversos recursos de som e imagem) freqüentar uma *Lan Houses* é uma alternativa.

A maioria das *Lan Houses* prima pelo equipamento "potente", o que garante a prática de jogos que necessitam de altos recursos tecnológicos. Outros recursos tecnológicos de excelência são: monitor e *mouse*. Um monitor "grande" possibilita uma experiência visual aprimorada. O relativo a esse item está na "televisão de tela grande". O mercado coloca a venda televisores maiores associando a sua utilização a uma experiência prazerosa no ato de assistir televisão. O mesmo ocorre com o monitor de computador. Até o final da

década de noventa no Brasil predominavam os monitores de 14 polegadas. Hoje em dia, muitos equipamentos já saem de loja com monitores "maiores". Também existe o "top de linha" que é o monitor LCD (*Liquid Crystal Display* = monitor de cristal líquido).

Outro item que sofreu evolução foi o *mouse*. Ele possibilita a interação entre usuário e computador. Tecnicamente ele faz parte da categoria de periféricos que servem para dar "entrada de dados - informações": teclado, *mouse*, *scanner*, microfone e placa de vídeo. A outra categoria de periféricos, responsável pela "saída de dados", é formada por: monitor (informação visual); impressora (informação impressa); caixas acústicas (informação sonora); e assim por diante. Nos primórdios da computação utilizava-se muito o teclado para digitar as linhas de comando do computador. Cada linha de comando era uma "ordem" para a máquina realizar determinada tarefa. O sistema operacional *Windows* popularizou a interface visual do computador. Ao invés de digitar várias linhas de comando bastava ao usuário "clique" com o *mouse* em um determinado ícone.

O funcionamento do *mouse* se dá pelo deslocamento de uma peça em relação a uma superfície. Normalmente o *mouse* desliza sobre uma superfície plana. O que proporciona o deslize é uma pequena esfera localizada dentro do *mouse*. Com o passar do tempo esse equipamento (mais mecânico do que eletrônico) acaba sujando, pois o pó agrega no mecanismo interno do *mouse*, nas engrenagens que interpretam o movimento sobre a superfície plana e transmitem essa informação para o movimento do *prompt* (setinha) na tela do monitor. O seu funcionamento torna-se difícil, se não impossível. Para resolver o problema, basta abrir o *mouse* embaixo e limpar o mecanismo. Entretanto, melhor ainda é possuir um *mouse* óptico, pois todo o mecanismo é eletrônico. Existe, ao invés de uma esfera com engrenagens, um sensor óptico que interpreta o movimento do *mouse* sobre a superfície e transmite essa informação para o computador (indicando que a "setinha" na tela deve ser movimentada). Alguns relatos de pessoas envolvidas em projetos de inclusão digital (principalmente em comunidades carentes) são interessantes a respeito do *mouse*. Dizem que a comunidade cuida bem dos equipamentos, contradizendo o preconceito de que tudo é depredado e vandalizado em

comunidades pobres. Entretanto, a "bolinha" do *mouse* sempre sumia. Os usuários crianças e jovens gostavam de tirar essa peça do *mouse* para brincar e não entendiam que o funcionamento desse equipamento depende da "bolinha". Um dos sócios da Code3 comentou comigo que eles também tinham esse problema. Geralmente os *mouses* da loja apareciam sem a "bolinha", além da constante depredação de fones de ouvidos. A utilização de *mouses* ópticos ao invés dos normais supre duas funções: evitar o furto da "bolinha" e propiciar um equipamento com melhor qualidade.

Todos os aspectos trazidos aqui se referem à primeira camada de uma *Lan House*: suas características físicas, tecnologia utilizada e local de sua loja. A seguir veremos aspectos da segunda e terceira camadas de uma *Lan House*, quando são reveladas questões estéticas e simbólicas (de pertencimento e identitárias) dessa construção social.

#### **4.4. Aspectos da segunda camada - Universo Espaço-Sensorial**

A Code3 é um exemplo de um universo espaço-sensorial (daqui em diante chamado de UES). Haveria outros tantos inseridos na mesma categoria, pois esse também é o caso das boates e casas noturnas, bares, restaurantes, cassinos e bingos. Todos esses espaços possuem em comum o fato de criarem uma ambiência voltada para despertar determinadas sensações. Entretanto, é preciso definir o conceito de UES. Vejamos outros casos diversos. As lojas de perfumaria, por exemplo, possuem um forte apelo olfativo. A decoração desses ambientes é planejada de modo a criar um conjunto de sensações. A maioria desses estabelecimentos comerciais preza por essa iniciativa: de desenvolver uma decoração conforme a sua área de atuação. Todos eles possuem uma determinada decoração que é planejada conforme uma determinada estética. O resultado é a construção de determinadas sensações nos indivíduos que freqüentam tais ambientes. UES é um espaço representativo de outro espaço imaginado e, através de sua organização estética, gera determinadas sensações.

O espaço da Code3 foi meticulosamente criado de maneira a gerar em seus freqüentadores um conjunto de sensações durante a prática de jogo virtual. É difícil, se não impossível, identificar que sensação é despertada em cada indivíduo freqüentador desse espaço. Um freqüentador poderá sentir-se muito sensibilizado pelo ambiente da loja. O que poderá não ocorrer com outros. Independentemente da recepção por parte dos indivíduos, os proprietários contrataram um arquiteto e se dispuseram a planejar como seria o ambiente de sua loja. A inspiração da decoração da Code3 veio de uma nave espacial. Talvez por isso as cadeiras sejam altas, ao estilo da do Capitão Kirk em *Star Trek*. Sentar nessas cadeiras e comandar uma máquina (nesse caso um computador) me lembra, enquanto sujeito observador, da série de TV. Porém, essa associação é um tanto subjetiva e está intrinsecamente ligada à memória do indivíduo. Dependendo da origem e da bagagem cultural a associação será de um tipo ou de outro. O espaço é construído concretamente com a intenção de despertar determinadas sensações. Os criadores desse espaço esperam que sua decoração seja corretamente "lida" pelos freqüentadores da loja, o que nos indica a existência de uma comunidade ou rede com códigos comuns compartilhados coletivamente. Na *Lan House* há necessidade do ambiente escuro e introspectivo para criar o "clima" de navegação no ciberespaço ou no jogo virtual. O que também é funcional, pois a pouca iluminação evita reflexos de luz nas telas dos monitores.

Contrariando a idéia da pouca luz para evitar reflexos nos monitores estão os cibercafés e os locais de acesso público, onde geralmente a luz é intensa, sendo mais provável que na Code3 a pouca iluminação esteja relacionada com a temática do ambiente: futurista (e não somente para "diminuir o reflexo na tela"). No seu caso é criado não um futuro branco, claro e *clean* e sim escuro e com neons como no filme *Blade Runner* (Warner Bros., com direção de Ridley Scott). A principal característica de um UES é o acesso público. Essa característica básica resulta em outra: a possibilidade de formação de redes sociais via sociabilidade (nos UES). Um UES é um espaço criado para o desenvolvimento de determinada atividade (o lazer em bares noturnos, por exemplo). Nele a decoração está estreitamente ligada à atividade, incidindo na decodificação, leitura e construção de certas sensações. Atividade e dimensão

estética se misturam criando uma estrutura para o acesso público, o convívio social e a formação de redes entre indivíduos que compartilham, no mínimo, de afinidades ligadas à atividade praticada no UES. Entretanto, por ser de acesso público, está sujeito à participação de indivíduos de posições sócio-econômicas e culturais diferentes, assemelhando-se muito a um universo, formado por partes que geram um todo conciso no tempo e no espaço.

Além de tudo isso, o ambiente de uma *Lan House* se aproxima ao de uma instalação artística. Ele não recebe o mesmo *status* de arte que um quadro recebe em nossa sociedade. Uma obra de arte e o próprio artista só existem na medida em que há um reconhecimento por parte da sociedade (Becker, 1982). Entretanto, segundo Paul Willis (1990), a atividade criativa artística é cotidiana. Esse pesquisador defende que existe uma vibrante vida simbólica e criatividade nas atividades e expressões diárias das pessoas. Elas diariamente comunicam algo sobre suas culturas (atuais ou potenciais). Paul Willis pesquisa a cultura diária dos jovens e descobre que eles constantemente se utilizam de uma criatividade simbólica, manifestada na maneira como eles humanizam, decoram e investem de significado os seus espaços de vida e práticas sociais (observada na escolhas de roupa, televisão, música, moda, rituais de romance e sociabilidade). Sua tese é importante porque mostra um comportamento contemporâneo em que há falta (crise) de valores sociais para sustentar uma identidade individual, ou coletiva. O resultado é a construção de uma pluralidade de estéticas. Não existe uma só dominante (Willis, 1990). Nesses termos, todos acabam atingindo o *status* de produtores artísticos. Independentemente de considerarmos "tudo" como arte, ou só o que é aceito na sociedade, aqui está sendo forçada uma relação entre duas situações semelhantes com a finalidade analítica. Considerar tais ambientes (UES) como objetos de arte, como são as instalações artísticas, significa tratá-los como meio de linguagem e a própria mensagem transmitida. Para ilustrar tal relação lembro-me da célebre frase de Marshall McLuhan: "o meio é a mensagem" (McLuhan, 1964), pois na medida em que seja arte, trata-se de uma linguagem não-linear (Foucault, 2002) e passível de investigação antropológica. Através dessa perspectiva, as manifestações artísticas são consideradas fatos culturais passíveis de interpretação por parte do

antropólogo. O pesquisador que realiza uma teoria a respeito da arte também desenvolve uma teoria a respeito da cultura (Almeida, 1998), já que a produção artística baseia-se em um "ponto de vista" cultural. Cabe aqui o exemplo da estética kaxinawa. Elsjé Maria Lagrou, estudando esse povo, nos diz o seguinte:

"... o estilo gráfico e a arte plumária kaxinawa correspondem às idéias básicas deste povo sobre o significado da similaridade e da diferença (a relação entre o eu e o outro), assim como sobre a relação das pessoas com (outros seres no) o mundo (a relação entre a pessoa e o ambiente)." (Lagrou, 2002)

Metodologicamente, a cultura é pensada a partir das manifestações subjetivas (e artísticas) dos indivíduos e da sociedade. No exemplo descrito da Code3 existe uma inspiração na proposta de Michael Baxandall, especialmente ao que se refere à maneira de lidar com os dados. Para esse pesquisador são importantes: a fonte histórica, o contato entre artista e contratante, entre outras situações envolvidas com a elaboração artística. É preciso mostrar uma relação social com determinados significados. Os sentidos não são universais e dependem de contextos locais, dados de época, política e religião. (Baxandall, 1991). Temos aqui duas concepções metodológicas em antropologia da arte. Na primeira, busca-se uma interpretação dos significados envolvidos na produção artística. Na segunda, também são considerados os fatos correlativos, na tentativa de elaboração de uma etnografia do fazer artístico. O contexto (das pessoas envolvidas) é fundamental para se entender a arte. A questão a ser respondida é aquela que questiona como lidar com o material artístico. Qual o seu estatuto e o quanto esse material é "colado" na realidade e o quanto ele mostra sobre a sociedade. Na verdade o que se discute aí é a relação entre "microcosmo" e "macrocosmo". Cabendo aqui, novamente, o exemplo da arte kaxinawa:

"De modo similar, a expressão estética kaxinawa não 'fala' específica ou exclusivamente sobre as relações sociais (o igualitarismo, a interdependência ou a hipotética permutabilidade das posições sociais) ou sobre a complementaridade constitutiva das metades e do gênero (o dualismo do pensamento social sendo expresso nas cores contrastantes das figuras e contrafiguras entrelaçadas). A estética kaxinawa também não é uma referência exclusiva à interdependência dos lados visíveis e invisíveis do mundo, ou à união sexual apesar de esta ser uma das leituras possíveis (sugeridas por alguns informantes) das linhas que se unem. A expressão estética é, entretanto, uma comunicação sintética que se refere a todos esses níveis simultaneamente." (Lagrou, 2002)

Assim como outras diversas *Lan Houses*, a Code3 reproduz a idéia de ser um "mundo a parte". Já foi observado que os internautas lidam com a polarização do cotidiano: ora estão no mundo real (*off-line*); ora estão conectados no mundo virtual (*on-line*). Existe um estreitamento dessas duas dimensões que faz com que transitem livremente entre as duas. Estando numa ou noutra eles acionam determinados personagens, redes sociais e estilos de vida. Oposições essas que podem ser rapidamente exemplificadas na tabela a seguir:

	Mundo real, desconectado, <i>off-line</i>	Mundo virtual, conectado, <i>on-line</i>
Personagem	O indivíduo habitante da cidade, que possui nome e sobrenome.	O internauta que transita pela Internet, detentor de um <i>nickname</i> que o identifica visual e emocionalmente.
Rede Social	Aquelas que rodeiam o indivíduo no seu contato físico: a do trabalho, família e amigos	Aquela com a qual se pratica a sociabilidade virtual.
Estilo de Vida	Baseado nos costumes e consumos diários, ligados ao seu posicionamento social.	Próprio do internauta e com mais possibilidade de criação e controle.

Outra característica estética que reproduz idéias a respeito do ciberespaço é a "passagem". Logicamente, por se tratar de um "mundo a parte", existe um trecho de passagem que é preciso ser percorrido pelos viajantes (internautas nesse caso). A entrada da loja reproduz essa passagem simbólica entre um mundo real e outro virtual e nos remete à idéia de rito de passagem, já percebida por André Lemos:

"O ato de se conectar ao cyberspaço sugere versões dos ritos de agregação e de separação, onde a tela do monitor possibilita a passagem à um outro mundo. A tela é a fronteira entre o individual e o coletivo; entre o orgânico e o artificial; entre o corpo e o espírito. O cyberspaço é onde se realizam ritos de passagem do espaço físico e analógico ao espaço digital sem fronteiras, do corpo átomo ao corpo bit. Se conectar ao cyberspaço significa ainda, a passagem da modernidade (onde o espaço é esculpido pelo tempo) à pós-modernidade (onde o tempo aniquila o espaço); de um social marcado pelo indivíduo autônomo e isolado ao coletivo tribal e digital." (Lemos, 2000)

Nesse "mundo a parte" que a Code3 reproduz não há nem dia, nem noite. Tirando o fato do valor cobrado pela utilização do computador variar entre dias diferentes da semana e turnos do dia, entrar naquele universo significa possuir o seu próprio tempo. Um tempo que independe da rotação dos astros (da relação entre sol e terra, entre dia e noite) e dependente das necessidades fisiológicas, de cansaço e de necessidade de alimentação e hidratação. Se bem que essas últimas são amenizadas pelo fato da loja possuir um bar com refrigerantes e *fast food*. Enquanto o corpo orgânico agüentar, o corpo *bit* permanecerá vivo, que é aquele que fica dentro do computador participando dos jogos virtuais e conectado à Internet, em *chats* de conversação ou em outros espaços de interação. A dimensão virtual (a virtualidade, o ciberespaço, ou qualquer outro nome que seja criado) só existe para o sujeito enquanto ele não sentir fome. A necessidade de cumprir uma exigência fisiológica, como a fome, suspende momentaneamente a estada desse indivíduo no ciberespaço para "lembrá-lo" de que ele ainda é feito de carne e ossos e, por mais que ele queira praticar uma existência virtual, ainda é um ser humano que depende desse mundo real para sobreviver. Mas enquanto essa necessidade fisiológica não se manifestar, ou ser sanada rapidamente, é possível manter-se "vivo" no ciberespaço, aproveitando todas as suas vantagens. Uma delas é a onipresença, que exime o sujeito desse obstáculo das necessidades fisiológicas, já que ele também pode manter seu personagem (ou corpo bit) vivo no mundo virtual enquanto mantém seu corpo celular alimentado.

Esse universo espaço-sensorial que é uma *Lan House* possibilita uma nova experiência de sentidos. A noção de conforto presente nesses ambientes sugere uma integração plena entre seres humanos e máquinas: a iluminação prevaiente é a dos monitores; a cabeça do corpo orgânico fica conectada ao

equipamento via fones de ouvido; e, teclado e *mouse* se misturam aos braços e tronco. Independentemente da maneira como pensamos ser o ciberespaço, ele toma forma na construção social e estética daqueles envolvidos com ele. As locações onde se tem acesso à Internet (cibercafés e *Lan Houses*) mostram como os seus idealizadores (decoradores, arquitetos ou *webdesiners*) imaginam como é ou como deveria ser o ciberespaço. Eles utilizam conceitos estéticos ligados a cores, materiais diversos, linhas e ângulos, dimensionamento dos móveis ou imagens na tela, ocupação do espaço na sala ou equilíbrio para criarem e dar as devidas formas aos seus produtos. Mesmo sendo esses produtos criados individualmente ("uma" pessoa que cria ambientes para lojas de *Lan House*, ou "uma" pessoa que cria ambientes virtuais de *site* - imagem na tela), eles mostram como são representados socialmente os conceitos de ciberespaço, virtualidade e Internet. E aqui surge uma segunda constatação, de que existe uma relação estreita entre o que é produzido esteticamente (tanto *on* quanto *off-line*, tanto na visualização das informações do *site*, quanto na loja - cibercafé ou *Lan House*) e o perfil ou estilo do segmento que produz ou que consome (tem contato) com essas criações.

Todas essas considerações se referem à segunda camada do que seria uma *Lan House*. Além de ser uma loja que coloca a disposição computadores para a prática de jogos virtuais, ela também é uma manifestação estética daquilo que se faz dentro dela. É uma preocupação deliberada e manifestada pelos proprietários a de propiciar um conjunto de sensações para seus clientes. Eles vão à loja pelos motivos da primeira camada (ponto, segurança, equipamentos avançados) e também pelos motivos da segunda camada (ser um local que gera um conjunto de sensações, principalmente aquelas de conforto). Porém existe ainda outro motivo que leva os freqüentadores a uma *Lan House*. É o aspecto da terceira camada constitutiva desse tipo de loja, que é a mais simbólica e não se materializa em nenhum item constitutivo, nem da decoração, nem do ambiente interno do espaço.

#### 4.5. Aspectos da terceira camada - interação social

A grande maioria dos freqüentadores das *Lan Houses* é formada por jovens. No período da manhã ou tarde predomina a faixa dos 10 aos 15 anos. Pela tarde também é grande a presença daqueles com idades entre 16 e 20 anos. Pela noite e na madrugada podemos encontrar jovens com mais de 20 anos. Exceto os motivos apresentados constitutivos da primeira e da segunda camada do que seja uma *Lan House*, por que motivos os jovens vão lá? A Code3 atinge o *status* de ponto de encontro de uma rede de sociabilidade. No ambiente urbano são inúmeros os espaços que adquirem esse simbolismo. Com a propagação de um tipo de sociabilidade virtual (Dornelles, 2003), ainda é possível mapear espaços virtuais (na Internet) de convívio social que servem de ponto de encontro para diversas redes e comunidades.

Em Porto Alegre as ruas Lima e Silva e Goethe (Dornelles, 2004) são conhecidas por possuírem uma vida noturna intensa. Cada uma forma um circuito de boemia na cidade, já que ligam "manchas" onde se concentram essas práticas (Magnani, 2000). Ao longo de cada uma delas existem outras ruas onde se concentram bares e casas noturnas. Esses espaços são ocupados por diversos microgrupos e tribos urbanas (Maffesoli, 1987). Cada um deles constitui um sentimento de pertença ao local que costuma freqüentar, tendo ali o lugar ideal para a prática de sociabilidade. Algumas vezes a escolha do espaço é fixa. O grupo tende a cultivar um encontro regular em um circuito específico, talvez em um mesmo bar ou casa noturna. A escolha também pode variar indicando a racionalidade do grupo em consumir um determinado espaço da cidade de acordo com disposições e práticas coletivas. É quando "ir aqui" ou "ir ali" é determinante para um tipo de conduta que pretende ser cultivada. A escolha do espaço urbano para sustentar experiências cotidianas faz parte do conjunto de práticas pelas quais o grupo marca e se demarca (Bourdieu, 1983).

Existia uma rede de sociabilidade que se encontrava virtualmente no *chat* (na sala) "Porto Alegre B", do provedor Terra (Dornelles, 2003). Existia um sentimento de oposição entre a sala "A" e a sala "B". Os da sala "B" diziam que os da sala "A" eram "sem graça". Os da sala "B" se orgulhavam de cultivarem uma convivência dinâmica, repleta de encontros, festas e descontração. Certa

vez a sala "B" estava com problemas de conexão. Ao invés de utilizarem a sala "A", os freqüentadores da "B" acessaram a sala "C". Existe, mesmo em ambiente virtual, uma delimitação e apropriação clara de territórios simbólicos. Embora serem de acesso público, os *chats* de Internet são apropriados por diversas redes de sociabilidade. Dependendo do período do dia, o *chat* é utilizado por um determinado grupo. É assim que os indivíduos se organizam ao redor de determinados espaços. A turma do *chat* Terra "procura 30-40" existia na mesma época da "POA B" e da "Porto Alegre A" (entre 2002 e 2003). Seus membros possuíam idades e poder aquisitivo mais elevados. Possuindo capital econômico e cultural diferenciados, ocupavam lugares específicos no espaço social (Bourdieu, 1989). O que se traduz em um estilo de vida próprio e o consumo de bens simbólicos distintos daqueles consumidos pelas outras duas turmas. Os locais da cidade escolhidos para os encontros (*off-line*) faziam parte do circuito de pessoas com idades superiores. Geralmente a turma da "Porto Alegre A" realizava encontros aos domingos, durante o dia, no Parque Farroupilha (próximo ao Monumento ao Expedicionário). Essa escolha era motivada pela questão financeira, já que era a opção menos dispendiosa e de acordo com o perfil de seus membros: jovens estudantes financeiramente dependentes. A escolha pelos circuitos da Goethe e da Lima e Silva estava relacionada com o perfil da turma da "Porto Alegre B", pois são espaços freqüentados por jovens porto-alegrenses, independentemente de estarem ou não inseridos em uma turma de *chat*. A escolha por um ou outro espaço passa pelo consumo de um determinado estilo de vida. Alguns membros da turma residiam na Região Metropolitana de Porto Alegre, em municípios com opções de lazer e vida noturna. Entretanto faziam questão de enfrentar um deslocamento geográfico para praticarem a boemia porto-alegrense (da capital do estado). O que talvez lhes garantisse um sentimento de *status* mais elevado em relação aos seus conterrâneos. A prática de boemia na Lima e Silva era diferente daquela da Goethe. O "ficar" (Schuch, 1998) geralmente ocorria nos encontros em casas noturnas (ambientes fechados), que estavam mais concentradas no circuito da Goethe. Os encontros em bares e em espaços abertos (na rua Lima e Silva, ou nos parques) servia mais à diversão e à sociabilidade geral (quando freqüentavam um maior número de membros da rede).

Em uma obra organizada pelo antropólogo Hermano Vianna (1997) é apresentada uma série de resultados de pesquisas realizadas no Rio de Janeiro. A essência de todas elas é discutir a juventude carioca. É recorrente o caso do baile *funk* como organizador e mediador de uma identidade juvenil moradora das favelas e periferia (Souto, 1997 e Cecchetto, 1997). Este também é tema desenvolvido por Glória Diógenes (1998). Em sua pesquisa ela aborda a relação de gangues urbanas com a rua, sendo esse o espaço de manifestação identitária e convívio social. Em Wolverhampton, Inglaterra, Paul Willis identifica a "*pub culture and drinking*" (Willis, 1990: 100). Sua pesquisa revela que três quartos dos jovens brancos entre 16 e 24 anos daquele lugar (naquela época) costumavam visitar bares (*pubs*). Essa prática era menos importante para afro-caribenhos e jovens asiáticos. Esse pesquisador argumenta que na cultura britânica a ida a um *pub* como prática de lazer é muito comum entre os adultos brancos. Os jovens vão aos *pubs*, segundo Paul Willis, motivados por duas razões: buscar uma identificação com o universo adulto; e, fugir do ambiente *chato* que é a casa, onde há um domínio constante dos pais (ibid.). Esse último motivo é compartilhado por Neil Campbell quando trata da cultura americana (1997). No contexto da juventude devemos prestar atenção a uma oposição de espaços: casa contra rua (nos lembrando de Roberto DaMatta em *A Casa e a Rua*). Na casa predomina a família e a dominação dos pais. Na rua (ou outro espaço "jovem") ocorre a liberdade e a livre construção de identidade. "Os jovens desejam seu próprio espaço fora da esfera adulta e pública, além da supervisão das autoridades e instituições que controlam suas vidas. Essa é uma característica de como os jovens ocupam o espaço (Campbell, 1997: 220)". Cabe enfatizar as palavras do pesquisador:

"A supervisão, controle e poder normalizador da sociedade-adulta representa um conjunto de forças de conformidade e repetição que são confrontadas pelos jovens, que buscam seus próprios espaços de definição e expressão. Contido e delimitado pelo espaço adulto, parentes e outras instituições de controle (escola, igreja, leis) os jovens se esforçam em achar caminhos além desse controle adulto." (Campbell, 1997: 223)

Essa é a terceira camada de uma *Lan House*. É quando ela serve justamente como ponto de encontro aos jovens que buscam um espaço longe do universo adulto. Se em suas casas prevalece o controle, na *Lan House* vigora a liberdade de constituição de si próprios, de seu *self*. A construção de uma identidade passa, no caso de jovens classe-média e alta, por serem freqüentadores de uma *Lan House* e irem lá encontrarem a sua turma de amigos. Não são todos os jovens oriundos desse segmento sócio-econômico que são freqüentadores desses espaços. Porém existe atualmente uma relação forte entre ser jovem, ter um bom poder aquisitivo, possuir computador e ter interesse por jogos virtuais (e freqüentar *Lan Houses*). É por isso que também podemos ver a *Lan House* como um local de interação social.

## CAPÍTULO V

### **5. Motivações para freqüentar a *Lan House***

As *Lan Houses* são lugares freqüentados predominantemente por jovens que praticam jogos virtuais, ou que vão até lá acessarem sua página pessoal do *Orkut*. O espaço da loja acaba se tornando o espaço escolhido pelos jovens para a prática de sociabilidade e encontro com a sua turma. A seguir veremos um pouco de alguns personagens que freqüentam esse cenário, o que nos ajudará a desvendar as motivações envolvidas nesse tipo de entretenimento.

### 5.1. A sedução dos *video games*

Algumas considerações prévias devem ser tomadas. Aqui os jogos virtuais serão considerados como todos aqueles praticados com o auxílio de um equipamento, envolvendo *hardware* e *software*. O *hardware* pode ser tanto um aparelho específico para a prática do jogo (chamado de console), como um computador. O computador pode ser utilizado para diversas funções: digitação de textos, armazenamento de informações em bancos de dados, cálculos em planilhas eletrônicas, edição de imagens e sons, comunicação via telefone ou Internet, entre outras. Uma delas pode ser a possibilidade de funcionamento e operação de um jogo virtual, como o exemplo do xadrez, no capítulo anterior. No entanto existem aparelhos específicos para a prática de jogos, que são os consoles. Tanto nos computadores como nos consoles é possível praticar jogos virtuais, também chamados de *video games*. A expressão *video game* é a mais correta, pois remete justamente à principal característica desse tipo de jogo: a interação intermediada através de uma tela, um vídeo. De certa maneira, mesmo o jogo de xadrez praticado em um tabuleiro não deixa de ser virtual, pois lida com uma representação da realidade em potencial. Quando o jogo de xadrez passa a ser praticado via tela (ou no computador ou no console) ele torna-se um *video game*.

A plataforma do *video game* é extremamente sedutora e causa ao jogador um estado de imersão no jogo. A imersão é um sentimento ligado ao indivíduo em contato com uma determinada mídia. Imaginemos um leitor de um romance. Em certo momento sua leitura pode tornar-se tão instigante que ele "mergulha" na história. Os personagens adquirem certo grau de "vida". O leitor poderá se sentir "fazendo parte da história". Também temos a imersão causada pelas telenovelas e pelo cinema. Em ambos os casos os personagens, o enredo e os dramas propiciam um grande "mergulho" do espectador. No meio artístico é muito comum existirem as "instalações". Contemporaneamente essas obras de arte são elaboradas de modo a propiciarem um sentimento de imersão ao espectador. Na elaboração de uma obra de arte são utilizados diversos recursos sensitivos para despertar a percepção humana: cores, sons,

cheiros, formas e espaços. O resultado é a confecção de uma obra de arte capaz de abarcar os espectadores. Em alguns casos é possível até mesmo interagir com a obra. Tudo isso é utilizado no sentido de propiciar uma imersão do indivíduo.

Os *video games* também causam um grau de imersão, pois suas imagens, sons, interatividade e enredo da história colaboram para isso. Pensar na sedução causada pelos *video games* nos remete a essa característica. A interação via *chats* de Internet também causa um grau de imersão do indivíduo. A interação social somente ocorre a partir de um "mergulho" do freqüentador de *chat* na tela do computador, onde a comunicação escrita com outros freqüentadores é processada (Dornelles, 2003). Em todos os exemplos citados (romances, telenovelas, cinema, instalações artísticas, *video games* e *chats* de Internet) a imersão tem em comum o fato do indivíduo "praticar outra realidade". Existe uma sedução na participação de "outra" realidade. Por alguns instantes o indivíduo se ausenta do seu "mundo ao redor" e transita por outro "mundo", com outros cenários, outros personagens, outro enredo. Esse movimento pode gerar um estado de relaxamento psíquico e físico causado pela simulação.

Recentemente os pesquisadores Jeroen Jansz e Lonneke Martens (Jansz e Martens, 2005) listaram, a partir de estudos de outros pesquisadores, seis motivos que possivelmente estão ligados ao "*appeal of video games*": competição; controle; entretenimento; escapismo; passa-tempo; e, sociabilidade. A competição é o desejo de vencer adversários e ultrapassar fases. O controle está relacionado à interatividade com o jogo e a possibilidade de direcionar o enredo. Essa característica, na opinião dos pesquisadores, contrastaria ao sentimento de insegurança próprio dos adolescentes. O entretenimento está ligado aos sentimentos de satisfação, alegria e felicidade proporcionados. O escapismo estaria ligado ao sentimento de fuga da realidade dos jovens, que em alguns casos é muito estressante. Como passa-tempo o *video game* é praticado quando não se tem mais nada para fazer. Os pesquisadores concluem que o "*appeal of video games*" pode estar ligado a todos esses motivos e a um outro: a sociabilidade. Essa também é a opinião da pesquisadora Lynn Alves, que cita o seguinte: "Esses espaços também

acabam funcionando como *locus* de sociabilidade. Na verdade, jogar *Counter Strike* é entrar na tribo das Lans..." (Alves, 2004: 88).

## 5.2. A existência contraditória do "universo" *Lan House*

As minhas primeiras observações de campo já indicavam que a sociabilidade era um forte motivo ao ingresso nas *Lan Houses*. Os jovens freqüentavam esses estabelecimentos buscando, entre outras coisas, momentos de sociabilidade. A própria existência de *Lan Houses*, de um determinado ponto de vista, é contraditória e faz com que a sociabilidade face a face em seu ambiente seja algo "estranho". Com os avanços tecnológicos dos últimos anos cresceu a "independência produtiva". Algo que, nos anos sessenta, Marshall MacLuhan também observava, porém em parte:

“A xerografia – o caça-mente de qualquer um – é um arauto dos tempos de publicações instantânea. Qualquer pessoa pode hoje tornar-se autor e editor. Procure quaisquer livros de quaisquer matéria e faça seu livro sob medida. Basta fazer um xerox do capítulo um, um do capítulo de outro – furto instantâneo!

À medida que novas tecnologias entram em uso, as pessoas ficam cada vez menos convencidas da importância da auto-expressão. O esforço de grupo substitui e esforço individual.” (MacLuhan, 1969: 151).

Os equipamentos eletrônicos, que antigamente eram extremamente caros e somente poderiam ser obtidos por grandes empresas ou instituições (militares ou de ensino e pesquisa), agora podem ser adquiridos pelo cidadão comum. Esse é caso do computador. Só para se ter um exemplo, em meados da década de sessenta os computadores eram equipamentos enormes e ocupavam salas inteiras de empresas e instituições. Além disso, não estavam em qualquer vitrine de loja de qualquer esquina, vendidos a pronta-entrega. Para entendermos o que é independência produtiva sugiro mais dois exemplos: a produção musical e audiovisual. Atualmente as gravadoras estão "com as horas contatas". Cada vez é mais comum que um artista grave o seu próprio CD e o venda nas lojas ou em outros espaços alternativos (chamado de CD independente). Qualquer pessoa pode ter o seu próprio estúdio musical com o

auxílio de um computador equipado com alguns periféricos específicos (facilmente encontrados nas lojas de qualquer cidade). Os periféricos servem para a captação sonora. É preciso também possuir um *software* para a edição de som, que pode ser facilmente obtido (“baixado”) via Internet.

No campo da produção audiovisual também tornou-se uma atividade comum e ao alcance de qualquer pessoa a edição de vídeos. Existem *softwares* destinados exclusivamente a produzirem animações gráficas (e desenhos animados), como é o caso do *Flash*, da empresa Macromedia. Existem atualmente diversos concursos nacionais e internacionais dedicados a premiar as melhores animações. Muitas vezes os produtores são jovens que, em seu quarto, com seu computador, produzem um desenho animado de alta qualidade. Com câmeras de vídeo vendidas em qualquer loja de eletrônicos e com ilhas de edição não-lineares em casa (no computador), muitos jovens dedicam-se à produção cinematográfica independente. Com poucos (ou muitos) recursos financeiros é possível se dedicar a esse tipo de atividade.

Um último exemplo é o dos *sites* e *blogs* de Internet. Sendo um meio de comunicação que pode publicar informações na forma de textos, imagens e sons, os *sites* e *blogs* se assemelham ao que no passado era desempenhado pelos canais de televisão. É como se atualmente cada pessoa pudesse criar o seu próprio canal de comunicação ao alcance da massa da população. Diversos *sites* e *blogs* são criados por jovens em seus quartos e mesmo assim são extremamente famosos, recebendo inúmeras visitas diárias. Diferentemente do que Marshall MacLuhan observava em sua época, os *blogs* são sim expressões tanto individuais, quanto coletivas.

No jornal Folha de São Paulo de 1º de maio de 2005, em seu caderno Mais!, há um exemplo do que proponho como independência produtiva. O jornal conta a história de um jovem técnico em informática que morava em Seattle/Estados Unidos. Em setembro de 2004 ele descobriu que a tranca de sua bicicleta, da marca *Kryptonite*, podia ser aberta com o auxílio de uma caneta esferográfica. Irritado, mas espirituoso, o jovem tratou de filmar em vídeo como se fazia para abrir a tranca e vinculou esse vídeo (de alguns segundos) na Internet. O resultado foi que a marca teve sérios problemas de vendas em todo o mundo, pois rapidamente, em proporção geométrica,

inúmeras pessoas ao redor do mundo estavam vendo tal vídeo. Imaginem como seria há algum tempo atrás. O jovem teria de enviar uma carta aos amigos ou telefonar para a empresa. Mesmo com todo o seu esforço, a repercussão não seria do tamanho que foi. Sua manifestação só tomou grandes proporções graças à aparelhagem tecnológica que ele detinha: câmera, computador e Internet. A independência produtiva dos dias de hoje perpassa tanto a produção técnica de obras artísticas (como é o caso do CD de música ou do desenho animado, ou filme), como a produção de canais próprios de comunicação em escala planetária.

A relação entre *hackers* e vírus de computadores é um bom exemplo do conceito que independência produtiva ao qual me refiro. Atualmente o sentimento de perigo ronda não somente a vida dos humanos no mundo real, como também no virtual, indicando que são tênues essas fronteiras. Ainda nas décadas passadas, na época em que nos habituamos a chamar de primórdios da informática, o perigo vinha de possíveis ataques de vírus de computador. Eles são *softwares* que se instalam no equipamento sem que o usuário tenha ciência e desenvolvem uma ação danosa: ou apagam os arquivos principais do computador, ou “travam” algumas funções, a assim por diante. Há quem diga que os vírus de computadores são desenvolvidos pelos próprios fabricantes de antivírus, o que faria com que esse mercado (de venda de antivírus) estivesse sempre em alta. Também há quem diga que tais vírus sejam criados por pessoas de “má índole” ou *hackers*, que seriam os criminosos do ciberespaço. Os *hackers* são usuários de computadores com elevado conhecimento em programação. Até pouco tempo atrás essa atividade só era desenvolvida após longos períodos de estudo sobre computação. Porém, como atualmente o acesso à informação tornou-se amplo com o auxílio da Internet, o “conhecimento *hacker*” também segue o mesmo movimento. Tornar-se um *hacker* é um procedimento relativamente fácil. Existem inúmeros *sites* sobre esse assunto, tais como o [www.cursodehacker.com.br](http://www.cursodehacker.com.br). O que transforma um *hacker* em um criminoso e nesse caso um *cracker* é o fato dele utilizar seus conhecimentos em informática para praticar ações no ciberespaço consideradas criminosas no mundo real, tais como o desvio de créditos em contas bancárias. Fora isso, o *hacker* se aproxima do movimento *punk* surgido

nos anos setenta, no qual prevalece o sentimento de *do it your self*. Atualmente os *hackers* formam uma comunidade e reivindicam uma cultura, ética ou filosofia *hacker*. Como princípios básicos desse movimento estão a potencialização da autonomia e do anonimato dos indivíduos, que são elementos presentes na cibercultura e encontrados no ciberespaço.

No contexto atual o indivíduo pode, a partir de seu computador em sua casa, se comunicar com todo o mundo e produzir informações e obras artísticas e interferir, até certo ponto, na vida social de sua comunidade, política ou economicamente falando. Basta lembrarmos dos atuais casos de "roubos de banco" via Internet. *Hackers* utilizam a Internet para disseminar vírus, invadir bancos de dados e desviar vultosas somas em dinheiro. E isso tudo pode se feito "de casa", em qualquer parte do mundo. No caso dos jogos virtuais é possível o jogador criar seus mapas e as estruturas do jogo (Alves, 2004). O surgimento e difusão das *Lan Houses* são justamente contrários a todo o panorama atual. Era de se esperar que os jovens ficassem reclusos em seus quartos jogando *video game* com outros jovens em outras partes do mundo, o que também acontece. Porém, se observa um movimento contrário, na busca dos jovens pelo contato face a face. O que também acontece no "universo dos *chats* de Internet" e em outros mecanismos de sociabilidade virtual, como é o caso do *Orkut*. Os freqüentadores desses *sites*, em grande parte dos casos, buscam uma interação face a face com quem conhecem virtualmente. É recorrente o fato desses freqüentadores se comunicarem, mesmo em ambiente virtual, com freqüentadores que residem na própria cidade, ou no mesmo bairro. Um dos resultados do avanço tecnológico trazido pelo conjunto computador/Internet foi mostrar a importância que o envolvimento comunitário ainda possui, mesmo em uma sociedade chamada de global.

### 5.3. O significado do clã na interação entre praticantes de jogos virtuais

"Turco" é um jovem de quinze anos freqüentador de uma *Lan House*. Como mesmo comenta, "*está sempre lá*". E realmente é fácil encontrá-lo na loja. Como mora nas imediações, fica mais fácil se deslocar até o local da *Lan*. Geralmente está acompanhado de seu amigo "Guilherme" e de sua prima "Naty". Junto com seu amigo e com mais outros dois amigos eles formam o clã *Unknow*. Na antropologia a palavra clã aciona uma série de significados, cabendo aqui uma definição básica:

"O clã é o grupo que reúne pessoas que dizem descender de um antepassado comum, mas não é possível voltar a percorrer todos os elos da cadeia. Esse antepassado pode até nem ter existido, ser um antepassado mítico e eventualmente mesmo nem ser um homem. Uma planta ou animal podem servir de antepassado, no caso do totemismo. Os indivíduos que reconhecem um antepassado comum epônimo (isto é, que lhes deu o nome) estão geralmente ligados nas sociedades etnológicas por certo número de proibições, que são de ordem ritual (pode-se fazer isso ou não fazer aquilo) e às vezes de ordem alimentar (não se pode comer isso). Especialmente nos clãs totêmicos, não se pode comer o totem." (Mendras, 1967: 162)

No "universo" das *Lan Houses* um clã é algo totalmente diferente do conceito antropológico. Em se tratando de jogos virtuais um clã é um grupo formado por em torno de quatro ou cinco pessoas. Esse grupo se organiza para competir em campeonatos de jogos virtuais. Para alguns pesquisadores, nesse fato se concentra a atividade social do jogar *video games*, que pode ser denominado de "guerra de clãs" (Jansz e Martens, 2005). Um clã é o equivalente a uma equipe, pois existem regras tácitas que devem ser respeitadas para permanecer-se no grupo (Alves, 2004). No entanto, não existem formalidades para ele ser criado. Basta que alguns jogadores e freqüentadores da *Lan House* tratem de se organizar para formar um clã. A sua finalidade principal é ser uma equipe formada para competir em campeonatos de *video game*. Entretanto, pertencer a um clã está presente no cotidiano do seu membro. É uma marca distintiva e serve para ser reconhecido pelos demais freqüentadores da *Lan*. Nos momentos em que joga na loja "Turco" utiliza o seguinte *nickname*:

## Turco - &lt;Unknow&gt;

É como se ele tivesse um sobrenome. Aliás, "Turco" é um apelido baseado em sua origem libanesa. Na verdade seu nome é Samir. Assim como nos *chats* de Internet, o *nickname* tem grande importância na *Lan House*. Cada freqüentador deve possuir um *nickname* e uma senha de acesso. O *nickname* funciona como se fosse um *login* de acesso. Associar o próprio apelido ao nome do clã o qual se pertence significa mostrar para os demais freqüentadores uma série de circunstâncias. Em um primeiro momento serve para mostrar que não se trata de um neófito em *video games*, ou alguém que recém começou a freqüentar *Lan Houses*, pois é difícil já de imediato ingressar em um clã. É preciso começar a freqüentar uma *Lan House*, aprender o jogo praticado nos campeonatos (*Counter Strike*, no caso estudado), fazer amizades entre os demais freqüentadores e ser reconhecido como alguém que joga razoavelmente bem e é qualificado suficientemente para formar um time.

A situação de entrada ou formação de um clã reproduz estruturalmente as relações existentes entre *estabelecidos* e *outsiders* (Elias, 2000). Quando a pessoa começa a freqüentar uma *Lan House* ainda é desconhecida pelos demais freqüentadores e desconhece as regras de conduta tacitamente cultivadas pelo grupo de jogadores. Também é preciso aprender as gírias e expressões corriqueiras envolvidas na dinâmica de jogo, pois é mais provável que um jogador forme um clã com alguém com uma experiência de jogo parecida. Algo que se assemelha ao que acontece nas redes de sociabilidade formadas em *chats* de Internet. Os que estão bem relacionados socialmente (estabelecem contatos com diversos membros da rede) se consideram "os antigos". Os "novos" são os que recém começaram a fazer parte da rede, da turma. Um dia eles também serão "antigos". Entretanto, somente entre os recém chegados há essa possibilidade. Os "antigos" sempre chamam os que chegaram depois de "novos". Não importa se já faz um ano que a pessoa é da turma. Em relação a um membro mais antigo da rede ela sempre será "nova". A situação em relação à turma é relacional. Somente se é "novo" ou "antigo" em relação aos demais membros. Se na sociabilidade de *chat* a antigüidade geralmente afeta a formação de redes menores de sociabilidade, na *Lan House* o mesmo critério serve para propiciar a formação de clãs.

#### 5.4. Brincando de "polícia e ladrão"

Quando eu tinha entre dez e quinze anos de idade ainda se brincava de "polícia e ladrão" no meu bairro. Essa brincadeira pode ser classificada como "de rua", praticada ao ar livre e necessariamente por um grupo grande de crianças (em torno de dez é um número bom). Ela figura ao lado de outras brincadeiras comuns de "antigamente" que eram praticadas principalmente nas zonas residenciais da cidade: brincar de se esconder; pega-pega, estátua (ou parálitico), entre outras. Todas têm em comum o fato das crianças terem de se movimentar para brincar.

A brincadeira de "polícia e ladrão" envolvia duas equipes. As duas deveriam ter o mesmo número de participantes, geralmente quatro ou cinco, ou em uma haveria um membro mais forte e na outra um membro a mais. Uma equipe seria a "polícia" e a outra a dos "ladrões". No centro de uma rua há dois grupos de crianças. Uma sai correndo e a outra espera um pouco. Daqui a pouco sai correndo atrás dos membros do outro grupo. Quando alguém era pego estava "preso". E nesse caso, diferentemente dos demais, o "pego" está sendo usado no sentido literal.

As crianças realmente pegavam as demais. Valia agarrar, pegar pelo braço ou pelo pescoço, derrubar no chão, dois se avançarem em um, dar rasteira para derrubar ou até mesmo puxar pela roupa. Assim que era pega a criança era levada para a "cadeia", que era virtualmente representada por uma marca no chão feita por uma pedra riscada na calçada. Era aconselhável que alguém do time da polícia ficasse tomando conta dos presos. Caso alguém do time dos ladrões fosse até a cadeia, os presos estavam libertos. O objetivo do jogo era duplo. O time da polícia deveria prender todos os ladrões. Esses deveriam fugir até o quanto agüentassem. Assim que a polícia prendesse todos os ladrões, as posições e os personagens se alternavam. Quem era ladrão virava polícia e vice-versa.

Essa breve narrativa serve para introduzir e familiarizar o jogo em *Lan House*, buscando o contrário da reação imediata de quem vê de fora: o estranhamento. Tratarei do comportamento de quem joga o *Counter Strike* (CS,

chamado por eles de “cê-esse”), que é um jogo paradigmático do "universo *Lan House*" (Jansz e Martens, 2005). Suas características são as seguintes: é um tipo de jogo para *multiplayers* (comporta vários jogadores); e, é do tipo *First Person Shooters* (Atiradores em Primeira Pessoa: quando a imagem projetada na tela dá a perspectiva visual do próprio jogador/personagem do jogo.). Alguns outros jogos também possuem essas duas características. Entretanto, o CS tornou-se famosos no mundo inteiro.

O *Counter Strike* simula uma ação anti-terrorista. De um lado estão os terroristas, de outro estão as unidades contra-terroristas (uma espécie tropa de elite, ou SWAT). O jogo possui vários cenários. Cada um deles recebe o nome de *round*. Em cada um deles há uma missão específica: resgatar reféns, implantar bombas, escapar por determinados caminhos e eliminar todos os terroristas. Missões cumpridas com sucesso garantem o recebimento de dinheiro virtual no jogo. Com esse dinheiro é possível comprar armas e equipamentos, que são vitais para o personagem do jogo conseguir desempenhar melhor o seu papel (terrorista ou contra-terrorista). Cada *round* tem a duração necessária para o cumprimento da missão ou termina quando um time elimina o outro, já que estão em constante embate: contra-terroristas contra terroristas. Geralmente alguns minutos servem para a duração de um *round*.

As imagens do jogo são bastante realistas. Há uma quantidade grande sangue e violência. O som também preza pela realidade. Os sons dos tiros das armas são fortes e também é possível ouvir a respiração sutil de alguém que está próximo (no ambiente do jogo). Praticar tal jogo requer movimentos rápidos e ágeis das mãos do jogador no teclado e no *mouse* do computador. Existe uma relação direta entre a agilidade em manipular tais periféricos e os movimentos do personagem no jogo. Para "manter-se vivo" no jogo é necessário correr, pular, atirar e desviar-se rapidamente. Depois de algum tempo o jogador já memorizou e automatizou os movimentos do personagem do jogo e as respectivas teclas responsáveis por tais movimentos. Um jogador de *Counter Strike* experiente possui uma agilidade em manipular o teclado e o *mouse* tão rápida quanto a do jogador de tênis de mesa. Enquanto em um caso

os movimentos são rápidos e limitados aos dedos, no outro caso os movimentos são rápidos e envolvem braços, pernas e corpo.

### 5.5. Aspectos da interação entre jogadores no ambiente de *Lan House*

Conheci "Turco" em uma situação inusitada. Uma daquelas que ocorrem em trabalhos de campo e fazem o pesquisador pensar: que sorte! Eu estava no ambiente da *Lan House*. Do meu lado estavam "Turco" (que olhava o amigo jogar) e o seu amigo (que jogava). De onde estava (em torno de um metro de distância), pude ouvir o seguinte diálogo:

Turco: "vai, me empresa cinqüenta centavos".

Amigo: "para quê tu quer?".

Turco: "para jogar".

Amigo: "tá, mas tu vai precisar de mais".

Turco: "sim, mas é que eu preciso de só mais um Real para eu somar com os créditos que eu já tenho e jogar uma hora".

Amigo: "mas cinqüenta centavos não é um Real".

Turco: "eu peço para mais alguém mais cinqüenta centavos".

Nesse momento "Turco" olhou para mim e perguntou se eu não tinha cinqüenta centavos para emprestar para ele. Como já tinha ouvido a conversa, já sabia do que se tratava, além de ter cogitado que o seu apelido também fosse uma referência irônica à sua avareza. Respondi que dava um Real para ele contando que ele me ensinasse a jogar o *Counter Strike*. Ele ficou feliz e concordou.

Cada jogador quando chega na *Lan House* e começa a operar o computador precisa primeiramente acessar o sistema digitando seu *login* (o seu *nickname*) e a senha. Feito isso ele pode escolher jogar qualquer jogo

oferecido pelo estabelecimento, dentre eles o *Counter Strike*. Vamos supor que existam cinquenta pessoas na *Lan House*. Trinta estão jogando o *Counter Strike*. Dessas trinta, dez estão em um *round*, cinco em outro e quinze em outro *round* diferente.

Total de pessoas na <i>Lan House</i>	50
Pessoa que estão jogando (acessando concomitantemente) o jogo <i>Counter Strike</i>	30
Dessas trinta, quantas estão jogando concomitantemente o <i>round</i> 1	10
Dessas trinta, quantas estão jogando concomitantemente o <i>round</i> 2	5
Dessas trinta, quantas estão jogando concomitantemente o <i>round</i> 3	15

"Turco" quando acessou o jogo teve de escolher em qual *round* iria jogar. Escolheu o número 1. Nele haviam 5 jogadores assumindo o personagem de contra-terrorista e outros 5 jogadores como terroristas. Quando "Turco" entrou no jogo teve de assumir uma identidade. Primeiramente ele assumiu o papel de contra-terrorista. Depois de algum tempo ele assumiu o papel de terrorista. A "entrada" e "saída" de jogadores do *round* é constante. É possível ver quem são os demais participantes através de seus *nicknames*. Existe uma lista dos participantes naquele momento e nela era possível ver o nome do meu informante: Turco-<Unknow>. Outros participantes também faziam parte de clãs. Outros não faziam parte de nenhum. Mas a estratégia de colocar o nome do clã junto ao *nickname* é justamente adequada para divulgá-lo.

As cenas do jogo são as mesmas para todos os jogadores de um determinado *round* em um dado momento. O que muda é o ponto de vista. Como é um jogo de "primeira pessoa", cada jogador enxerga as cenas conforme o seu próprio ponto de vista. Ou melhor, conforme o ponto de vista de seu personagem que o representa dentro do jogo virtual. É muito comum dois jogadores compartilharem o mesmo espaço do *round* em que se joga e estarem distantes do ambiente da loja sem contato visual. Em outros casos eles estão sentados lado a lado. Em todos os casos (próximos ou mais ou menos distantes), esses jogadores compartilham do mesmo espaço virtual e do mesmo espaço físico (o ambiente da loja). É muito comum se comunicarem

verbalmente sobre as estratégias a serem tomadas no jogo (ambiente virtual). É comum comentarem situações do tipo: "entra na porta ao lado", "lá em cima", "cuidado atrás de ti", "te matei". O ambiente físico da loja fica tomado por uma gritaria. Nos momentos de campeonato também é assim. A comunicação verbal é acionada a todo o instante.

### **5.6. Os estigmas associados à forma de acesso ao ciberespaço**

A possibilidade de ocorrer comunicação oral é um importante motivador da frequência à *Lan Houses*. Em um estudo recente realizado com freqüentadores de *Lan House* na Europa (Jansz e Martens, 2005) é comprovada essa hipótese a respeito desse tipo de fenômeno: a busca por sociabilidade é um fator de grande importância para o freqüentador de *Lan House*. O jogador de *Counter Strike* pode escolher jogar em um *round* em que pessoas de fora do ambiente da loja jogam (via Internet). A escolha de "Turco" foi pelo *round* em que pessoas próximas fisicamente a ele estavam jogando. Ele repudiou a possibilidade de entrar em um *round* de jogadores via Internet. No "universo *Lan House*" Europeu existe uma diferença entre os *Lan'ers* e os *Lamers* (Swalwell, 2003). Os primeiros são freqüentadores de *Lan House*, os segundos são aqueles jogadores que acessam os jogos via Internet, geralmente de suas casas, isolados fisicamente dos demais jogadores.

Existe um sentimento de menosprezo dos jogadores de *Lan* contra aqueles que somente jogam a partir de suas residências em Internet de banda larga (ibid.). A explicação do repudio é muito simples quando proferida pelo nativo: "é melhor jogar contra quem eu posso ver o rosto". No "universo de *chats* de Internet" existia uma explicação parecida. A maioria dos freqüentadores de *chat* acabava participando dos encontros da turma. Nessas ocasiões podiam "ver a cara" de quem se comunicava no *chat*, pois era comum para os freqüentadores alternarem dois tipos de sociabilidade: real (*off-line*) e virtual (*on-line*). Em cada uma delas acionavam um tipo de conduta. Estando numa ou noutra dimensão acionavam determinados personagens, redes sociais e estilos de vida. Entretanto, alguns freqüentadores de *chat* preferiam

"não mostrar o rosto". Nesses casos cultivavam exclusivamente uma sociabilidade mediada por computador, via Internet. Alguns *nicknames* do *chat* realmente não possuíam voz nem rosto: ninguém os conhecia pessoalmente, nem mesmo tinham conversado por telefone.

Em ambos os "universos" (de *Lan House* e de *chat*), o indivíduo que "não mostra o rosto" é estigmatizado pelos demais. Geralmente a crítica baseia-se no isolamento social do indivíduo que, solitário, interage no *chat* ou pratica jogos virtuais via Internet. Porém, essa crítica é a mesma que o senso comum geralmente prega contra esses dois tipos de interatividade. Os próprios freqüentadores (tanto de *chat* quanto de *Lan House*) reproduzem a crítica colocada sobre eles por parte da sociedade como um todo. O segmento da sociedade que critica essas novas interatividades argumenta que são danosas aos indivíduos. Os argumentos geralmente circundam os aspectos da violência dos jogos e do isolamento social do indivíduo limitado ao contato via uma máquina, sem o contato face a face, portanto "fria". De outro lado, os indivíduos que cultivam essas novas interatividades criticam outros indivíduos nessa situação utilizando os mesmos argumentos presentes no senso comum. O que podemos perceber nesse movimento é que existem nuances entre os grupos. Possivelmente as sutilezas das diferenciações desses grupos servem mais para delimitar as redes de sociabilidade do que propriamente reivindicar alguma absolvição.

Assumir a identidade de um *Lan'er* e não de um *Lamer* significa preferir mais o contato face a face do que o face a tela. O que está em jogo é reivindicar um tipo de pertencimento. Tanto na constituição dos clãs, quanto na freqüência quase que diária do jovem à loja, as motivações são de ordem social. Tão importante quanto jogar um *video game* é fazer parte de um segmento (daqueles que jogam *video game*) ou melhor ainda, de um clã. De alguma maneira, os jovens interagindo em *Lan Houses* se aproximam muito daqueles que brincavam de "polícia e ladrão" nas ruas. Certos aspectos são recorrentes e podem ser abordados. A primazia da interação face a face continua. Para os jovens de antigamente não havia escolha. Porém esses de agora têm e optam pela interação social propiciada pelo encontro físico em um ambiente comum. Mas talvez eles também não tenham escolha, já que

atualmente nas grandes cidades o ambiente da rua é "perigoso". A diversão em "uns terem de pegar os outros" também continua. Os recursos tecnológicos da informática propiciam amplos resultados ao jogador: cenários bem elaborados, personagens de acordo com o contexto, som e imagem de qualidade. A violência também continua. Quem brincava de "polícia e ladrão" experimentava um determinado grau de violência física. As regras do jogo (combinadas pelos próprios participantes) endossavam formas de contato físico que, em algumas vezes, resultavam em machucados com sangue. Porém ninguém levava muito a sério esse tipo de violência (tanto representada como praticada), tratando como "brincadeira de criança". O mesmo acontecendo com o *Counter Strike*. Se no "polícia e ladrão" o sangue podia ser real, no jogo de computador o sangue só pode ser virtual. Nenhuma das crianças que brincavam comigo no passado acabaram se tornando policiais ou ladrões. Não observei entre os sujeitos pesquisados uma associação entre a prática de jogos, como o *Counter Strike*, com o aumento de práticas violentas no cotidiano. Nesses dois casos existe uma separação entre virtualidade (no jogo) e realidade. Espera-se que o jovem seja ladrão ou terrorista somente no momento do jogo.

Por outro lado, existe um fato interessante envolvendo violência e jogos virtuais. Um determinado jogo foi proibido de fazer parte da lista de jogos oferecidos pelas *Lan Houses* no mundo: o GTA (*Grand Theft Auto*). Esse jogo simula a ação de um bandido em uma cidade. Ele pode roubar carros, matar pessoas (com tiros ou atropeladas) e destruir certas instalações. Toda ação violenta é bonificada com pontos. Quando o bandido comete um número de delitos, começa a ser perseguido pela polícia. Matar um policial rende muito mais pontos do que matar um cidadão qualquer. Cumprindo as missões do jogo (sempre envolvendo delitos) é possível passar de fase e acessar um novo cenário no jogo. No GTA há menos "derramamento de sangue" do que no *Counter Strike* e mesmo assim ele é proibido. A percepção de violência está atrelada a variações entre fatos próximos e distantes da realidade dos praticantes. O jogo *War Craft* é de estratégia e simula as guerras medievais, envolvendo cavaleiros, arco e flecha, espadas e muito sangue derramado. Mesmo com esse "grau" de violência o jogo é liberado. Talvez porque esse contexto (de uma batalha medieval) esteja muito distante do jovem do século

XXI. O mesmo não acontecendo com os atropelamentos de automóvel. O fato da realidade do *War Craft* ser distante permite que a sua violência seja permitida. Como a realidade do GTA é próxima, sua violência é rejeitada. A liberação do *Counter Strike* seguiria, conforme a argumentação aqui apresentada, a mesma lógica da liberação do *War Craft*.

A pesquisadora Lynn Alves analisou o jogo “Carmageddon” (Alves, 2004), que se assemelha ao GTA. Ele também recebeu críticas da sociedade. Após um breve período de proibição, o jogo teve seu conteúdo transformado. Ao invés do motorista ser bonificado por matar pedestres atropelados, agora ele teria de atropelar zumbis. Essa pequena transformação serviu para manter a liberalização do jogo, já que agora as vítimas são “aceitáveis” (ibid.: 98). Em certa medida, a argumentação da pesquisadora está de acordo com a minha análise sobre a percepção de violência do jogo. A interpretação sobre o “grau de violência” de um jogo virtual está muito mais relacionada com a sua proximidade com uma realidade *off-line*, do que seu conteúdo narrativo. Não importa, por exemplo, se o objetivo do jogo é cortar cabeças e atear fogo em corpos ensangüentados. Se os inimigos forem seres mitológicos, não há nenhum problema e a “violência” não é percebida, ou pelo menos é aceitável. No entanto, se por um acaso os inimigos forem pedestres na narrativa do jogo, então haverá problemas. O caso específico do jogo *Counter Strike* é esclarecedor. Embora tenha um de seus *rounds* encenados em uma favela do Rio de Janeiro, o jogo ainda está distante da realidade dos seus praticantes, pois terrorista é “coisa que se vê na televisão”.

## CAPÍTULO VI

### **6. Os significados presentes nos jogos virtuais**

No capítulo anterior a discussão sobre a violência foi introduzida com alguns exemplos. Nesse capítulo ela nos ajudará a explorar o significado dos jogos virtuais. A pergunta que se coloca agora é se eles dão conta de uma estrutura significativa.

### 6.1. A violência como fio condutor das narrativas dos jogos virtuais

No ano de 2005, nas noites de quinta-feira, a televisão brasileira exibiu um embate de programações interessante sob o ponto de vista da violência. Como gosto de fazer comparações, proponho para essa pequena seção do texto o seguinte título: “Linha Direta *versus* Gordo Freak Show”. O primeiro programa de televisão tinha a intenção de ajudar a combater a violência. O programa se caracterizava por apresentar reconstituições de crimes ocorridos em solo brasileiro. Elas são bem atuais, já que o programa continua na grade de horários da Rede Globo. Vez que outra é exibida uma reconstituição “clássica” de algum crime que ocorreu no passado e que mobilizou a sociedade. Esse programa é apresentado por um jornalista vestindo terno e gravata e olhando diretamente ao telespectador via olhar fixo na câmera. Ele segue uma linha “séria” e é exibido pela emissora Rede Globo. O título do programa é uma referência à interatividade sugerida. Os criminosos que aparecem nas reconstituições têm suas imagens mostradas na televisão, ao estilo “procura-se”. Os telespectadores têm a alternativa de se comunicarem com o programa, via telefone, prestando informações que possam levar à captura dos acusados. Toda a semana o programa informa quantos criminosos já foram capturados com o auxílio desse sistema. O Linha Direta não deixa de transformar a violência em espetáculo.

No mesmo horário do Linha Direta, o programa Gordo Freak Show (Traduzindo: Show de Horrores do Gordo) era exibido na emissora MTV (*Music Television*) Brasileira. Esse programa, como seu título prenunciava, seguia a linha dos “Shows de Horror”, comuns no início do século XX. Nesses eventos ocorria uma mistura entre teatro, circo e exibições das mais apavorantes. Vale lembrar que também foi neles que o cinema (ainda no início do século XX) ganhou seu primeiro espaço, com sessões e platéias. Os “Shows de Horror” costumavam apresentar números dos mais absurdos: mulher barbada, gigantes, anões, gêmeos siameses, engolidores de espadas e fogo, enfim, de tudo um pouco. O objetivo era tornar o horror ou o absurdo em espetáculo.

A apresentação do Gordo Freak Show era feita por João Gordo, que é o vocalista de uma banda *punk* chamada Ratos de Porão. Ele apresentava o programa de forma despojada, vestindo tênis, bermudas (ou calça militar), camiseta, óculos escuros e boné. Ao contrário do Linha Direta, o Gordo Freak Show possuía uma platéia formada por jovens entre 15 e 20 anos. Nesse programa iam convidados (pessoas comuns que se inscreviam na emissora) que desempenhavam apresentações absurdas. Ganhava um prêmio no final do programa a apresentação mais absurda. Eram comuns as apresentações do tipo: jovens que vomitavam e comiam na mesma hora o vômito, grupos de jovens que se espancavam no palco, profissionais circenses com apresentações já conhecidas (comer fogo, andar sobre cacos de vidro ou se perfurar com pregos), além de outras novas que também sempre apareciam.

Após essa breve introdução aos programas, vamos à questão que a comparação de ambos suscita, que o João Gordo nos chamava a atenção. No Gordo Freak Show, ao final de cada bloco e antes de serem apresentados os comerciais, o apresentador geralmente dizia o seguinte: “Tá achando violento o meu programa? Põe no Linha Direta. Põe!”. Talvez sem perceber, o apresentador nos remetia a uma questão interessante. Por que algo pode ser classificado como violento por uns e não por outros? A resposta é que depende do ponto de vista, ou cultural, ou etário/geracional, ou de gênero. Não faltariam exemplos dessa relação (ponto de vista e critério de classificação da violência).

Nos ritos de iniciação geralmente ocorrem mutilações de partes do organismo (por exemplo, a circuncisão). Ela é uma “categoria das práticas que pela ablação, seccionamento, mutilação de qualquer parte do corpo modificam de maneira visível para todos a personalidade de um indivíduo” (Genep, 1978:74). Para um indivíduo urbano, tais mutilações pareceriam violentas. Diversas são as brincadeiras de criança próprias para meninos e que são impróprias para meninas por “serem violentas”. O mesmo acontece no caso dos referidos programas. O que é mais espetacular: jovens regurgitando e em seguida comendo de volta, ou reconstituições de assassinados com riqueza de detalhes (trilha sonora, efeitos especiais e cinematográficos)? O que é mais violento? Diversas são as definições de violência. Utilizarei aqui uma que se

aproxima mais do objetivo dessa argumentação. Segundo o pesquisador Yves Michaud, há violência quando:

“... numa situação de interação, um ou vários atores agem de maneira direta ou indireta, maciça ou esparsa, causando danos a uma ou várias pessoas em graus variáveis, seja em sua integridade física, seja em sua integridade moral, em suas posses, ou em suas participações simbólicas e culturais.” (Michaud, 1989: 11)

Em um dia movimentado na *Lan House* um neófito ou visitante pode sentir um temor. Enquanto observador, acompanhar por algumas horas o ambiente de *Lan House* causa certo susto. Enquanto praticam seus jogos *on-line*, os jovens costumam se comunicar em voz alta com os demais praticantes. As menções “violentas” são constantes. Realmente é apavorante ouvir jovens com idades entre 15 e 20 anos gritando: “mata ele”; “mata”; “atira nele”; “atira, atira!”... Essa sonoridade tão característica de *Lan Houses* poderia muito bem ser a trilha sonora de um filme de ação ou guerra, ou o próprio diálogo de soldados em ação em um campo de batalhas. Na realidade esses jovens estão somente praticando o jogo virtual *Counter Strike*. O jovem Artur, com apenas 10 anos de idade, sabe muito bem praticar o jogo. O objetivo é matar os adversários no cenário do jogo, de preferência com um *head shoot*. Um tiro na cabeça do adversário possui a mesma funcionalidade de um tiro no tórax. No entanto, matar da primeira maneira agrega um sentido especial ao praticante. Um *head shoot* é um “tiro certo”. Somente os jogadores com mais prática, ou os com “sorte de principiante” desenvolvem uma ação desse tipo. Por outro lado, é humilhante morrer com um *head shoot*.

## 6.2. Competição e violência são coisas de meninos

O público jovem e masculino prevalece entre os *players* de jogos virtuais. A maioria dos times (clãs) é composta por meninos. Nos campeonatos organizados no modo *off-line*, quando o evento é realizado em uma *Lan House*, o público feminino é escasso. Apenas algumas jogadoras ou amigas e namoradas dos *players* comparecem a esse tipo de evento. Até o ano de 2006 nenhum time formado por meninas participava dos campeonatos no Rio Grande do Sul. No estado de São Paulo, onde o segmento de jogos virtuais está mais desenvolvido no Brasil, existem campeonatos exclusivos para meninas. A situação no Rio Grande do Sul resultava de dois fatores. Primeiramente porque os times femininos ainda não estavam organizados satisfatoriamente. Em segundo lugar, porque os organizadores dos campeonatos não sabiam como lidar com essa situação. Eles cogitavam organizar um evento para meninas, mas como não existiam times de meninas, não podiam realizar campeonatos.

Além de uma diferença quantitativa de gênero entre número de *players*, qualitativamente a opção por tipos de jogos também existia. Nos jogos de *first person* e *shooter* prevaleciam os meninos. Nesse tipo de jogo há uma competição entre atiradores, que podem ser policiais, bandidos, soldados, ou outro tipo de personagem afim. A essência desse tipo de game é a existência de armamento e táticas de ataque. Ganha aquele que exterminar o inimigo ou atingir primeiramente o objetivo do jogo (cumprindo uma missão, por exemplo). Só iremos ver mais meninas praticando aqueles jogos do tipo RPG (*Role Playing Games*). Nesse tipo de jogo, no qual o praticante assume um personagem e precisa conquistar algum capital no certame (ou um tipo de riqueza, ou magia ou experiência), o número de meninas se equipara ao de meninos.

Embora no game virtual RPG esteja presente a “conquista” como elemento motivador do desempenho do *player*, prevalece o elemento “construtivo” e “criativo” como centralidade. O *player* é motivado a construir situações propícias ao seu desempenho no cenário virtual, desde a escolha do

personagem praticante do jogo, como o desempenho na partida, que pode durar dias ou meses. No game ao estilo *shooter* a conquista é o elemento central. Os cenários mudam e entre um e outro pouco se mantém para o personagem, apenas os créditos obtidos com a vitória que possibilitam a compra de mais armamento. Em cada cenário a conquista é o elemento central. Nos jogos ao estilo RPG a construção de situações (mais energia para o personagem ou instalações, habitações) possibilita o sucesso no desenrolar do game. Em cada tipo de jogo, *shooter* ou RPG, o *player* coloca-se diante de situações específicas. Em cada uma delas são acionadas estratégias diferentes. O fato de existir um desequilíbrio entre a opção por cada tipo de jogo em relação à variável gênero nos mostra que a narrativa do jogo e a lógica de cada certame recebem significados diferenciados dependendo do universo: masculino ou feminino. Por que os jogos ao estilo *shooter*, como o caso do *Counter Strike*, têm mais adeptos do sexo masculino?

Nas diversas espécies animais, geralmente a fêmea “aninha” e o macho “caça”. O comportamento da espécie humana é orientado não por instintos biológicos, mas por estruturas sociais enraizadas nas diversas culturas. Embora a diversidade cultural humana gere modelos de masculinidade e feminilidade, são grandes as similitudes nas diferentes culturas em deixar a cargo dos homens as conquistas e das mulheres a constituição da família e do lar. O homem “vai” e a mulher “fica”. A natureza masculina deveria ser “dinâmica”, enquanto a feminina seria “estática” (Kahn, 1957). Tal afirmação parecerá um absurdo nos dias de hoje, especialmente em contextos urbanos nos quais os modelos de masculinidade e de feminilidade sofreram transformações nas últimas décadas. No entanto, os modelos que ditam aos homens que eles devam ser dinâmicos, agressivos, viris, competitivos e, se necessário, violentos, ainda existem em determinados contextos sociais. “Determinados símbolos como armas, carros, esportes radicais, o espaço público, dentre outros, fazem parte desse universo masculino” (Souza, 2004). Especialmente no Brasil, a pesquisadora do tema de saúde e violência, Edinilsa Ramos de Souza, nos esclarece o seguinte:

“Embora esse modelo hegemônico de masculinidade construído a partir de valores patriarcais e machistas já tenha sido tão amplamente criticado e mesmo que em época recente conviva com outros modelos, ele ainda prepondera a noção de que existe associação entre essa masculinidade viril, competição e violência.” (Souza, 2004: 60)

A identidade do homem, especialmente do brasileiro, mas também poderíamos generalizar para outras sociedades, se consolida sobre atitudes probatórias violentas e competitivas. Diversas etnografias nos apresentam o caráter probatório de rituais de passagem destinados aos homens nos quais a masculinidade deve ser obtida por competições, provas, embates e atividades violentas. Especialmente no Brasil, os dados oficiais do Governo Federal, divulgados por órgãos como o IBGE e o Ministério da Saúde, mostram que o percentual de mortes violentas por causas externas (incluem-se aí acidentes de trânsito, assassinatos e demais ações que violentam a integridade física do indivíduo) é na maioria formado por homens (em torno de 80%). O que nos mostra um desequilíbrio em função do gênero. Caso houvesse um equilíbrio nessa estatística poderíamos dizer que a morte por causas externas não dependeria da variável sexo. Porque a morte motivada por causas não naturais é majoritariamente composta pelo segmento masculino?

A resposta a essa pergunta novamente parecerá simples. Os homens, na busca pela construção dessa identidade masculina, expõem-se mais aos riscos de atividades perigosas. Na adolescência, época de afirmação da masculinidade para os garotos, as atividades de risco são mais praticadas, o que levam a acidentes em maiores proporções. Essa interpretação surge a partir do momento em que os dados do Ministério da Saúde nos revelam que, a partir dos quinze anos de idade, o percentual de mortes por causas externas é muito maior entre os homens do que entre as mulheres. Essa tendência atinge seu pico no segmento com idade entre 20 e 24 anos, sendo menor nos estratos com mais idade. Os “homens jovens” convivem, proporcionalmente, com um número muito maior de riscos de vida, pois “são os homens adolescentes e adultos jovens os que sofrem mais lesões e traumas, sejam fatais ou não” (Souza, 2004: 64). Existe um consenso entre os pesquisadores de gênero e saúde pública (Souza, 2004; Ceccheto, 2004; e, Cecaelli, 1998) de que os dois grandes símbolos de masculinidade no mundo atual são armas e carros. Eles

recebem muita importância entre os jovens e sobre essa questão cabe o seguinte comentário:

“Os carros simbolizam poder de locomoção, velocidade, liberdade e *status* social, que são signos de sucesso e de sedução. As armas têm o poder de submeter o outro a seus desejos e interesses, o poder de vida ou morte. Esses objetos são introduzidos desde cedo na vida do menino, na forma de brinquedos, e passam a fazer parte do universo masculino com todos os simbolismos que possuem no contexto capitalista ocidental contemporâneo.” (Souza, 2004: 65)

Mesmo que possa parecer uma afirmação um tanto forte, dizer que “competição e violência são coisas de meninos”, sob a luz da argumentação trazida aqui, não soa como um absurdo. Em um livro alemão escrito ainda na década de 1950, organizado ao estilo “manual de aconselhamentos domésticos” (Kahn, 1957), nos deparamos com passagens que atualmente soam absurdas. Em uma delas, a agressividade masculina é naturalizada da seguinte maneira:

“Conforme o desejo da natureza, a fêmea, para assegurar a seleção dos melhores, resiste durante algum tempo contra a cópula, devendo o homem por isso empregar certa violência. Por isso, no interesse da reprodução e da melhoria da espécie, todo o verdadeiro homem é agressivo.” (Kahn, 1957: 117)

Logo adiante, no mesmo texto, as diferentes maneiras de brincar entre meninos e meninas são “explicadas”:

“Dois irmãos estão brincando. O menino, em ousadia tipicamente varonil, juntou potes e latas para construir uma torre. De qual altura? Até o céu. Tipicamente masculino. A Torre de Babel na Bíblia, Ossa e Pélio na mitologia grega. À irmã não ocorre uma idéia tão atrevida. Ela brinca com sua boneca, como lhe ordena o instinto materno. Quando os dois são chamados para jantar, ela cobre a boneca, ‘para que ela não se esfrie’, arma uma sombrinha em frente à cama da boneca ‘para que a luz não a ofusque’. O menino nada disso conhece, pois nele não vive nenhum instinto materno. Todavia, vive nele o que a menina não conhece, a curiosidade intelectual. Ele quer saber porque a boneca fecha os olhos quando é deitada. Vai furtivamente para onde ela está e lhe extrai um olho, em brutalidade tipicamente masculina.” (Kahn, 1957: 118-119)

Esse “aconselhamento” parecerá um absurdo para um sujeito vivendo no início do século XXI. No entanto, no senso comum da população ocidental, mais cedo ou mais tarde, nos deparamos com indicações dessa diferença entre práticas masculinas e femininas. No Brasil onde o futebol adquire um simbolismo particular entre a população sendo apropriado como elemento de identidade nacional, costumava-se dizer que o primeiro brinquedo de um menino seria uma bola de futebol. Em outra obra de “aconselhamentos”, o médico psiquiatra fazia a seguinte consideração sobre a especificidade do comportamento feminino:

“O ser humano realiza-se através de uma dupla vertente existencial que chamamos de feminilidade e masculinidade. Entre as duas maneiras de existir, há diferenças mais marcantes que as anatômicas, e estas diferenças são objeto de estudo da Psicologia e da Antropologia. (...) A qualificação conceptual da feminilidade aparece como se nela realizasse o estático, o sólido, o fecundo, o que implica uma maneira de ser fundamentalmente unitária, mantendo-se portanto sempre idêntica a si mesma.” (Ibor, 1979: 356)

Independentemente de estarem corretas ou não, tais considerações sobre um “estado de espírito” masculino ou feminino sempre estiveram presentes no imaginário popular. Muitas vezes a ciência ou academia publicavam estudos científicos que comprovavam que as diferenças comportamentais entre homens e mulheres baseavam-se em aspectos fisiológicos. Entretanto sabemos que muitas vezes tais estudos endossavam atitudes sexicistas na sociedade Ocidental. O resultado foi a construção de imaginários populares férteis em analisar as diferenças entre homens e mulheres a partir desses estudos. Ouve-se no senso comum comentários do tipo: as mulheres são mais intuitivas e os homens não conseguem realizar duas tarefas ao mesmo tempo. Essas opiniões vão se modificando e servindo de argumentação quando for o caso. A construção da masculinidade ou feminilidade é uma mescla de estudos acadêmicos e imaginários populares, um influenciando o outro como o exemplo a seguir:

“Ao falar da psicologia da feminilidade dissemos que ‘feminilidade’ supõe algo estático, sólido e fecundo. Quanto à psicologia diferencial do sexo masculino, podemos afirmar que a masculinidade se pode expressar como algo dinâmico, versátil e produtivo. Tais características fundamentais aparecem em todos os traços e maneiras de ser do homem. É essencial para o homem fazer coisas e transformá-las, e para isso ele precisa de inteligência e alguns instrumentos; isto explica quase toda sua psicologia.” (Ibor, 1979: 367)

As idéias trazidas aqui sobre maneiras diferentes de lidar com a masculinidade e a feminilidade explicam porque os *players* meninos não criam um campeonato misto contemplando também os times formados por meninas. Primeiramente temos de considerar que os praticantes de jogos virtuais classificam sua atividade como esportiva. Independentemente de estarem corretos ou não, é dessa forma que vêm sua atividade. Por mais que queiramos visualizar o jogo virtual como uma atividade lúdica essencialmente intelectual, não requerendo um envolvimento físico maior que seria o elemento essencial em uma atividade esportiva tradicional, eles têm uma boa argumentação a seu favor. Para os *players*, o esforço físico envolvido na prática de um certame virtual é enorme. Também são elevados seus gastos em equipamentos, treinamento e horas de dedicação. As premiações também são elevadas e existem praticantes profissionais, que são patrocinados e se dedicam exclusivamente a essa atividade. Existe um investimento na prática de um jogo virtual que se assemelha àquele dispensado por um esportista ao estilo tradicional. A diferença entre um esporte tradicional e um jogo virtual se processa essencialmente em diferenças de pontos de vista. Isso explica porque eles não consideram adequado organizar um campeonato misto, com meninos e meninas. Caso isso acontecesse, toda a sua argumentação em favor de elevar o jogo virtual ao status de esporte iria “por água abaixo”. Também existe a dificuldade de organizar um evento somente para times formados por meninas, já que elas não demonstram tanto interesse pelo jogo ao estilo *shooter*, como é o caso do *Counter Strike*, que essencialmente envolve armamento, que é “coisa de menino”. A predileção por um estilo de jogo ao invés do outro pode ser explicada pela argumentação de que “competição e violência são coisas de meninos”.

A masculinidade e a feminilidade, como conjuntos de práticas dedicadas a construir a identidade de homens e mulheres, são seletivas. Alguns

comportamentos são aceitos e incentivados para meninos, outros não. O mesmo acontecendo no caso das meninas. O gosto por um ou outro tipo de jogo virtual segue esse mesmo princípio. Podemos ver meninos praticando jogos preferidos por meninas e vice-versa. Em outras épocas, distantes para alguns e não tanto para outros, existiam as brincadeiras de rua. Nelas predominava a presença de meninos. As brincadeiras de meninas estavam mais resguardadas ao lar. Em tempos de jogos virtuais em *Lan Houses*, as diferenças entre gênero continuam. Elas são motivadas por aspectos do senso comum e do imaginário popular sobre o que é adequado ser dedicado para homens ou mulheres. A predileção por um tipo de jogo virtual, em função do sexo do praticante, tem origem nas diferenças identitárias motivadas pela construção de uma masculinidade e uma feminilidade.

### **6.3. A relação entre forma e conteúdo dos jogos virtuais**

Diversos são os estudos que associam ou desassocia violência de jovens e prática de jogos virtuais. A discussão sobre a influência dos jogos não terminará tão cedo. Na verdade torna-se extremamente difícil isolar a variável dependente “violência” e tentar descobrir se o jogo virtual a motiva. Muitas poderão ser as variáveis envolvidas e muitas poderão ser as exceções. O que está ao meu alcance no momento e é interessante do ponto de vista antropológico é analisar porque a sociedade, de uma maneira geral, cogita associar violência com jogos virtuais violentos. Um comentário sobre a violência nos jogos virtuais pode ser visto a seguir:

“No ano de 1965 começou a era dos computadores pessoais e o conseqüente impacto da tecnologia digital. A sociedade competitiva e gananciosa tem obrigado pessoas a viverem enclausuradas, primeiro em casa, depois na escola, no trabalho ou até mesmo, no caso de transgressões inadmissíveis, numa prisão. Esses e outros fatores reforçam e justificam o sucesso dos *game*, que hoje acontecem em redes interativas. O grande problema é que geralmente acabam banalizando a violência e a morte.” (Maciel, 2004)

Em pesquisa recente, Lynn Alves (2004) estuda a violência nos jogos virtuais. A pesquisadora situa tal fenômeno dentro de um panorama amplo de estetização da violência explorada pela mídia. Citando Walter Benjamin (1986), ela nos lembra que o Nazismo utilizou a estetização da violência como forma de sedução e adesão de seus ideais políticos. É interessante sua argumentação no sentido de aproximar noticiários televisivos com filmes de ficção:

“O telespectador, mesmo assistindo a noticiários, tem a sensação de estar vendo um filme de ficção, cujas cenas o mobilizam, mas logo em seguida, são esquecidas, substituídas pelos seus dramas da vida diária.” (Alves, 2004: 78)

A pesquisadora defende em sua argumentação que a violência atinge o *status* de espetáculo. O que nos remete a questões de exploração da mídia dos fatos violentos do dia-a-dia como estratégia de “vender jornal”. Especificamente nos jogos virtuais, mais violência se traduz em mais praticantes dos jogos. Seguindo a “teoria da catarse”, Lynn Alves argumenta que os jogos virtuais cumprem uma função de canalizar impulsos agressivos. “Nessa perspectiva, os jogos eletrônicos, independente dos seus conteúdos, se constituem em espaços de catarse, nos quais os sujeitos podem ressignificar seus diferentes medos, anseios, desejos, sentimentos agressivos ou não” (Alves, 2007: 81). E ainda, “nos jogos temos a oportunidade de representar nossa relação básica com o mundo: nosso desejo de superar as adversidades, de sobreviver às derrotas inevitáveis, de dar forma a nosso entorno, de dominar a complexidade e de fazer com que as nossas vidas se encaixem como quebra-cabeças” (Murray, 1999: 156).

Do ponto de vista antropológico, as narrativas e os significados dos jogos virtuais se aproximam estruturalmente de mitos. Analisando os mitos Timbira, Roberto Da Matta (1970) nos fornece um bom exemplo de como situar os jogos. Para Da Matta, o mito do Fogo mostra o sucesso da sociedade Timbira em conquistar um elemento essencial à sua sobrevivência. O mito Auké explica como o mundo se transformou e colocou a situação indígena em um lugar crítico enquanto a sua sobrevivência. O mito Auké é o antimito, pois:

“Enquanto o mito visa ressaltar conquistas, relações sociais e valores criados para a sociedade tribal, o antimito seria o primeiro esforço feito pela sociedade indígena no sentido de encontrar um lugar para o homem branco no seu sistema de classificações e também de forjar para si um instrumento que permita controlar, ainda que num plano ideológico, os eventos do contrato e da dominação envolvente.” (Da Matta, 1970: 80)

Roberto Da Matta, citando Lévi-Strauss, escreve que o fundamental no mito não é o seu repertório e sim as relações que unem os elementos deste repertório entre si (Lévi-Strauss, 1996). No mito Auké o movimento do menino é de fora da aldeia, de dentro da aldeia e novamente fora da aldeia. O tempo do mito Auké não é um “tempo mítico”. Ele relaciona dois períodos de tempo descontínuos e coloca em conexão dois universos sociais bastante diferenciados. O mito do Fogo apresenta uma série de situações de relações de reciprocidade. Mostra os benefícios em se cumprir as leis de reciprocidade, as penalidades em descumpri-las e mostra a relação entre natureza e sociedade permeada por trocas recíprocas. No mito Auké estão presentes as relações verticais de hierarquia e contrariedade.

“... enquanto o mito fracassa em dar ao homem mais poder material sobre o meio. Apesar de tudo, dá ao homem a ilusão, extremamente importante, de que ele pode entender o universo e de que ele entende, de fato, o universo. Como é evidente, trata-se de uma ilusão”. (Lévi-Strauss, 1978: 32)

Classicamente a antropologia, especialmente através de Bronislaw Malinowski (1978), associa o mito com a vida nativa. Nessa concepção, as histórias e narrativas mitológicas não estão somente na esfera do imaginado, mas são vividas na prática. Analisando especificamente o conteúdo do jogo *Counter Strike*, podemos fazer algumas deduções e mesmo formular algumas hipóteses. Nesse jogo ocorre o embate entre duas equipes. De um lado estão os terroristas. Do outro, os contra-terroristas. Como já foi citado, o jogo simula a ação de policiais contra bandidos. O praticante do jogo pode escolher livremente entre ser “bom” ou “mal”. A única consequência imediata é que um determinado rol de armas é disponibilizado para os terroristas e outro para os contra-terroristas. Também diferem as estratégias: quando existem reféns eles

estão sob cuidado dos terroristas e os contra-terroristas devem resgatar. Os praticantes desses jogos se identificam com os vencedores e com os derrotados nas batalhas. No contexto brasileiro essa transposição de papéis não parece ser muito dramática. Alguns informantes comentavam que praticar tais jogos com norte-americanos (via *on-line*) era desagradável. O problema era que eles, diferentemente dos brasileiros, levavam o jogo “muito a sério”. Talvez seja porque nos Estados Unidos exista um estigma muito forte contra a figura do *looser*. Perder, mesmo que em um jogo virtual, evoca a figura de um *looser* para um norte-americano. Essa hipótese se baseia na premissa de que a cultura local sempre intermedia a negociação do indivíduo com as novas tecnologias. Concluindo de modo semelhante, mas com um argumento diferente, a pesquisadora Lynn Alves nos coloca o seguinte:

“Como não tem regras rígidas, esses games admitem a emergência de vários estilos de jogos, singulares, construindo uma narrativa bem particular, idiossincrática. Nesses enredos é possível projetar questões particulares dos envolvidos nos games, ressignificando-as, isto é, tornar-se autor e ator de suas histórias, como por exemplo, o caso de Conan que sempre trazia para a trama aspectos de seu cotidiano.” (Alves, 2004: 199)

Os praticantes de jogos virtuais pesquisados não utilizam armas no dia-a-dia. Nem mesmo pegaram em uma arma em toda a sua vida. Por um lado, a “violência nas *Lan Houses*” é apenas uma válvula de escape aos jogadores. Praticar um jogo de ação remete o jogador a um contexto diverso. Através da imersão em uma Realidade Virtual ele vive outro personagem. As cenas de violência do jogo *Counter Strike* cumprem a função de espetacularização do evento. De certa maneira, tanto os programas de televisão citados no início do capítulo, como os jogos virtuais e o diálogo de seus participantes, criam um universo de significados decodificável somente pelos seus participantes.

## 6.4. Jogar bem

Nessa seção tentarei explicar o significado de "jogar bem" entre os *players* de jogos virtuais, o que servirá de estrutura interpretativa para futuramente analisar o "jogar bem" entre os usuários de *Orkut*. No primeiro caso temos uma atividade essencialmente lúdica. No segundo, o jogo ocorre de maneira metafórica, mas com atividades lúdicas internas (o caso dos jogos de comunidades). A pergunta que é feita no momento é a seguinte: como ter um bom desempenho nessas formas lúdicas de interação virtual? Espero que buscando a resposta a essa pergunta alguns elementos da virtualidade sejam exaltados. Para os *players* de jogos virtuais, especialmente aqueles que praticam o jogo *Counter Strike* (CS), um elevado grau dessas três variáveis incide sobre o sucesso no certame: movimentação, entrosamento e persistência.

### 6.4.1. Movimentação

A movimentação significa uma agilidade em deslocar rapidamente o personagem do jogo. Nas ações entre Terroristas (TR) e Contra-Terroristas (CT) do CS, cada equipe precisa cumprir um tipo de missão. Quando se é terrorista é preciso instalar duas bombas, que eles chamam de B1 e B2. Sendo um personagem do time dos Contra-Terroristas é preciso impedir o sucesso dos opositores. Durante esse embate os personagens, em torno de cinco para cada lado, precisam se movimentar dinamicamente no ambiente virtual. A rapidez de movimentação resulta no sucesso do *round*. Por isso é comum observar os praticantes desse jogo movimentar agilmente os periféricos do computador: *mouse* e teclado. Para quem acompanha uma partida entre dois times fica a sensação de grande envolvimento entre homem e máquina. Comandos rápidos nos periféricos se traduzem em respostas rápidas no ambiente virtual do jogo.

Os *rounds* podem ter a duração de uns dois minutos, ou perdurarem até dez ou quinze minutos. Uma movimentação ágil significa surpreender o adversário. É a situação, por exemplo, do personagem que leva um tiro sem ao menos saber de onde veio. Nesse caso é preciso efetuar um tiro certo, que é chamado de *head shoot*. Ele é a forma mais eficiente de atingir o adversário. Primeiro porque resulta no óbito instantâneo do adversário. Em segundo lugar, porque é uma forma parcimoniosa de praticar o jogo, já que é preciso atacar ao mesmo tempo em que é preciso se defender. Além do mais, a munição do personagem é uma grandeza finita que deve ser poupada para durar todo o *round*. A variável movimentação se refere exclusivamente às ações desempenhadas na plataforma virtual. Nenhum dos praticantes do jogo se "movimenta" efetivamente. No máximo ocorre um movimento ágil nas mãos em acionarem os periféricos, pois todos eles ficam na posição sentada e na frente do monitor. A movimentação dinâmica é restrita à dimensão virtual do jogo.

#### **6.4.2. Entrosamento**

Aliada à movimentação existe o entrosamento, que está em referência às ações desempenhas na dimensão real do jogo. Um time bem entrosado "se comunica bastante", como é comum ouvir dos *players*. Durante uma partida de *Counter Strike* o time se posiciona lado a lado e na frente dos computadores. É comum ouvirmos eles comentarem as ações projetadas no monitor. As ações na plataforma virtual são combinadas oralmente entre os membros do time. Se o time joga em um cenário em forma de labirinto, por exemplo, é comum os membros do time combinarem estratégias de deslocamento. Muitas vezes aos gritos, eles combinam situações do tipo: "vai pela direita, vai pela direita"; "cuidado atrás de ti"; "CT bem na frente, do lado do túnel"; e, assim por diante.

Um time bem entrosado mantém uma dinâmica comunicação entre seus membros. O sucesso de alguns times famosos na comunidade *player* é explicado pelo forte entrosamento do grupo. Cada time eleva o grau dessa variável de alguma forma. Existe uma idéia generalizada de que o treinamento da equipe precisa ser presencial, ao contrário daquele intermediado pela

Internet. Alguns times são formados por membros que residem em diferentes cidades. Esse é o caso do time "Praianos". Eles iniciaram suas atividades durante o período de férias, na praia de Tramandaí/RS. Porém, após esse período todos retornaram para suas cidades natais: Passo Fundo e Encantado, ambas no Rio Grande do Sul, mas distantes uma da outra. Para treinar eles praticam o jogo via Internet. Com o avanço das conexões de banda larga essa possibilidade tornou-se uma boa opção para os *players*. No entanto, para alguns *players* mais "antigos", que praticam o jogo há uns dois anos, quando a conexão por banda larga não estava tão desenvolvida, o treinamento presencial é vital. No período de cerca de dois anos atrás somente as *Lan Houses* ofereciam uma possibilidade satisfatória de prática do jogo *Counter Strike*, pois era comum encontrar nesses estabelecimentos equipamentos que dessem acesso ao jogo múltiplo (*multiplayer*). Os jogadores que praticam o jogo desde essa época desenvolveram o costume de realizar treinamentos presenciais.

Douglas é um rapaz de vinte e poucos anos e preside a Federação Gaúcha de *Counter Strike* (FGCS, como é chamada). Ele é um jovem empresário e possui uma *Lan House* na zona sul da cidade de Porto Alegre. Ele criou a FGCS por iniciativa própria e hoje adquiriu a posição de organização dos campeonatos desse jogo no estado. A sua situação é semelhante à de Felipe, dono da *Lan House Everplay*, no município de Gravataí/RS. Ele também tem a mesma idade de Douglas e há alguns meses estava interessado em abrir um negócio próprio. Na época ele cursava arquitetura em uma faculdade particular. Pensou em abrir uma *Lan House* porque era um assunto que despertava seu interesse. Até porque, ele também era um *player* de jogo virtual. Certa vez ele sonhou que estava abrindo uma *Lan* com um amigo como sócio. No dia seguinte ele telefonou para esse amigo e combinaram de iniciar o negócio. Seus pais foram os investidores iniciais. No entanto, como ele mesmo diz: "eles só deram o dinheiro, o resto nós fizemos". Felipe também comprou um *site* que intermedia a comunicação entre *players* de jogos virtuais: o "Everplay.com". Esse *site* serve como meio de comunicação entre os *players*. Basta se cadastrar para poder enviar mensagens e ler as remetidas por outros *players*. O estabelecimento comercial

de Felipe foi batizado com o mesmo nome do *site*, num processo de construção e consolidação de uma marca. Inicialmente esse *site* havia sido construído por outra pessoa. Felipe comprou todos os direitos do *site*, mas não revela os valores envolvidos na transação. No final do ano de 2006 Douglas e Felipe se conheceram. Desde então, a *Lan House Everplay* começou a ser o local cede dos campeonatos organizados pela FGCS.

As instalações físicas da *Everplay* são realmente modestas. Ela se localiza no centro da cidade, porém em uma rua como pouco movimento. Fica no segundo andar de um pequeno prédio de dois andares. O espaço do estabelecimento é de dez metros de comprimento por cinco de largura e são disponibilizados aos clientes dez computadores apenas. A sua situação é muito diferente de outras *Lan House*, que são maiores e contam com mais computadores. No entanto para os *players* e para a FGCS a *Everplay* é a melhor *Lan House* do estado. Eles argumentam que ela possui os melhores computadores, que contam com configurações de última geração. A impressão que se tem é que sempre a *Lan House* mais nova é a melhor. Embora seja uma avaliação um tanto subjetiva, existe algo de objetivo nessa consideração. As *Lan Houses* mais novas contam com equipamentos novos, que sempre serão melhores que os antigos, que rapidamente estão defasados. O setor da informática está em constante desenvolvimento. Diariamente novos equipamentos, programas e jogos são lançados no mercado. Cada vez mais eles são potencializados para desempenhar um conjunto maior de funções a uma velocidade mais rápida. No entanto, o aprimoramento tecnológico seduz em parte os *players*, especialmente ao que se refere ao jogo *Counter Strike*.

Atualmente a versão desse jogo utilizada em campeonatos em todo o mundo é uma antiga. Ela tem quase dez anos, o que no meio da informática é muito tempo relativo. Para os *players* essa "antigüidade" do jogo é ainda maior, já que eles geralmente são adolescentes e quando o jogo foi criado muitos deles eram crianças. Atualmente existe uma versão aprimorada do jogo, chamada de *Source*. Ela é tão real que aplica nos movimentos virtuais dos personagens os efeitos de física, tais como: efeito gravitacional, deslocamento do vento, repique dos objetos do cenário. No entanto, os *players* profissionais, que participam dos campeonatos e investem dinheiro e tempo nessa atividade,

compartilham da opinião de que a versão nova não é boa. Eles preferem jogar a antiga. Geralmente o comentário sobre a nova versão é de que o jogo é "pesado" e "lento". Segundo Walter, que é um informante de dezoito anos e com um aprimorado conhecimento técnico de informática, a nova versão do jogo poderia funcionar sem problemas nos computadores de hoje em dia. Ela não é escolhida em decorrência do costume dos *players* com a versão antiga, pois eles conseguem até mesmo "jogar de olhos fechados", como Walter comenta. O entrosamento é uma relação entre players, máquinas e *software*.

### 6.4.3. Persistência

Possuir uma prática acentuada com um jogo virtual revela a terceira variável envolvida com o jogar bem: a persistência, que o aproxima da prática dos outros esportes tradicionais. Entre os *players* se comenta que existem esforços para classificar o jogo virtual como uma modalidade Olímpica. Boato ou verdade, o fato é que o profissionalismo da prática do jogo virtual é enorme. Os treinamentos das equipes são diários. Algumas delas são formadas por membros com altos salários. Alguns times são patrocinados por fortes empresas que negociam a aquisição de bons jogadores. O cenário dos jogos virtuais, nesse aspecto, se assemelha ao dos Clubes Futebolísticos, com compra e venda de passe de jogadores. Participar dessa atividade pode significar a aquisição de prêmios e vantagens. João, que é um membro do time chamado S.A. e ocupa a posição de capitão, conta que "já gastou muito dinheiro com o jogo, mas ganhou mais do que gastou". Segundo ele, é preciso ser "persistente e treinar muito". O que pode ser financeiramente muito oneroso no início, já que o praticante precisa pagar pelas horas de acesso na *Lan House*, ou pela conexão a cabo, se praticar de sua residência. A maioria dos praticantes, se não todos, possui seu próprio equipamento, tal como: teclado, *mouse pad* (base flexível do *mouse*), *mouse* e fones de ouvido. Embora os equipamentos dos *players* prezem pela qualidade técnica, a opção por equipamentos próprios está mais associada ao conforto do que à qualidade, já

que a *Lan House* possui bons periféricos. Segundo Walter, "é como o jogador de futebol que prefere uma determinada marca de chuteira".

O êxito no jogo *Counter Strike* está diretamente ligado à persistência em treinar continuamente. Com o passar do tempo os *players* desenvolvem um intenso e detalhado conhecimento do jogo. Os cenários virtuais são decorados nos detalhes. Os movimentos possíveis dos personagens são assimilados na sua totalidade. As diversas possibilidades do jogo, como atravessar a parede com um tiro e acertar o adversário, são estudadas exaustivamente. Com o passar do tempo os *players* tornam-se totais especialistas na prática do jogo. Porém eles estão intimamente familiarizados com uma versão do jogo e não com outra. O discurso de que a nova versão seja "pesada" e "lenta" é um pretexto para explicar o desconhecimento dela. Um *player* experiente jogando contra um neófito na versão nova do jogo não terá o mesmo êxito se estivesse praticando na versão antiga. Jogar bem o *Counter Strike* é resultante de um forte e contínuo processo de especialização sobre um programa de computador. Descobri que um dos membros do time *Just One* havia sido soldado no exército brasileiro. Durante esse ano que esteve envolvido com o serviço militar obrigatório, ficou afastado do time, voltando a fazer parte logo em seguida. Quando descobri esse fato perguntei, quase afirmando, que para ele ficaria fácil praticar o jogo, já que no exército ele havia aprendido a atirar e manejar armamento. Ele respondeu rindo que "uma coisa não tem nada a ver com a outra".

Alguns *players* trabalham como seguranças civis. Era de se supor que, pelo fato da atividade de segurança ser semelhante à de um policial, ou contra-terrorista, eles praticassem bem o jogo. No entanto, parafraseando a afirmação de meu informante, "uma coisa não tem nada a ver com a outra", pois se o jogador possui algum tipo de experiência específica semelhante ao assunto do jogo, ela não é transmitida para a plataforma virtual. O jogo *Counter Strike* está longe de ser um simulador de ações terroristas, ou contra-terroristas. Embora seu tema seja esse, seus praticantes são pessoas que desenvolvem um apurado conhecimento das ações do jogo, que são distantes daquelas praticadas em suas vidas cotidianas. Um dos membros do time "Exede" é um jovem que trabalha em uma banca do Mercado Público de Porto Alegre/RS.

João, que embora seja um ótimo soldado no *Counter Strike*, trabalha na realização de eventos e faz faculdade de administração. Outros *players* possuem as mesmas aspirações que outros tantos jovens: estudar, fazer vestibular, entrar na faculdade e trabalhar. A prática do jogo entra em suas vidas como uma possibilidade passageira de sucesso social e mesmo econômico. Social porque existe a possibilidade de reconhecimento do grupo e ascensão no campo específico dos jogos virtuais. O que pode se transformar em sucesso econômico, já que a vitória nos campeonatos gera premiações. No entanto, paradoxalmente os prêmios são pouco comentados. Recebe mais atenção nas conversas dos *players* a movimentação no ranking da FGCS. Mesmo com esses elementos seduzindo os praticantes de jogos virtuais, muitos deles abandonam essa atividade para dedicarem-se às suas vidas “reais”, como estudar e trabalhar.

### **6.5. Lógica real sobre a lógica virtual**

Até aqui tudo indica que existe uma separação grande entre o *player* e o jogo e mesmo o personagem virtual, pois não é porque alguém soube realmente atirar de fuzil que vai ter vantagens no ambiente virtual do jogo, mesmo utilizando esse armamento. No entanto, com relação à questão de gênero a situação fica diferente. A *Lan House Everplay* tinha um time de jogadoras de *Counter Strike*. Elas possuíam em torno de dezoito anos de idade e residiam nas imediações do centro da cidade de Gravataí/RS. Fabiano, que é um funcionário dessa *Lan*, ocupava a posição de *manager* do time. O *manager* cumpre a função de treinar a equipe com táticas específicas, buscar patrocínios e agendar a participação em campeonatos. Na época o problema enfrentado por esse time de meninas era a inexistência campeonatos de CS especialmente para mulheres. Essa situação me instigou, já que a prática do jogo virtual não envolve força física, que é a especificidade das atividades esportivas e o fator delimitador entre modalidades masculinas e femininas. No entanto, mesmo não havendo a variável força física envolvida na prática do CS, seus praticantes se preocupavam com a questão de gênero. Conversando com

eles tentei argumentar nesse sentido, que no jogo virtual não haveria diferença entre ser menino ou menina. Porém meus informantes sustentavam veementemente que a prática do jogo virtual deveria respeitar a diferença de gênero.

A interpretação sobre essa postura parte da maneira como eles vêem a sua atividade. Para os *players* jogar o *Counter Strike* se aproxima da prática de uma atividade física como outra qualquer. Seus treinamentos são exaustivos da mesma forma que um atleta em uma atividade física tradicional. Para quem olha de fora do meio dos *players*, pode parecer que a prática do jogo virtual não canse e nem fadigue fisicamente. Entretanto, o envolvimento físico com a prática do jogo é intenso para eles. Durante os campeonatos eles costumam se alojar em hotéis. O grau de concentração é intenso. Nem mesmo as namoradas ficam muito perto dos *players*. Durante os campeonatos eles dormem um número razoável de horas se preocupam com a reposição das energias do corpo. Embora essas questões mais objetivas estejam envolvidas, existe principalmente uma associação simbólica entre praticar o *Counter Strike* e desempenhar uma atividade esportiva intensamente.

Outro jovem assíduo praticante de jogos virtuais, o Stéfano, deixou de ser *player* para ser um atleta, literal e realmente falando. Ele costumava passar horas praticando diversos jogos virtuais em sua residência, ou ia às *Lan Houses* da cidade com os amigos em busca de novas opções de prática de jogos. A sua conduta poderia ser caracterizada como a de um *player* profissional, embora ele apenas fosse amante da atividade. Pode-se dizer que ele realmente estava imerso no mundo dos jogos virtuais. Porém, em um dado momento começou a também se interessar pelo basquete. Ele ganhou a oportunidade de treinar basquete em um reconhecido clube da cidade, a SOGIPA (Sociedade Ginástica de Porto Alegre/RS). Sua atividade como *player* foi reduzindo de intensidade ao passo que se tornava um atleta praticante de basquetebol. Ele se mostra satisfeito com essa mudança, já que antes seus pais reclamavam das diversas horas dedicadas à prática dos jogos virtuais. Ele comenta a postura de seus pais que diziam: "o *video game* não vai de levar a nada". Para os pais de Stéfano existe uma diferença valorativa entre estar imerso no "mundo" dos jogos virtuais, ou no do basquete. A segunda atividade

está mais associada com saúde, desenvolvimento e integração na sociedade. A primeira atividade era vista por eles e por diversas pessoas como uma prática fisicamente danosa, pois era associada ao sedentarismo e à estagnação e alienação do convívio social.

As situações exemplificadas pelos casos dos *players* profissionais e dos amadores demonstram diferentes percepções sobre a virtualidade. De um lado temos uma percepção positiva e que almeja extrair do envolvimento com o jogo virtual algum capital, seja ele econômico ou social. De outro lado temos a visão negativa, que enxerga no jogo virtual uma atividade alienante, como perda de tempo e dinheiro. Os *players* profissionais são apoiados pelos pais, pelo menos no desenvolvimento inicial da atividade. Muitos pais patrocinavam a participação dos filhos nos campeonatos, tanto pagando inscrição e demais custos, como os levando e trazendo das competições. No caso de Felipe, dono da *Everplay*, seus pais apoiaram o desenvolvimento de uma atividade ligada aos jogos virtuais. Os pais de Stéfano concordariam que abrir uma *Lan House* seria uma postura positiva, já que era empreendedora, profissional, rentável e com vistas ao futuro de seu filho. No entanto não enxergaram esse conjunto de possibilidades e incentivaram seu filho à prática esportiva tradicional. Os pais de Felipe podem até ter pensado isso quando perceberam seu filho se interessando por jogos virtuais, mas não foram contra suas vontades.

Esses casos ilustram o quanto a "virtualidade" desperta diferentes visões e interpretações a respeito dela. Às vezes a virtualidade é associada e vista como apenas uma continuidade das motivações e condutas reais da vida cotidiana. Em outros casos ela é interpretada como uma coisa nova, com leis e resultados específicos, sejam eles positivos ou negativos. A maneira preferida de treinamento (*on-line* ou *off-line*), a diferença entre times masculinos e femininos e os valores envolvidos com a prática dos jogos virtuais, sinalizam para relativas interpretações sobre a virtualidade. A tensão entre o virtual e o real se dá pela sobreposição de lógicas de um meio sobre o outro e vice-versa. Nessa "amálgama" de interpretações podemos perceber o quanto a dimensão virtual vai sendo construída, simbólica e imaginariamente, por diferentes segmentos sociais.

## CAPÍTULO VII

### 7. A epidemia *Orkut*

No início do ano de 2004 uma plataforma de sociabilidade virtual ganhava expressão no Brasil: o *Orkut*. A primeira vez que ouvi falar dele foi através de uma informante chamada Jana, com vinte e poucos anos de idade, moradora da cidade de Porto Alegre/RS, mas que fazia pouco tempo havia migrado do interior para a capital. Aqui ela estudava na faculdade de direito e cultivava o sonho de trabalhar em um cartório. Ela comentava comigo sobre o "Ârcã". Hoje em dia é comum pronunciar "Orcuti" como resultado da incorporação da palavra no vocabulário popular. Em 2004 essa plataforma de interação continha seus textos explicativos, *links* e todas as páginas virtuais na língua inglesa e mesmo assim despontavam como os mais intensos utilizadores do sistema os brasileiros. Esse fato começava a chamar a atenção da mídia na época. Porém quando conheci Jana ainda se pronunciava "Ârcã". Fiquei surpreso com seu depoimento. Ela parecia muito empolgada com essa nova tecnologia. Dizia que "tu tem que entrar no Arcã, é demais!". Relutei em acreditar no seu depoimento. Em minha opinião não passava de uma febre de momento. Alguma tecnologia nova que repercutia de alguma forma na sociedade, mas que logo seria esquecida. Jana tratou de me convidar a ingressar no *Orkut*. O convite era condição obrigatória de ingresso. O que obrigava a inserção do usuário já de imediato em uma rede de relações. Informei a ela sobre o meu *e-mail* e logo em seguida recebi em minha caixa postal eletrônica uma mensagem em inglês me informando do convite. Ingressei na página inicial do *Orkut* levando comigo o desânimo e a certeza de se tratar de algum *software* novo sem expressividade e com provável vida curta. Como na página inicial eram solicitadas informações pessoais, na espécie de preenchimento de um formulário, desisti de ingressar nessa plataforma, pois iria me tomar muito tempo.

Cerca de dois meses depois conheci um rapaz de vinte e poucos anos, estudante de comunicação social na UFRGS, chamado Josmar. Na verdade foi ele quem me procurou. A situação que propiciou nosso encontro foi a sua necessidade de elaborar um trabalho de conclusão no seu curso, o que significava organizar um programa na rádio da universidade ao estilo “mesa redonda”. O tema poderia ser livre e sua escolha foi sobre o fenômeno *Orkut*. Josmar me procurou e me convidou a participar do seu programa porque descobriu que eu já tinha trabalhado com o tema sociabilidade virtual no mestrado. Em nosso primeiro contato via telefone ele me perguntou se já havia ouvido falar do “Ârcã”. Lembrei da informante Jana e respondi meio desanimado que sim. Ele perguntou se eu já fazia parte. Respondi que não. Prontamente ele solicitou meu *e-mail* e prometeu me convidar a ingressar no *Orkut*. Em seguida combinamos o horário de gravação do programa e nos despedimos. No mesmo dia recebi a mesma mensagem de convite para participar do *Orkut*. Porém agora o convite vinha de Josmar e não de Jana. Com menos desprezo pelo novo sistema de sociabilidade, tratei de passar da primeira página, preenchendo os campos de informação pessoal. Em seguida tratei de “navegar” no sistema e me familiarizar com o conteúdo apresentado. Acompanhei a estrutura virtual do *software*, fiz algumas anotações e utilizei algumas ferramentas disponibilizadas, entre elas a pesquisa por demais usuários e comunidades.

No dia da gravação do programa lá estava eu e mais três convidados, um de cada área acadêmica. Em cerca de uma hora debatemos o tema, fizemos algumas ponderações, fizemos algumas projeções realistas que não se concretizaram e outras fantásticas que acabaram se evidenciando. Sobre essas particularmente, lembro bem do comentário feito por um dos convidados. Ele, entusiasta do *Orkut*, ponderava sobre um possível momento futuro em que nossas vidas reais dependeriam muito de aspectos pessoais (imagens e outras informações) disponibilizadas no meio virtual. Ele comentava que o fato de um usuário do *Orkut* possuir diversos amigos em sua rede virtual de sociabilidade poderia ajudá-lo a obter um emprego, pois se trataria de uma pessoa “melhor relacionada”. Pessoalmente achei fortes as projeções desse colega de debate. No entanto, as respeitei e fiquei pensando nelas.

Até então minhas observações sobre o ciberespaço, em pesquisas em salas virtuais de bate-papo, indicavam que as vivências real e virtual andavam juntas e uma colaborava para o melhor desempenho da outra. Ser um membro bem relacionado em uma rede de sociabilidade virtual dependia também de seu desempenho nos momentos de vivência real, que se concretizavam em encontros da turma de amigos. A personalidade desse hipotético membro de rede virtual deveria ser construída tanto por sua performance nos encontros da turma do *chat*, como também naquela evidenciada na própria plataforma virtual. O que o meu colega de mesa redonda me dizia, talvez sem uma organização adequada, era que elementos performáticos de uma vivência virtual do indivíduo o projetariam em sua vivência real. O que estaria de acordo com minhas observações até então. Alguns dias depois do programa no rádio tratei de escrever um texto sobre esse fenômeno, que foi intitulado "O *Orkut* e a terceira forma de sociabilidade". Nele ponderei sobre a influência das dimensões tempo e espaço na constituição do vínculo societário. O fato de o *Orkut* desassociar completamente essas duas variáveis potencializava a formação de redes sociais. Encontros intersubjetivos impossíveis em um contexto urbano tradicional ocorreriam no *Orkut*.

Nesses últimos três anos o crescimento do *Orkut* foi quantitativa e qualitativamente expressivo. Quantitativamente as cifras somente crescem, chegando hoje em mais de quarenta milhões de usuários espalhados pelo mundo. Qualitativamente, o *Orkut* assumiu uma posição referencial na sociedade brasileira. O espaço virtual formado pela rede de usuários do sistema tornou-se extremamente complexo. Para muitos indivíduos, a utilização do *Orkut*, enviando e recebendo mensagens e participando das dinâmicas das comunidades, é diária. Para outros indivíduos, no *Orkut* foi possível reencontrar algum amigo de longa data. Para alguns ainda é uma maneira de participar de uma rede de sociabilidade virtual e vivenciar um pertencimento na sociedade local e mesmo mundial. Ainda existem os diversos casos em que o *Orkut* possibilitou um encontro mais rápido e concentrado de criminosos e suas vítimas. Em vista da expressiva utilização do *Orkut*, podemos considerá-lo como uma epidemia social entre os brasileiros. Antes de discutir os efeitos trazidos pela sua utilização, tratarei de explicar porque motivo ele tornou-se

uma epidemia. Nesse caminho, alguns argumentos poderão ser fundamentais para uma análise sobre os efeitos dessa tecnologia sobre seus usuários.

### **7.1. A estrutura das epidemias sociais**

Em 2001 o pesquisador Malcolm Gladwell publicou um interessante livro sobre a estrutura e o desenvolvimento das epidemias sociais. Intitulado de *The Tipping Point* (em português: O ponto de desequilíbrio), logo essa publicação tornou-se um *bestseller*. Trazendo dados empíricos em seus argumentos, ele esclarece quais são os elementos envolvidos na difusão e massificação de uma informação ou comportamento social. De maneira geral, segundo ele as epidemias sociais são orientadas por três forças: "pelo contágio; pelo fato de que pequenas coisas geram grandes transformações; e, as transformações não ocorrem gradualmente, mas sim em momentos dramáticos" (Gladwell, 2001: 9). Existe um momento em que ocorre o desequilíbrio de alguma situação epidêmica (ponto de desequilíbrio, que toda a epidemia tem). A partir de então o fenômeno torna-se majoritário. As três leis do ponto de desequilíbrio são: a lei dos poucos casos; o fator "pegajoso"; e, o poder do contexto.

Para explicar o que seriam "os poucos casos", Gladwell cita o estudo de Stanley Milgram dos anos sessenta mostrando que existem os "seis passos de separação" entre as pessoas. O que significa "que um número pequeno de pessoas é ligado a qualquer pessoa em pequenos passos e o restante das pessoas é ligado ao resto do mundo através desse pequeno número de pessoas" (ibid.: 37). Esse é o conceito do tipo de pessoa conectora (*connectors*), que basicamente é caracterizada por conhecer um grande número de pessoas. Os conectores circulam em diversos circuitos da cidade e participam de diversos segmentos sociais. Eles participam de diversos "mundos", subculturas e nichos sociais. Uma nova moda ou "onda comportamental" pode de repente tornar-se massiva graças a um conector. Ele pode tomar contato com ela e transmitir esse novo comportamento para outros conectores e outras pessoas na sua rede de relações. Eles são realmente os responsáveis pelo processo de "boca a boca" de divulgação de alguma coisa.

Podemos classificar o conector de Gladwell como alguém "popular" e "bem relacionado".

O segundo tipo de pessoa envolvida com as "epidemias do boca-a-boca" é o "*maven*", que são aqueles que ficam primeiramente em contato com a novidade. Eles são pessoas bem informadas que buscam dados e prevêem contextos futuros. Eles são pessoas que sabem muito sobre alguns assuntos e às quais geralmente recorremos para pedir algum conselho simples, tal como onde comprar o carro mais barato.

"O que faz dos *mavens* pessoas tão importantes no início de epidemias? Obviamente eles sabem de coisas que a maioria de nós não sabe. Eles lêem mais revistas e jornais que nós e provavelmente sejam os únicos que lêem propaganda de correio. (...) Eles têm o conhecimento e a habilidade de iniciar uma epidemia de boca-a-boca". (...) Eles acabam tendo uma certa autoridade em dar opiniões e serem ouvidos por outras pessoas." (Gladwell, 2001: 67)

Uma última característica de um *maven* é que ele não é um "persuador". Eles são professores, mas também alunos, já que também estão abertos para incorporarem novos conhecimentos.

"*Mavens* são o banco de dados. Eles dão a mensagem. Conectores são a cola social. Eles expandem a informação. Mas existe outro seletivo grupo de pessoas - os vendedores (*Salesmen*) - que possuem a habilidade de persuadir quem ainda não está convencido do que ouve e eles são tão decisivos para o ponto de desequilíbrio das epidemias do boca-a-boca quanto os outros dois grupos." (Gladwell, 2001: 70)

Os *salesmen* convencem a partir de uma série de sinais, que podem ser detalhes de suas condutas aparentemente imperceptíveis. Os *salesmen* possuem uma determinada postura e convencem através de um modo de ser e de agir. Ele opera através do que chama de "microritmos culturais", que foi pesquisado primeiramente nos anos sessenta por William Condon, citado por Gladwell. Quando as pessoas conversam elas estabelecem uma "sincronia interacional", que significa que seus movimentos gestuais entram em uma certa harmonia com os padrões de fala. Para Gladwell o poder dos *salesmen* está no seu poder de sedução na sincronia interacional. A sedução não é de ordem sexual, mas sim interacional. O que significa que numa conversa com o

*salesmen* ele conduz o diálogo. O “fator mimetismo” da conversa entre duas pessoas também interfere no poder do *salesmen*. Os *salesmen* também possuem um pouco da característica do “*sender*”, que é o sujeito que tem mais poder de transmitir um contágio de emoções e carisma.

A influência dos “poucos casos” em uma epidemia social pode se resumir da seguinte maneira: a descoberta, a divulgação e a persuasão de uma informação de ordem comportamental dependem de alguns indivíduos excepcionais. Segundo esse ponto de vista, não é que uma atitude foi repentinamente praticada massivamente pela população. Ao contrário, a circulação da informação é de responsabilidade de poucos casos que influenciaram diversos casos. Malcolm Gladwell nos explica que o sucesso de uma epidemia social também depende do seu “fator de fixação” (*The Stickiness Factor*). Ele não nos deixa claro o que seria esse fator, como o fez nos argumentos trazidos para explicar a lei dos poucos casos. A variável *stickiness* é menos visível e controlável em uma epidemia social. Ela existe, porém somente a percebemos depois que ela ocorre, de maneira atrasada. Mas a dica que o pesquisador nos dá sobre o fator de fixação é a seguinte: “Existe uma forma simples de organizar e transmitir a informação. O que temos de fazer é descobri-la, pois nas circunstâncias certas, ela se tornará irresistível.” (Gladwell, 2001: 132).

A lei do “poder do contexto” é explicada por Gladwell como resultante do tempo e do espaço. Dependendo de circunstâncias locais e temporais, uma epidemia social pode proliferar, ou não. Ele utiliza como comparação as epidemias na área da saúde. Algumas doenças tiveram sua difusão a partir de condições propícias para tanto, tais como más condições de higiene, superpopulação e falta de assistência médica. No entanto, o crime, que é um exemplo trazido pelo pesquisador, também segue a mesma tendência de aumentar em condições propícias, dependendo do contexto. Para Gladwell “nós somos estranhamente sensíveis às mudanças do contexto e levados a agir conforme essas condições.” (ibid.: 140).

Um exemplo trazido por Gladwell em seu texto cabe aqui ser trazido para ilustrar a definição do poder do contexto. Ele se utiliza da teoria das “janelas quebradas”, desenvolvida pelos criminologistas James Wilson e George

Kelling, para mostrar o poder que algumas sutilezas e detalhes possuem. Segundo essa teoria, os índices de criminalidade aumentam em locais onde é alto o número de janelas quebradas de prédios. Por ser um crime relativamente leve, o ato de quebrar janelas é pouco combatido pela segurança pública. No entanto, o aspecto de abandono e impunidade que as janelas quebradas transmitem motiva a realização de outros crimes. Isso também acontecia em Nova Iorque com relação ao não pagamento de passagem de metrô. Algumas pessoas simplesmente pulavam a roleta que dava acesso à plataforma de embarque. A polícia não perdia seu tempo combatendo um delito de pouca gravidade como esse. Isso aconteceu até o final dos anos oitenta, quando essa cidade tinha índices altíssimos de criminalidade.

Já nos anos noventa foi instituída a "tolerância zero" pela prefeitura. O que significou o combate de crimes com relativa pouca gravidade, como o vandalismo e quebra de janelas, o não pagamento de passagens de metrô e mesmo o ato de urinar em vias públicas. Na época o prefeito Rudolf Giuliani era inspirado pela teoria desenvolvida por Wilson e Kelling. Gradativamente, a polícia percebeu que combatendo o não pagamento de passagem no metrô acabava descobrindo pessoas armadas, que provavelmente iriam praticar algum roubo ou assassinato naquele dia. A "onda" de criminalidade em Nova Iorque também era motivada por pequenos detalhes, tais como o sentido de abandono e impunidade. Esse exemplo trazido por Gladwell reforça seu argumento no sentido de dar importância a pequenos elementos do tempo e espaço, que acabam tornando-se responsáveis pela proliferação de epidemias sociais.

As principais idéias da teoria do ponto de desequilíbrio são: detalhes, sutilezas, pequenas coisas e o fato de que as ações pessoais estão extremamente vinculadas aos fatores externos, como Gladwell mesmo explica: "A essência do Poder do Contexto é que pequenos detalhes imperceptíveis do cotidiano externo a nós influenciam nossas ações (ibid.: 152)". Ele não descarta aspectos genéticos e psicológicos das motivações individuais. No entanto, para ele o aspecto realmente influente das motivações atitudinais é o contexto, já que pode ser facilmente modificado e alterar as disposições comportamentais.

"O caráter pessoal é mais semelhante a um pacote de hábitos, tendências e interesses, unidos de maneira variável, dependendo, em certos momentos, de circunstâncias do contexto." (Gladwell, 2001: 163)

Embora a importância do contexto já tenha recebido tamanha importância das ciências humanas, principalmente como fator que molda o indivíduo à longo prazo, a intenção de Gladwell é mostrar que o fator local (tempo e espaço) motiva atitudes a curto prazo e mesmo imediatas. Na opinião do pesquisador, grandes epidemias sociais surgem a partir de idéias ou comportamentos cultivados primeiramente em pequenas redes. A partir de então, devido aos demais fatores estruturais de sua teoria (a lei dos poucos casos - *mavens*, *connectors* e *salesmen* - e o fator de fixação) uma epidemia prolifera. A importância da pequena rede está nela favorecer a comunicação entre seus membros. Segundo Gladwell, uma idéia realmente ganha força em pequenas redes, de no máximo 150 pessoas. Após isso, devido a limitações fisiológicas dos próprios seres humanos, uma informação perde força em uma rede de indivíduos.

A explicação dada por Gladwell, sustentada na teoria do antropólogo físico Robin Dunbar, é que os seres humanos são capazes de administrar suas relações em uma rede de no máximo 150 pessoas. Em uma rede pequena, de 5 pessoas (A, B, C, D e E), um indivíduo deve saber classificar 10 tipos diferentes relacionamentos:

1. A com B (e vice-versa);
2. A com C (e vice-versa);
3. A com D (e vice-versa);
4. A com E (e vice-versa);
5. B com C (e vice-versa);
6. B com D (e vice-versa);
7. B com E (e vice-versa);
8. C com D (e vice-versa);
9. C com E (e vice-versa); e
10. D com E (e vice-versa).

Para Dunbar é essa a explicação para muitos grupos humanos possuírem entre 150 e 200 membros (como tribos, comunidades, pelotões das forças armadas). Mesmo estando inserido na sociedade ocidental de massa, o indivíduo acaba se inserindo em pequenas redes. Gladwell não utiliza o termo "anonimato", mas poderíamos traduzir seu argumento como sendo o limite máximo em que o anonimato não surge, pois em redes pequenas ele não existe como força de desagregação dos laços sociais. Na medida em que as redes crescem, o anonimato surge devido à própria incapacidade humana de classificar e definir os diversos tipos de relações que se estabelecem entre os diversos membros. No fundo, se o grupo cresce muito, as pessoas tornam-se estranhas e a informação já não é compartilhada coletivamente.

Uma situação paradigmática desse "mágico número cento e cinquenta" (Gladwell, 2001: 169) foi observada por mim em 2003, durante pesquisa junto à rede que se sociabilizava em um *chat* de Internet. Durante esse ano a rede cresceu gradativamente. Novos membros eram regularmente agregados aos antigos membros. Nos "encontros da turma", espécie de ritual de iniciação para os novos membros e ritual de manutenção da rede, era possível verificar a inserção de mais e mais pessoas às atividades do grupo. Em meados de 2003 a rede já possuía 100 membros. Nesse momento foi possível realizar um levantamento de dados quantitativo com a rede. A partir de então a rede entrou em declínio. Alguns membros antigos se mostravam descontentes com o resultado, como comentava um deles: "agora é uma turma enorme de pessoas que muitas vezes nem se conhecem direito". Ao final do ano a turma da POA B deixou de existir. A impressão que dava era que gradualmente alguns laços de relações eram corroídos, enquanto outros eram solidificados. Dentro da grande rede na qual tinha se tornado a POA B, novas pequenas redes se formavam. Ali alguns sentimentos e atitudes eram cultivados de forma mais coesa, como lembro que comentavam comigo. Durante o crescimento da rede da POA B, pessoas com hábitos e *habitus* diferentes estavam em contato. As formas de interação que antes eram unânimes e agradavam a todos nos encontros da turma, agora não suscitavam posturas equânimes. Mas o término da POA B na época não me surpreendeu. No ano 2000 a turma do *chat* Conex também teve

a mesma dinâmica: surgimento focado e pequeno, crescimento acelerado, estabilidade curta e fragmentação dos laços dos membros da rede.

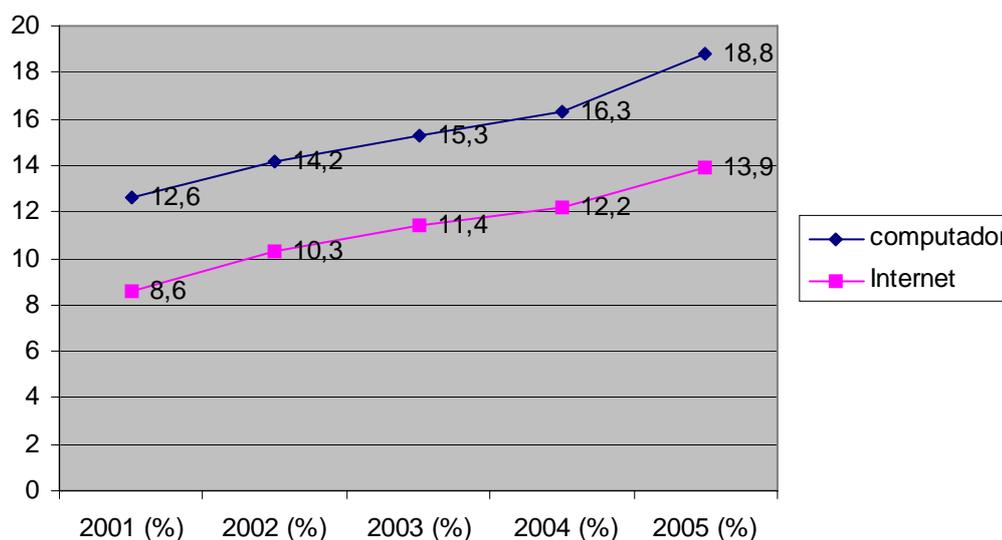
Para Gladwell, o desenvolvimento de uma epidemia social é um tanto paradoxal, já que: "... para criar um movimento de contágio é preciso, primeiramente, criar diversos pequenos movimentos (2001: 192)". O que, aplicado especificamente nos casos da Conex e da POA B, nos remete ao fato de que elas primeiramente surgiram como redes pequenas e pontuais. Pensando no movimento de sociabilidade virtual como um todo, esses casos foram pequenos dentro de um conjunto de outros dessa natureza que fizeram com que a situação se desenvolvesse de tal ponto como se encontra hoje em dia.

## **7.2. Condições epidêmicas e empíricas**

Entre os anos de 2001 e 2005 os brasileiros vivenciaram uma expansão da tecnologia virtual. Ela se traduz no aumento substancial da aquisição do conjunto computador/Internet por boa parte da população. Comparado com outros bens de consumo duráveis, como televisão, rádio, máquina de lavar, geladeira e *freezer*, a tecnologia informática obteve os maiores crescimentos em termos de aquisição por domicílio particular. Atualmente em torno de 18,8% dos domicílios brasileiros possuem ao menos um computador e em 13,9% dos domicílios existe ao menos um computador conectado à Internet (IBGE-PNAD/2005). O quadro a seguir apresenta um comparativo dos últimos cinco anos. Embora ainda menos de um quarto dos domicílios brasileiros possuam computador, podemos considerar esse período como de expansão dessa tecnologia.

Bem/serviço	2001 (%)	2002 (%)	2003 (%)	2004 (%)	2005 (%)
Computador	12,6	14,2	15,3	16,3	18,8
Internet	8,6	10,3	11,4	12,2	13,9

Expansão do conjunto computador/internet nos domicílios brasileiros



No ano de 2005 foi verificado que 21% da população com mais de dez anos de idade acessava a Internet via computador em algum dos seguintes locais: domicílio, local de trabalho, escola, centro de acesso gratuito ou pago (*Lan House* ou cibercafé, por exemplo), casa de amigos ou outros locais. Se considerarmos esse percentual como uma espécie de "grau de expansão do ciberespaço", percebemos que nas regiões Norte e Nordeste (12,0% e 11,9%, respectivamente) ele ainda é inferior se compararmos com as demais regiões do país: Sudeste (26,3%), Sul (25,6%) e Centro-Oeste (23,4%). A princípio, a explicação para esse fato está no maior desenvolvimento urbano e econômico que essas três últimas regiões possuem em relação às duas primeiras. O "grau de expansão do ciberespaço" sofre influências reais relacionadas com a aquisição de uma tecnologia apropriada e com o poder (econômico ou histórico) de adquiri-la. Na Europa esse processo está adiantado. Pesquisas mostram que em 2004 46% da população europeia acessava a Internet e em 2005 o percentual chegou a 49%<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> Fonte: Jupiter Research, Setembro 2006; Internet Retailer, Novembro 2006

Com relação à variável gênero, no Brasil o percentual de homens que acessam a Internet é de 22%, enquanto o de mulheres é de 20%. Na virada do século XX para o XXI, diversas pesquisas mostravam que no Brasil o acesso à Internet era predominantemente realizado pelo público masculino. Nessa época poderia ser dito que o acesso à Internet era segmentado. Em vista dessa especificidade era totalmente pertinente considerar um público usuário de Internet. A aproximação entre os dois percentuais (22% e 20%), mais do que um índice técnico, revela que o acesso à Internet deixa de ser um comportamento de um público específico, para passar a ser predominante na população. No dia a dia percebemos que a utilização do conjunto computador/Internet faz parte da vida "de todos". Esses dados revelam de forma mais clara essa situação.

No entanto, em se tratando da variável faixa etária, ainda poderíamos nos referir ao uso da Internet como "segmentado". Ainda hoje ele predomina entre os jovens brasileiros. Na faixa etária entre os 15 e 17 anos de idade o acesso à Internet chega aos 33,9%, que é o maior verificado em todas as outras faixas. Entre aqueles com entre 10 e 14 anos de idade o acesso à Internet chega aos 24,4%. Entre as pessoas com 60 anos de idade ou mais, o percentual dos que acessam a Internet chega aos 3,3%. O acesso à Internet continua sendo segmentado com relação ao grau de escolaridade e a renda mensal no Brasil, já que prevalece nos casos em que essas variáveis são maiores. Essa segmentação é considerada em dimensões macrossociais. Somente em meados da década de noventa é que se poderia falar realmente em uma atividade segmentada. Naquela época a Internet chegava ao Brasil e estava restrita ao acesso de funcionários públicos, meio universitário e pequenas fatias do alto empresariado. Objetivamente, o acesso à Internet estava à disposição somente de pequenas redes de pessoas. Em outras regiões do mundo, como nos Estados Unidos e na Europa a utilização do computador/Internet pela população geral está mais difundida. O motivo está relacionado com questões históricas, já que nessas regiões as tecnologias da informação receberam atenção dos governos há mais tempo. Em uma pesquisa mundial recente foi divulgado o percentual de pessoas que usam

computador em diversos países (Pew Institute, 2007: 78). A seguir alguns desses interessantes resultados são reproduzidos em uma tabela:

PAÍS	Em 2002	Em 2007	Varição
Estados Unidos	73	80	+7
Canadá	75	76	+1
Brasil <sup>3</sup>	22	44	+22
Bolívia	31	46	+15
Peru	26	39	+13
Argentina	30	35	+5
Venezuela	50	53	+3
México	30	32	+2
Chile	--	35	--
Grã-Bretanha	59	76	+17
Alemanha	63	76	+13
França	60	73	+13
Itália	34	41	+7
Coréia do Sul	72	81	+9

O *Orkut* já existe há três anos e continua sendo freqüentado predominantemente por usuários que preenchem “Brasil” no cadastro de “local de moradia”. Hoje já são mais de quarenta milhões de usuários espalhados pelo mundo. Em segundo lugar na utilização do *Orkut* está os Estados Unidos. Porém, devemos desconfiar de se tratarem efetivamente de norte-americanos, pois atualmente a maior colônia emigrante brasileira se dirige aos Estados Unidos (legais ou ilegais)<sup>4</sup>. Podem acontecer casos como o de Márcia, que reside em Nova Iorque há cinco anos. Em sua página no *Orkut* ela informa que reside nos Estados Unidos. No entanto, a grande parte de seus amigos cadastrados no *Orkut* é formada de brasileiros. Muitos deles também são

<sup>3</sup> Esse resultado é diferente dos 14,2% revelado pela PNAD porque foram utilizadas metodologias diferenciadas. Na pesquisa do Pew Institute a população urbana teve um peso maior no levantamento de dados.

<sup>4</sup> Estima-se que cerca de dois milhões de brasileiros vivam legal ou ilegalmente nos Estados Unidos. Maiores detalhes podem ser obtidos no site: [http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp\\_hoje/ju/agosto2005/ju297pag09.html](http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/ju/agosto2005/ju297pag09.html)

moradores dessa cidade. Outros tantos são amigos que residem no Brasil. A rede de relações de Márcia, virtual ou real, é formada majoritariamente por brasileiros, imigrantes ou não. Fato esse que está de acordo com a realidade dos brasileiros vivendo nos Estados Unidos, pois acabam muitas vezes se inserindo somente em redes sociais de outros brasileiros ou de latinos (Sales, 1999). Realmente, mesmo que as estatísticas do *Orkut* apresentem em segundo lugar em utilização os norte-americanos, devemos ponderar que muitos desses casos são de brasileiros residentes naquele país, que mantêm seus contatos sociais via Internet.

A fronteira da ocupação do ciberespaço é mais cultural do que geográfica. As redes vão se ampliando e seguindo o deslocamento de seus membros, estando eles em qual for o país. Márcia e seus amigos brasileiros residentes em Nova Iorque utilizam o *Orkut* porque seus amigos e contatos do Brasil utilizam esse sistema. A "onda" do *Orkut* os pegou mesmo eles estando no hemisfério norte. Por que eles não utilizam outro sistema de sociabilidade virtual? Porque "todos" os seus amigos já estão no *Orkut*. Por que "todos" estão no *Orkut*, cerca de milhões de brasileiros? Porque em algum momento esses "todos" eram apenas alguns poucos usuários de uma pequena rede de relações. Infelizmente hoje em dia é extremamente difícil, se não impossível e desnecessário, descobrir quem foi o primeiro brasileiro no *Orkut*, mas logicamente ele existiu. Daí para diante ele tratou de convidar seus amigos de sua rede de relações. Em algum momento Jana também foi convidada. Ela e os pioneiros do *Orkut* podem ser chamados de *mavens*, segundo a concepção de Malcolm Gladwell. Como a expansão das redes no ciberespaço pode ignorar os limites geográficos, esses indivíduos disseminaram o *Orkut* para todas suas redes virtuais, que nessa época já tinham amadurecido.

O *Orkut* proliferou no Brasil em um momento de crescimento da utilização do conjunto computador/Internet. A sociabilidade virtual já fazia parte de grande parte dos usuários de computador. Entrar em salas de bate-papo (*chats*), fazer novos amigos, rever antigos e namorar se tornavam comportamentos comuns para adultos e jovens. Cada vez mais a experiência social no ciberespaço englobava aspectos cotidianos dos indivíduos. "Viver" conectado na Internet passava de ser um comportamento exclusivo de maníacos por computadores,

para tornar-se uma prática comum. Se no passado os jovens namoravam nos bailes de escola ou em "reuniões dançantes", hoje em dia os contatos amorosos são buscados na Internet. No ano 2000, durante pesquisas junto ao grupo da Conex, alguns informantes manifestavam sua insatisfação de, em certos casos, serem estigmatizados por fazerem parte de uma rede de amigos que se sociabilizavam diariamente via Internet. Em alguns locais do país, onde a inserção do ciberespaço ainda é deficitária e lenta, comentários dessa natureza ainda podem existir. No entanto, nos centros urbanos, possuir os "amigos da Internet", como certa vez uma informante de 21 anos comentou, é plenamente natural.

O *Orkut* chegou ao Brasil justamente quando essa "naturalização" com a sociabilidade virtual já está manifestada. Aqueles melhor informados, os *mavens*, como era o caso de Jana, foram os primeiros a tomar conhecimento desse sistema de interação virtual. Em seguida os *connectors* (conectores) foram acionados. Leandro foi um caso clássico. Ainda em 2003 ele fazia parte da turma da POA B. Na rede ele assumia o *nickname* de Aprendiz de Cafajeste e ocupava uma posição de relativa liderança no grupo, já que era um membro antigo, organiza os encontros e aglutinava pessoas. Como ele mesmo dizia: "conheço todo mundo na turma". Com o crescimento e fragmentação da rede da POA B, Aprendiz formou outra rede, na qual ele também ocupava uma posição de liderança. Nessa época a plataforma de interação virtual era outra. O *software* MSN ganhava força no Brasil e diariamente recebia mais usuários. Os motivos de expansão do MSN no Brasil podem também ser explorados conforme o modelo analítico proposto por Gladwell, se não totalmente, ao menos parcialmente, pois também é um fenômeno de rede. Em seguida, no início de 2004, a plataforma do *Orkut* foi apresentada ao grande público. Foi na época em que Aprendiz tomou conhecimento da nova tecnologia e os seus diversos amigos também acabaram aderindo à novidade.

Em certa medida esse informante tinha algumas características de *saleman*. Lembro que ele era um sujeito bem relacionado e influente no grupo, extrovertido e perspicaz. No entanto, o tipo clássico de *salesman* está mais próximo de Josmar. Ele é um sujeito que aparenta um semblante de serenidade, seriedade e apresentava bons argumentos. Talvez essas

características pessoais tenham contribuído para ele atualmente trabalhar como "âncora" em um telejornal local. Trato ele como *salesman* e não Jana porque ela não conseguiu me convencer de ingressar no *Orkut*. Talvez ela tenha convencido outras pessoas. A questão principal aqui é analisar a proliferação do *Orkut* entre os brasileiros como um fenômeno de epidemia social e resultante de fatores listados na Teoria do Ponto de Desequilíbrio, de Malcolm Gladwell. Em primeiro lugar temos um contexto favorável à proliferação desse sistema virtual de interação social, que é formado por condições técnicas quantitativas (crescimento do uso de computadores e Internet) e qualitativas (alguma naturalização com esse tipo de sociabilidade). Existe um desejo do internauta neófito em ir logo se inserindo na comunidade virtual.

Em uma *Lan House* da periferia de Porto Alegre, no bairro Glória, muitos freqüentadores são oriundos das classes economicamente menos abastadas e não possuem computador em casa. São jovens entre 15 e 20 anos que se dirigem diariamente ao estabelecimento para "entrarem no *Orkut*", que significa acessar sua página pessoal, ler seus recados e enviar outros. Embora alguns deles passem longos períodos na frente do computador, essa tarefa pode ser realizada em até uma hora pagando-se R\$ 1,00 (um real) pelo acesso ao computador. Boa parte desses jovens freqüenta a *Lan House* diariamente, o que no final do mês representa um custo em torno de R\$ 30,00, podendo ser considerada uma conta que o jovem assume na sua vida e que se converte em um conjunto de benefícios: estar bem relacionado, participar das atividades do seu grupo e praticar uma performance (usar computador e Internet) que no Brasil ainda é associada à elite.

O *Orkut* chega ao Brasil no momento em que diversas redes, tais como a Conex e a POA B, passavam por processos de criação, estabilização ou fragmentação. Mesmo sendo redes pequenas, elas tiveram grande papel na difusão da nova tecnologia. Em cada uma dessas redes poderíamos encontrar pessoas que assumiram os papéis de *mavens*, *connectors* ou *salesmen*. Associado a esses elementos está o "fator de fixação" (*The Stickiness Factor*) do *Orkut*, que pode ser considerado o elemento essencial e ligado às características intrínsecas do sistema. É bom ficar "navegando" nele, indo de

página em página, procurando pessoas, visitando comunidades e deixando recados. Muitos usuários também explicam que através dele é possível encontrar diversas pessoas, amigos novos ou antigos. Porém essa explicação é um tanto óbvia e vazia, já que também seria possível "encontrar" amigos via *e-mail* ou combinando encontros em *chats* de Internet. Porém essas duas tecnologias perdem em quantidade e qualidade de informações disponibilizadas. No *Orkut* existem informações imagéticas e textuais sobre as pessoas e é possível aumentar a rede de relações. No entanto, o fator realmente "pegajoso" é o fato de o *Orkut* possibilitar uma comunicação assíncronica e envolvente entre uma coletividade, pois é possível participar de discussões em comunidades mesmo que elas tenham ocorrido no passado. O tempo sofre uma nítida distensão que seduz o usuário. Ser um usuário do *Orkut* é estar *on-line* o tempo todo, já que a página no sistema transfere a personalidade do sujeito para o ciberespaço, podendo ser "encontrado" ou "acessado" de qualquer parte do mundo, a qualquer momento.

## CAPÍTULO VIII

### 8. O *Orkut* e a terceira forma de sociabilidade

Tanto o *Orkut* quanto as plataformas de *blog* e de "mural de Internet" possuem um ponto em comum. Em termos comunicativos, ambos se assemelham a um quadro/mural de recados. Os usuários desses programas, conectados via Internet, enviam mensagens a uma central. Essa mensagem é publicada no seu respectivo *site* e fica visível para os demais usuários. Em muitos casos a visualização da mensagem é pública. Pessoas que não fazem parte do grupo de usuários da plataforma têm acesso ao conteúdo das mensagens, que ficam expostas visualmente no *site*. Os *blogs* e murais são muito úteis como canais de comunicação para diversos grupos de pessoas. Alguns deles são formados por redes de sociabilidade constituídas na interação *on-line*. Outros são formados por redes organizadas inicialmente na esfera *off-line*. Independentemente da origem da rede (se *on* ou *off-line*), o fato é que essas plataformas de comunicação se tornam, nos dias atuais, excelentes "pontos de encontro". Localizados no ciberespaço, esses canais de interação atingem o *status* de novos lugares de trânsito e permanência dos indivíduos. Também é o caso da sala de bate-papo de Internet (*chat*). Entretanto, são plataformas com características técnicas diferenciadas e que geram novas formas de sociabilidade. Adiante veremos o quanto as diferenças entre os tipos de sociabilidade via Internet, em *chat* ou no *Orkut*, são cruciais para a inédita interação humana resultante.

A difusão do *Orkut* transforma radicalmente a forma e o resultado da sociabilidade contemporânea. Ele encarna a terceira forma do processo que rompe com a necessidade de ligação tempo-espacial para o encontro social. Ele surge em um contexto onde já existiam outras plataformas com o mesmo princípio. Entretanto, por motivos intrínsecos ao seu funcionamento, tornou-se a "sensação do momento". Ele pode ser considerado como um marco no início de um tipo de sociabilidade desvinculada das dimensões de tempo e de espaço

para encontro social. O resultado é a geração de uma diversidade ampla de subjetividades colocadas em contato. O que significa a possibilidade de contato entre indivíduos de diferentes segmentos sociais (em termos de renda e idade, por exemplo), com diferentes referenciais simbólicos e possuindo diversos estilos de vida. Cada dia cresce mais o número de usuários no mundo. Atualmente a maior parte deles é composta por brasileiros. Entre as cidades brasileiras mais representadas por usuários, Porto Alegre/RS despontava como a primeira na lista.

### **8.1. O fim da ligação de tempo e de espaço**

Algo diferente ocorre no *Orkut* e não é uma diferença qualquer que possa simplesmente ser descrita como um aperfeiçoamento técnico. A interação social que é feita no *Orkut* é de um tipo novo e com conseqüências inéditas. Ela provavelmente caracterizará a sociabilidade do início do século XXI. As outras duas formas (logo veremos quais são) não deixarão de existir. Compartilharão todas as três do mesmo contexto social. Em alguns casos uma terá mais força que a outra. Mas, de qualquer maneira, as três formas de sociabilidade estarão presentes e serão acionadas pelos indivíduos, dependendo das suas necessidades. Provavelmente novas plataformas de interação surgirão. O *Orkut* pode acabar. No entanto, ele é extremamente significativo porque inaugura um tipo de sociabilidade em que o encontro de indivíduos independe, completamente, das variáveis de tempo e de espaço. Não vamos confundir comunicação com sociabilidade. A Internet já nos trouxe a possibilidade de uma comunicação desvinculada do tempo e do espaço. Entretanto, o que se discute aqui são o fenômeno de sociabilidade e a associação de indivíduos na qual ocorrem trocas simbólicas e experiências, informações e pontos de vista. Até então na Internet surgiram canais de comunicação destinados a esse fim. Entretanto, eles estavam dispersos. Eles intermediavam redes de sociabilidade, mas isoladamente. O *Orkut* centraliza o acesso dos indivíduos ao ciberespaço. Ele é capaz de intermediar o encontro das pessoas em suas redes de sociabilidade, mas também o encontro de

diversas redes. No *Orkut* as redes não ficam isoladas. Com ele não surgem tantos elementos novos, mas a maneira como o contexto é organizado, isso sim é inovador. Além disso, é o momento em que uma massa de usuários utiliza uma plataforma de interação. A questão quantitativa é importante nesse caso, já que cria um panorama em que o indivíduo desconhece os limites do contexto social no qual está inserido.

A primeira forma de sociabilidade é aquela estritamente feita mediante o contato face a face. Tempo e espaço são dimensões compartilhadas pelos indivíduos em contato. O ambiente ao redor é o mesmo. É possível existir um envolvimento do "nós" (Schutz, 1979). Nesse caso existe a "troca de olhares". O ambiente ao meu redor enquanto organismo vivo é o mesmo do Outro que está em contato comigo. O tempo é o mesmo compartilhado. O contato intersubjetivo ocorre em um mesmo espaço físico e em um mesmo período do dia. Esse tipo de sociabilidade é o que marcou todo o desenvolvimento da sociedade humana até os dias de hoje. É o tipo de contato básico entre indivíduos, em que não é necessário nenhum artefato tecnológico para intermediar a relação. A mídia é o próprio ar, a própria Terra...

A segunda forma de sociabilidade é aquela que começa a ser praticada via artefatos tecnológicos. Principalmente mediante os inventos comunicacionais do século XX, com o ápice acontecendo na Internet. Não é o momento aqui de expor as razões do sucesso da Internet como meio de comunicação. Cabe, especificamente, comentar a sua contribuição na maneira dos indivíduos interagirem. A partir da base tecnológica e visual da informática, na Internet foi possível desenvolver um tipo de ambiente que comportasse a interação humana. Trata-se da sala de bate-papo virtual, o *chat* de Internet. No *chat* ocorre uma representação de uma sala onde as pessoas conversam. Ali elas podem trocar informações e experiências. Ocorre uma sociabilidade, mas não é do mesmo tipo que até então era praticado. Os indivíduos, conectados via *chat*, compartilham do mesmo espaço visual da tela do computador, mas estão separados fisicamente. Os seus corpos estão distantes e a dimensão do espaço é "dilatada". Entretanto, o tempo do contato é o mesmo. O fato da comunicação em ambiente de *chat* ser feita no modo sincrônico (ao mesmo

tempo) é crucial para a diferença existente em relação à praticada no *Orkut* (assim como nos *blogs* e murais).

No *Orkut*, seguindo o argumento desenvolvido aqui, surge a terceira forma de sociabilidade, na qual estão isentas ligações de tempo e de espaço. O contato intersubjetivo não necessita do mesmo espaço (como já acontecia no *chat*) nem do mesmo tempo. No *Orkut* a comunicação é assíncrona. As mensagens são trocadas por membros de uma rede de sociabilidade em horários diversos. Elas são publicadas no *site* e isso possibilita que alguém isolado, tanto espacial, quanto temporalmente, participe dos momentos de sociabilidade de seu grupo. Agora também se torna dilatado o momento do encontro social. Adiante serão detalhadas as características técnicas envolvidas nessa nova plataforma de interação virtual. No momento ainda cabe explorar quais são os resultados surgidos nessas três formas de sociabilidade. Elas contêm características específicas e cada uma delas gera um grau de "diversidade em contato" que cresce entre a primeira e a terceira forma.

## **8.2. A primeira forma de sociabilidade**

Na primeira forma de sociabilidade o contato ocorre a partir de características mais ligadas à situação social do indivíduo. Nesse caso considerando diversas categorias, tais como classe social, pertencimento de grupo, ocupação espacial, campo profissional e assim por diante. O encontro social surge mediante uma afinidade de estilo de vida. Mesmo em contextos de sociedades complexas, onde há uma multiplicidade de pertencimentos e participação em diversos setores da sociedade, os indivíduos só praticam sociabilidade porque têm "algo em comum". O que pode ser mapeado pelas variáveis tempo e espaço. De maneira simples significa dizer que os indivíduos praticam sociabilidade porque estão no mesmo local e no mesmo horário. Essa condição pode resultar de diversas situações: mesmo local de trabalho ou estudo; mesmos circuitos de boemia ou lazer; mesmo local de moradia (pensando em um tipo de sociabilidade de bairro); e, mesmas práticas esportivas e de entretenimento (Magnani, 1984). A prática da sociabilidade

ocorre entre pessoas que cultivam costumes ou ocupam o ambiente urbano de maneira semelhante. Existe uma diversidade no contato intersubjetivo, mas ainda assim existem pontos em comum que propiciam o encontro.

### **8.3. A segunda forma de sociabilidade**

Na segunda forma de sociabilidade surgem algumas diferenças. Em ambiente de *chat* o indivíduo também está inserido em uma massa (como ocorre com aquele indivíduo em um contexto urbano). Entretanto, o espaço dedicado ao encontro social é virtual e as possibilidades de contato aumentam. Pessoas que dificilmente entrariam em contato no contexto urbano, já que possuem pertencimentos diversos e ocupam o espaço de maneira diferenciada ou em horários alternados, acabam se "esbarrando" em um *chat* de Internet. O indivíduo tem no *chat* uma diversidade mais ampla do que aquela que ele tem sem essa tecnologia. No senso comum se diz que é possível conhecer "pessoas do mundo todo". De certa maneira isso é verdade, tanto em termos geográficos, como em termos simbólicos (pensando no indivíduo inserido no seu campo social, no seu "mundo ao redor"). Porém, ainda existe um limite ao contato: o tempo (aqui considerado como o horário de acesso, ou conexão, ao ambiente de sociabilidade virtual). O estabelecimento de uma rede de sociabilidade virtual é determinado pela variável "momento de utilização do sistema". Essa variável resulta de um estilo de vida próprio do freqüentador de *chat*. Dois exemplos ilustram essa situação.

A turma de *chat* denominada POA B era uma rede de sociabilidade surgida e organizada a partir do contato feito, predominantemente, via *chat* de Internet. Os seus momentos de sociabilidade eram cultivados geralmente de segunda-feira a sexta-feira e em horário comercial, pois costumavam acessar a Internet de seus locais de trabalho. A maioria de seus membros não possuía computador pessoal, o que impossibilitava o acesso ao *chat* em outro horário. Essa interação ocorria a partir de condições objetivas de existência: ser jovem, trabalhador (em um ambiente caracterizado pela presença de um computador) e pertencer a uma classe baixa em termos econômicos. Todas essas eram

características majoritárias na turma da POA B. O outro exemplo é o da turma de *chat* denominada Porto Alegre A. Os membros dessa rede possuíam outro perfil. Eram mais jovens, entretanto com menor poder aquisitivo. Eram estudantes e por causa disso acessavam o *chat* em um período diferente daquele da escola, que era freqüentada pela manhã. Geralmente o acesso era feito no período da tarde ou da noite. Entretanto, novamente a variável poder aquisitivo estava envolvida. Para quem possuísse uma conexão via banda larga o acesso à Internet e ao *chat* (e à rede de sociabilidade) poderia ser facilmente feito durante o período do dia. Acessar o *chat* no mesmo período, para quem possuísse uma conexão discada, tornava-se muito dispendioso. A preferência era pelo contato via conexão discada durante a noite (especialmente após a meia-noite, já que as companhias telefônicas oferecem descontos às ligações realizadas nesse período do dia). Os membros da turma da Porto Alegre A, que acessavam o *chat* no período do dia, possuíam um poder aquisitivo relativamente maior do que aqueles que acessavam no período da noite. Seus hábitos de lazer e consumo eram diferentes. Os membros da turma Porto Alegre A, que acessavam o *chat* durante a noite, costumavam realizar seus encontros nos parques da cidade. Esse tipo de lazer é caracterizado um dos menos dispendiosos economicamente. Os membros da POA B, como já estavam inseridos no mercado de trabalho e já possuíam renda própria, realizavam seus encontros em boa parte das vezes nos locais de boemia, tais como bares e casas noturnas.

Na sociabilidade sincrônica, realizada via *chat* de Internet, a dimensão tempo (momento do acesso) ainda é determinante para efetivar com quem o indivíduo poderá se relacionar. Essa consideração tange a obviedade, mas é o limite entre as diferentes formas de sociabilidade. No caso da sociabilidade via *chat*, o indivíduo só poderá se relacionar com os demais membros de sua rede se acessar no horário em que estão todos conectados. Isso era muito visível no caso da POA B. Durante o dia, especialmente a tarde, todos estavam no *chat* se comunicando. Em algumas vezes o horário do almoço (em torno do meio-dia) também era bastante "movimentado no *chat*". A grande parte dos membros da rede estava em seus horários de intervalo (no almoço) e poderiam acessar o *chat* para conversar com os amigos e combinar algum tipo de

atividade (ir a um bar no final do dia, por exemplo). Quem não conseguia acessar o *chat* no mesmo horário acabava ficando de fora das principais conversas do grupo e não ficava sabendo das atividades (encontros da turma).

Depois de um ano, um membro da POA B criou um *site* do grupo que divulgava informações sobre seus membros e datas de encontros. No mesmo *site* foi criado um mural. Diferentemente do *chat*, no mural a informação era publicada e mantida assim. Dessa forma era possível participar das conversas da turma, mesmo não estando conectado no mesmo momento. Durante a manhã todos estavam conversando e tentando definir um local para algum encontro da turma. Alguém que só pudesse acessar a Internet e o mural durante a tarde poderia ler a comunicação que havia sido estabelecida e opinar. Isso não acontecia quando a comunicação era realizada exclusivamente via *chat*, pois quem não estivesse conectado no mesmo horário acabava ficando "de fora". O que nos lembra da oposição estabelecida entre estabelecidos e *outsiders* (Elias, 2000).

#### **8.4. A terceira forma de sociabilidade**

A tecnologia do mural inaugura a terceira forma de sociabilidade, na qual as dimensões de tempo e de espaço não são compartilhadas pelos indivíduos em seus contatos. Isso gera um maior grau de diversidade na intersubjetividade envolvida. No caso do mural da POA B as condições "objetivas" (de acesso) ainda eram determinantes. Todos ali primeiramente fizeram contato via *chat*, em um mesmo momento (período do dia). No *Orkut* a própria inserção na rede independe de condições sincrônicas, de tempo e de espaço. Nesse sistema a sociabilidade se dá via participação nas conversas e discussões de cada comunidade. Adiante veremos algumas de suas características técnicas. O indivíduo pode participar de diversas comunidades independentemente do horário que acessa a Internet. Ele também participa da sociabilidade no momento em que está disponível a se dedicar a essa atividade, de se comunicar com a rede. Se na sociabilidade via *chat* ainda era

determinante o horário de acesso, na sociabilidade via *Orkut* (e outras plataformas, como murais e *blogs*) a participação independe do horário.

#### 8.4.1. Características do *Orkut* - As diretrizes

No *site* do *Orkut* ([www.orkut.com](http://www.orkut.com)) eram apresentadas pelos seus organizadores as principais características do sistema. Algumas delas são trazidas aqui na íntegra:

"O *Orkut* é único porque é uma rede de amigos confiáveis. Dessa forma ela não cresce muito, nem de forma muito rápida e todo mundo conhece alguém que já faz parte da rede. Se você conhece alguém que já seja membro do *Orkut*, essa pessoa pode lhe convidar, caso contrário, aguarde que logo alguém irá lhe convidar. É uma comunidade *on-line* destinada a amigos. O principal objetivo é tornar a sua vida social e a dos seus amigos mais ativa e estimulante. A rede social do *Orkut* pode lhe ajudar a manter relacionamentos existentes e a estabelecer novos, possibilitando o encontro de pessoas que jamais ocorreria antes. *Orkut* torna fácil encontrar pessoas as quais compartilham seus hobbies e interesses, encontrar relações amorosas ou estabelecer novos contatos profissionais. Você também pode criar e participar de várias comunidades *on-line* de discussão, restabelecer contato com antigos colegas de colégio ou trocar receitas de biscoito. Se você ainda não recebeu um convite para participar do *Orkut*, tenha paciência. Nós adorariamos incluir imediatamente todo mundo que quisesse participar. Entretanto, nós estamos tentando assegurar que o *Orkut* torne-se uma comunidade íntima. É a nossa missão lhe ajudar a criar uma próxima e íntima rede de amigos. Esperamos logo lhe proporcionar o caminho da felicidade social."

Algumas afirmações merecem ser comentadas. A primeira delas é a "rede de amigos confiáveis". Colocando o *Orkut* dessa forma, seus organizadores se opunham ao anonimato presente na Internet. O que reforça essa idéia é o fato de que cada usuário precisa ("em tese") cadastrar as suas informações pessoais e a sua imagem. Geralmente ela é uma foto da pessoa. Na maioria das vezes uma imagem do rosto, mas também tem os casos de enquadramento de todo o corpo. Alguns poucos casos são de fotos que não se referem à imagem pessoal do usuário. Nesses casos há uma imagem qualquer, ou algum logotipo ou uma imagem de algum desenho animado. Com a foto o grau de anonimato diminui. Pode haver os casos em que a imagem não se refere ao usuário (ou porque é uma imagem diversa, ou uma imagem de outra pessoa). Entretanto, como cada novo usuário só ingressava no

sistema a partir do convite de alguma pessoa (algum amigo, segundo o *Orkut*), havia um constrangimento em se falsificar essa informação (da imagem). No *Orkut* existia menos anonimato e mais constrangimento em forjar informações. Algo que se dizia muito comum nos *chats* de Internet. Nesses casos o grau de anonimato era total e junto com ele o sentimento de desconfiança.

A segunda afirmação marcante é a de que com o *Orkut* a vida social do usuário se tornará mais "ativa e estimulante", que é um valor almejado em nossa contemporaneidade. A Internet, sendo um excelente meio de comunicação, torna-se uma ferramenta para propiciar a interação social e afastar o sentimento de solidão dos indivíduos. O *Orkut* se propõe a intermediar esses encontros sociais a partir de sua plataforma (*site*), que por sinal possui características visuais e de navegação sedutoras. Isso combina com a terceira afirmação, de que com o *Orkut* é possível estabelecer o "encontro de pessoas que jamais ocorreria antes". Na verdade essa não é uma novidade trazida pelo *Orkut* e sim pela sociabilidade virtual como um todo. Como já foi citado, a comunicação via computador/Internet e o espaço virtual desse meio (o ciberespaço) possibilita que pessoas de diferentes lugares e que não compartilham o mesmo espaço urbano entrem em contato. No *chat* ainda existia a determinante temporal. No *Orkut* não há nem esse limite. O resultado é que pessoas com estilos de vida e com rotinas pessoais diferentes podem entrar em contato.

A terceira afirmação está ligada com a intimidade. Os organizadores do *Orkut* propõem criar uma "comunidade íntima" e "uma próxima e íntima rede de amigos". Há uma boa dose de contradição em comparação com a afirmação anterior. Se o usuário do sistema pode se relacionar com pessoas que jamais conheceria de outra forma, então existe uma abertura a estranhos. A intimidade está relacionada justamente com o menor grau de anonimato presente no *Orkut*. Mais uma vez estava sendo feita uma oposição ao tipo de relacionamento comum nos *chats* de Internet, em que eram maiores os graus de anonimato e acesso público.

Cada usuário do *Orkut* possui a sua rede de amigos e para fazer parte de alguma outra é preciso solicitar, o que é um procedimento simples, mas ainda assim é um procedimento. No *chat* as relações e as redes surgem de forma

tácita e implícita. Não é preciso comunicar, como acontece no *Orkut*, que se é amigo de alguém. A intimidade está relacionada com o tamanho da rede (pequena) e com os limites da entrada de um novo membro na rede (é preciso encaminhar um pedido). Entretanto, muitas redes de usuários são compostas por centenas de amigos. Geralmente não se encontram dificuldades em ingressar em uma rede de alguém totalmente desconhecido, com o qual jamais se comunicou e provavelmente não haverá troca comunicativa escrita (nem mensagem, nem *e-mail*).

O que está em jogo, ao contrário da intimidade proposta pelos organizadores, é a convivência ampla e a busca por mais e mais relações, mesmo que sejam potenciais, simuladas e virtuais. Alguém que possui uma rede com mais de uma centena de amigos, mesmo que não se comunique diretamente com todos, está potencial e virtualmente relacionado com seu grupo. A intimidade que os organizadores do *Orkut* pregam não resulta de características da plataforma e do *software*. Uma rede de *Orkut* é tão "aberta" (ao acesso público, de alguém estranho que quer se "enturmar") quanto uma rede de *chat* de Internet, que é tão "fechada" e íntima quanto àquela. O que faz elas serem mais íntimas e confiáveis, ou mais desorganizadas, é o uso que seus membros e usuários dão à rede. O anonimato na Internet (em *chats* principalmente) pode ou não ser acionado. Airton Jungblut (2000), estudando os *chats* evangélicos, constatou que seus usuários preferiam a identificação ao anonimato. Ao invés de usarem *nicknames* fantásticos usavam o próprio nome.

#### **8.4.2. Características do *Orkut* - As ferramentas**

A estrutura e o funcionamento da plataforma virtual do *Orkut* tomam como base as relações sociais em forma de rede. Forma essa que caracteriza a interação social em sociedades complexas contemporâneas. O *software* foi criado levando-se em conta que no mundo *off-line*, todo mundo conhece alguém, que conhece alguém e assim por diante. A televisão foi inventada com base na estrutura da visão humana. O avião foi inventado a partir de estudos feitos sobre o vôo das aves e a estrutura de suas asas. A plataforma do *Orkut*,

a partir de suas ferramentas (visuais, de procura e manipuláveis com o *mouse*) transforma a interação social em algo mais palpável e passível de maior controle (pelo menos segundo a lógica da informática). Se o encontro social no modo *off-line* necessita de um evento, no *Orkut (on-line)* esse encontro se estabelece pelo desejo da interação e pela seleção de uma pessoa dentro de uma rede de outros freqüentadores.

O primeiro passo para se transformar em um usuário do *Orkut* era receber um convite, que era enviado via *e-mail*. O convidado seguia as instruções e acessava o *site* do sistema. Em seguida lhe era solicitado que preenchesse um cadastro com informações pessoais e de personalidade. Nesse momento também era solicitada uma foto, que o convidado enviava ao sistema. Cada usuário do *Orkut* possui uma página pessoal. Nela é possível acessar informações relacionadas com a pessoa. O proprietário da página pode navegar e alterar informações, ou redefinir programações de sua página, principalmente ao que se refere à publicação ou não de determinadas informações. Nessa página pessoal existem três espaços importantes.

O primeiro deles contém informações a respeito das características do usuário: foto; idade; preferências musicais, cinematográficas; e, um pequeno texto, escrito pelo próprio usuário, com o objetivo de apresentar sua personalidade. O segundo espaço é o destinado à rede de amigos do usuário. Nesse espaço são apresentadas as fotos dos membros da rede do usuário (os amigos). Essas fotos de amigos se assemelham muito aos ícones, já que representam pela imagem e funcionam da mesma forma. Basta um “clique” na foto de algum membro da rede para automaticamente aparecer a rede de amigos daquela pessoa que estava na imagem “clorada”. Dessa forma é feita a navegação no *Orkut*. Clicando em cada membro de alguma rede é possível acessar a rede daquele que foi clicado. Como cada novo usuário do *Orkut* foi convidado por algum antigo usuário, é possível acessar todas as pessoas usuárias indo de rede em rede.

O terceiro espaço importante da página pessoal do *Orkut* é o destinado às comunidades do usuário. O usuário pode criar a sua comunidade ou se inserir em alguma já existente. São nelas onde ocorre a prática da sociabilidade no *Orkut*. Participar de uma comunidade significa poder participar das conversas e

discussões (tópicos) que envolvem seus membros. Cada tópico é criado por membros da comunidade. O tópico é um tema de discussão, o qual gera manifestações dos membros da comunidade. Cada usuário pode participar de várias comunidades. Elas são dispostas em sua página pessoal e também funcionam como ícones. Alguém que esteja navegando na página de um usuário poderá clicar em alguma comunidade desse usuário e ir direto para a página da comunidade. Embora nas comunidades do *Orkut* exista o preenchimento de interesses (alguém, por exemplo, que participa da comunidade da antropologia porque se interessa por tal assunto), a interação é dada antes pela forma do que pelo interesse comum. Esse passa a sustentar a forma, a rede, a união de pessoas. As comunidades de discussão passam por essa característica: o tema em comum (de discussão) serve de sustentáculo para a interação, a forma, a união e o encontro social.

### **8.5. Participação e Identidade**

O *Orkut* possui determinadas especificidades técnicas que o tornam em uma plataforma de interação virtual sedutora. A principal delas é a facilidade de navegação através de ícones (tanto as fotos dos usuários, quanto as comunidades) que dão acesso à todos os "cantos" do ambiente. A utilização desse sistema gera um resultado passível de investigação antropológica. Na época chamou minha atenção o fato dele ser predominantemente utilizado por brasileiros (mais da metade dos usuários), mesmo sendo uma tecnologia desenvolvida por um Turco e passível de acesso mundial. Mais especificamente, despontava como principal comunidade de localidade a cidade de Porto Alegre. A primeira pergunta que surgiu foi a seguinte: por que tanta "presença brasileira"? Em segundo lugar: por que tanta adesão porto-alegrense? A resposta a essas duas perguntas veio a partir de uma pesquisa de campo, com uma investigação empírica aprofundada. No capítulo anterior analisei esse fato a partir do ponto de vista de uma epidemia social, utilizando dados que mostram um avanço do ciberespaço brasileiro no mesmo período e inferindo que a "lei dos poucos casos" difundiu a utilização dessa plataforma

virtual. Entretanto, cabe aqui desenvolver também uma análise mais interpretativa do fenômeno, desvendando melhor o sentido da utilização desse *site* de relacionamentos.

O *Orkut* deve ser considerado uma moda e uma prática cultivada coletivamente, que é resultado de um determinado contexto e que possui um sentido intrínseco ao que se refere a um desejo de participação em uma sociedade global e moderna que utiliza as novas tecnologias de comunicação (da Internet). Considerando o fenômeno neste prisma, cabe refletir sobre situações semelhantes que ocorreram em outros contextos, especialmente os trazidos por James Ferguson e Eric Gable. Para o pesquisador James Ferguson (2002) existe uma contradição nos dias de hoje observada na África. Mesmo estando em uma época pós-colonial, está presente um "sentimento nostálgico" em relação à época colonial, de dependência em relação à Europa. Também está presente um "desejo de ser europeu", que é manifestado nas práticas que imitam o estilo de vida do velho continente. O fato dos africanos, por exemplo, usarem roupas de europeus é uma busca por respeito. Significa que eles querem ser tratados como cidadão membros da sociedade do novo mundo. Para isso eles se apegam à questão do vestuário. Entretanto, existem diversos tipos de mimetismos. Essa é a proposta de Eric Gable, que faz uma leitura crítica de James Ferguson. Para Eric Gable (2002), basicamente, a imitação por paródia é subversiva e busca a rebelião. Já a imitação por apropriação dos costumes mostra uma resistência, pois não há uma mistura com costumes tradicionais. Nesse caso podemos situar as apropriações locais de tecnologias e costumes globais, tais como os que são rapidamente difundidos atualmente via Internet.

O ponto em comum nas perspectivas dos dois pesquisadores citados é que a imitação é uma lógica praticada para se tornar "membro de uma sociedade global" e participar de uma sociedade moderna. É justamente dessa forma que situo a minha análise em relação ao *Orkut*. Participar desse sistema pode significar para o usuário ser membro de uma sociedade que está conectada globalmente e cultivar um estilo de vida moderno, que passa pela imitação de um costume que se imagina ser praticado pelos "desenvolvidos" (cidadãos de países desenvolvidos). Entretanto, essa imitação, de modo

semelhante às já citadas, mostra uma resistência e uma apropriação a partir de uma cosmologia local. O fato de mais da metade dos usuários serem brasileiros é defendido pelos usuários brasileiros como um valor positivo. Durante o período em que esse texto estava sendo escrito foi divulgada, entre os usuários, uma mensagem que propunha que no dia sete de setembro (data comemorativa da independência do Brasil) todos os usuários do sistema que fossem brasileiros trocassem suas fotos por imagens da bandeira do Brasil. Isso mostra um pouco do sentimento nacionalista que era compartilhado. Assim como acontece no futebol, no "jogo do *Orkut*" o Brasil é campeão e fator de orgulho para alguns. O que nos abre outra perspectiva de análise do fenômeno.

Outra perspectiva de análise pode ser feita a partir da relação entre coletivo e indivíduo mostrada no clássico filme antropológico de Jean Rouch, "*Le Maîtres Fous*". George de Vos (Mayet-Giaume, 1996: 87-88) comenta o filme dizendo que o ritual em questão era uma boa solução terapêutica aos problemas encontrados pelas pessoas. O ritual mostrava como as pessoas utilizavam ações coletivas a partir de representações. Sendo essas o meio de se participar de uma coletividade. O que abre outra possibilidade de resposta da pergunta inicial. A partir da representação "sou brasileiro" (ou "sou porto-alegrense", ou "sou do bairro Bom Fim") a pessoa manifesta a sua identidade e faz parte de uma coletividade.

Adam Kuper salienta que a identidade não é apenas um assunto pessoal. Ela precisa ser "vvida no mundo, num diálogo com outros" (Kuper, 2002: 298). A individualidade encontra sua identidade com o contato com a coletividade e sua participação no mundo. A identidade, segundo Kuper, é subordinada a uma opção individual (ibid.: 301), quase como se fosse uma busca por um estilo de vida. Mas então de onde vem a identidade de um indivíduo? Ela poderia ser resultado de uma característica biológica. Isso pode ser pensando nos caso em que há a constituição de identidades relacionadas à questão étnica ou racial. Mas a identidade também poderia ser resultado exclusivamente de um esforço do indivíduo tentando constituir um "eu" único, bem elaborado e identificado.

Adam Kuper propõe que a identidade seja um resultado cultural (ibid.: 305). Porém, ambas são "livremente inventadas", seguindo as propostas de Stuart Hall, James Clifford e David Chaney (Kuper, 2002) às quais o estilo de vida faz uma mediação entre indivíduo, identidade e cultura a qual se pertence. Mas esse estilo de vida, que nesse caso assume vital importância na constituição de uma identidade, não estaria ligado a uma questão de consumo? Identidade e pertencimento culturais não se baseariam, em um mundo globalizado e multicultural, em diferenças de consumo, tanto simbólico quanto mercadológico? A resposta é positiva sob a perspectiva que Pierre Bourdieu desenvolve em sua teoria dos campos sociais. Jonathan Friedman (2004) nos lembra sobre o *La Distincion* e como, nessa obra de Bourdieu, há uma relação entre diferenciação cultural e posição social baseada em *habitus* distintos. Em seguida, Friedman (Friedman, 2004:235) propõe que ações sociais ou culturais são definidas em relação ao mercado. A identificação pessoal passa pelo tipo de consumo que se pratica. Entretanto, mesmo em um mundo globalizado, os diferentes consumos adquirem uma nova significação local. Localmente novas estratégias de distinção e criação de identidade são criadas. A prática de uma identidade passa pela prática de um determinado tipo de consumo simbólico.

Podemos ter ainda outro exemplo de construção de identidade. Que, se não está relacionada com os exemplos dos autores, pelo menos ilustra uma determinada situação. Na plataforma virtual do *Orkut* o usuário pode livremente escolher sua comunidade ou criar uma nova. Existem comunidades de todos os tipos, desde a da "antropologia" até a da "cerveja barata". Cada usuário tem uma página pessoal em que está disposta a sua rede de amigos e as comunidades a qual pertence, tudo em formato de ícones. Objetivamente, participar de uma comunidade significa poder participar das discussões propostas pelos seus membros estando em contato com pessoas que se

É fácil acessar a página de um desconhecido e logo "identificar" quem ele é a partir de sua lista de comunidades as quais participa.

Por exemplo:  
Fulano de Tal é brasileiro, porto-alegrense, gremista e gosta de cerveja barata.

O que significa que ele consome determinados espaços da cidade e está em contato com determinadas "sub-culturas" - ou "tribos" - do contexto urbano (Magnani, 1992).

interessam pelos mesmos assuntos. Muitas vezes o conteúdo desse tipo de encontro (o assunto) sustenta uma sociabilidade, que é a inversão entre conteúdo e forma proposta por Georg Simmel (Simmel, 1996).

Subjetivamente, participar de uma comunidade no *Orkut* pode significar a construção de uma identificação pessoal. É quando o usuário nem participa das discussões de sua comunidade, mas tem esse ícone estampado em sua página. Isso mostra que ele faz parte de “tal comunidade”. Essa escolha não é gratuita. Escolher uma comunidade e criar uma identidade pode ser feito a partir da cultura a qual se está inserido. Também pode ser um consumo de uma "modernidade", pois pode ser uma estratégia de construção de identidade local que surge pelo contato com a globalidade via tecnologia.

## TERCEIRA PARTE

### Considerações Analíticas

#### CAPÍTULO IX

##### **9. *Orkut* e jogo: uma análise comparativa sobre a virtualidade**

A temática abrangente da tese, de ser uma investigação da tensão entre as dimensões virtual e real se traduz na seguinte pergunta: como as pessoas lidam atualmente com essas duas dimensões e o trânsito entre elas? Para responder a essa pergunta e com o objetivo de comparabilidade analítica, dois segmentos foram investigados: jogos virtuais e seus praticantes; e, *Orkut* e seus usuários. Em cada um desses segmentos, um conjunto de casos está sendo investigado sob a metodologia antropológica de pesquisa. A escolha dos casos segue um critério pouco estruturado, mas nem por isso desqualificado. Os diversos contatos do sujeito pesquisador com o campo de pesquisa proporcionaram encontros com novos casos e coleta de dados. Seguindo a própria estrutura do meio investigado, a coleta de dados se deu em formato de rede, após o contato com os nativos.

Um aspecto comum observado nos dois segmentos foi a existência de uma dimensão tempo-espacial, que é capaz de agregar um capital simbólico ao participante (ou do *Orkut* ou dos jogos virtuais). Esse capital, que também pode ser momentaneamente chamado de energia, pode ser acumulado e possui um determinado significado que extrapola os limites dimensionais, entre o *on-line* e o *off-line*. A título de exemplo temos a seguinte situação: o *on-line* (virtual) se constitui num espaço de construção e busca dessa energia para o indivíduo a utilizar na esfera *off-line* (real). Na esfera *off-line* existe um reconhecimento desse capital acumulado no mundo *on-line* (ciberespaço). Como um caminho

de mão-dupla, as ações na esfera virtual são tratadas com o mesmo rigor e seriedade daquelas realizadas no mundo real, *off-line*. Isso acontece mesmo que no mundo virtual não ocorra o mesmo tipo de contato (físico se quisermos denominar) daquele travado na esfera real. O significado das ações do ciberespaço se eleva em *status* diante da sociedade local.

Neste capítulo será desenvolvida uma argumentação objetivando aproximar os dois segmentos investigados. A característica lúdica dos dois segmentos foi escolhida como inicial elemento de comparabilidade. Veremos que dessa maneira poderemos construir um esquema de análise, que dará conta de diversos aspectos investigados.

### 9.1. O lúdico

"Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original. Mas é sempre possível que a qualquer momento, mesmo nas civilizações mais desenvolvidas, o 'instinto' lúdico se reafirme em sua plenitude, mergulhando o indivíduo e a massa na intoxicação de um jogo gigantesco. (Huizinga, 2005: 54)

Essa citação foi extraída de uma obra clássica escrita em 1938 e chamada "*Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*". Seu autor foi o filósofo Johan Huizinga, que a escreveu como um estudo da relação entre cultura e jogos. Tentando trazer o cerne de sua tese, mas correndo o risco de ser muito sucinto, poderíamos dizer que para esse pesquisador o elemento lúdico precede a cultura. Johan Huizinga descreve uma série de características dos jogos. Sua intenção é construir um objeto de análise autônomo. Depois de enumerar as diversas características dos jogos apontadas por Huizinga, tratarei de aplicá-las no caso do *Orkut*. Meu objetivo será demonstrar que essa plataforma de interação virtual, embora não seja projetada para funcionar como um jogo, assumiu na cultura brasileira especialmente a funcionalidade de um jogo. Mostrar que o *Orkut* é um jogo tem um objetivo analítico. Somente a partir do conceito de jogo é que poderemos interpretar as ações desempenhadas pelos usuários desse sistema. Também a partir do conceito de jogo poderemos desenvolver uma análise comparada, especialmente com o "universo" dos

jogos virtuais. Ao contrário do *Orkut*, que foi projetado para ser um "site de relacionamentos" e propiciar a sociabilidade, os jogos virtuais são projetados para funcionarem como jogos. Se no primeiro caso a sociabilidade gera elementos lúdicos e competitivos, no segundo caso ocorre o inverso.

Nos últimos três anos o *Orkut* assumiu uma importância entre os internautas brasileiros. E como o número de internautas cresce gradativamente, a presença desse sistema também segue o mesmo rumo. Já ficou estabelecido que o *Orkut* materializa uma terceira forma de sociabilidade. O resultado prático dessa situação é a propensão do encontro social de indivíduos muito distantes em termos geográficos, econômicos e mesmo culturais. Essa multiplicidade de subjetividades postas em contato via *Orkut* nos traz um panorama nunca antes visto. Esse sistema virtual vai ocupando um importante espaço na cultura brasileira: de trocas, sociabilidade, encontros e embates. Se conseguirmos visualizar o *Orkut* como um jogo social, com uma determinada posição na cultura local, ele estará no mesmo patamar que outros eventos/rituais já estudados pela antropologia, como o *potlatch* entre os *Kwakiutl*<sup>5</sup> e o *kula* entre os Trobriandeses<sup>6</sup>.

## 9.2. Características dos jogos

Em seu *Homo Ludens*, Joham Huizinga (2005) nos traz importantes contribuições para entendermos os elementos que constituem o jogo. Essa seção será inteiramente dedicada à explorar um pouco sobre as observações desse filósofo. A característica mais ampla e abstrata do jogo é o seu poder de transcender o cotidiano, ou "as necessidades imediatas da vida" (Huizinga, 2005: 4). Na concepção de Huizinga o jogo teria uma função social e a cultura possuiria um elemento lúdico que se manifestaria em diversos aspectos. Tanto os mitos quanto os jogos seriam uma espécie de imaginação do mundo exterior. Também faria parte do jogo uma forte presença estética de ritmo e harmonia que gera sua ordem específica.

---

<sup>5</sup> O *potlatch* também foi estudado na melanésia, por Marcel Mauss, em "Ensaio sobre o dom".

<sup>6</sup> Estudado por Bronislaw Malinowski em "Argonautas do Pacífico Ocidental".

Dessas características mais gerais Huizinga chega a outras mais pontuais: liberdade, evasão da vida "real" e absorção do jogador. Embora essa obra tenha sido escrita em um período distante do atual, tais características são identificadas nos jogos virtuais e na Internet. Por liberdade podemos entender o que hoje chamamos de autonomia. Essa sempre foi uma característica distintiva da experiência *on-line*. A evasão da vida real se aproxima muito do que entendemos por "viver o mundo virtual". A absorção do jogador é o efeito imersivo, que é uma característica presente nos jogos virtuais e na interação no ciberespaço. Huizinga nos explica que a separação e o isolamento do jogo com a vida real, ocorrem porque ele possui um tempo e um espaço específicos. Cabe citar o seguinte:

"A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea." (Huizinga, 2005: 13)

Com essas palavras o jogo ganha sua autonomia. Ele não precisa necessariamente ser um evento (com hora, local e jogadores, pré-fixados). Podemos interpretar as palavras de Huizinga da seguinte maneira: o jogo pode "nascer" a qualquer momento. Ele pode ser praticado como um evento solene ou um embate tácito. O campo delimitado para a prática do jogo pode ser construído sobre formas "maleáveis" de "maneira imaginária e espontânea". O elemento lúdico pode surgir em diversos espaços sociais. Porém, em cada momento que surge um jogo também surgem suas regras. O campo do jogo só se constitui no momento em que possui uma ordem específica com determinadas regras. Para jogar, o jogador precisa respeitar tais regras. Caso contrário, será um "desmancha-prazeres" (Huizinga, 2005: 14), que é aquele sujeito que não respeita as regras do jogo. Ele não é o mesmo que o jogador desonesto, já que esse finge jogar seriamente. A característica de isolamento do jogo também é reforçada pelo fato do jogador experimentar outro papel, que não o seu próprio. Todos esses são aspectos de um campo de jogos.

Outro aspecto sobre os jogos, trazido por Huizinga, é que eles possuem uma lógica que vai além da materialidade imediata. Embora muitos jogos envolvam premiações, o que "está em jogo" não é somente o prêmio e sim

ganhar ou acertar. Esses dois conceitos vão além de um significado imediato de adquirir alguma coisa. Eles remetem a um conjunto de sensações prazerosas que o jogador experimenta e que perdura no tempo com alguma variação. Pode ilustrar essa situação uma cena observada em campo. Durante a realização dos campeonatos de jogos virtuais, pouco ou nada se comentava sobre as premiações. O que nos faz perceber que o ato de ganhar extrapola o conjunto de prêmios ou objetivos visíveis. Existe "algo mais" em jogo que somente o ganhador terá acesso. Chegamos assim a uma última e importante característica dos jogos trazida por Huizinga. Para ele os seres humanos competem "em" e "com" alguma coisa, como a citação a seguir deixa evidente:

"Os homens entram em competição para serem os primeiros 'em' força ou destreza, em conhecimentos ou riqueza, em esplendor, generosidade, ascendência nobre, ou no número de sua progenitura. Competem 'com' a força do corpo ou das armas, com a razão ou com os punhos, defrontando-se uns aos outros com demonstrações extravagantes, com palavras, fanfarronadas, insultos, e finalmente também com astúcia." (Huizinga, 2005: 59)

Vários são os "prêmios" disputados nos jogos. Eles podem variar num mesmo jogo dependendo de circunstâncias subjetivas, mas prevalece a disputa por honra ou glória. Várias são as "armas" possíveis. Até mesmo a oratória ou o domínio da linguagem podem servir como elementos que proporcionam um embate. Vale lembrar o caso dos trovadores no Brasil. Eles, utilizando de cantorias e versos improvisados, praticam um jogo em que ganha aquele que demonstre maior domínio das rimas, de maneira a insultar sutil e ironicamente o opositor.

### 9.3. Elementos lúdicos presentes no *Orkut*

"A sociabilidade é o jogo no qual se 'faz de conta' que são todos iguais e, ao mesmo tempo, se faz de conta que cada um é reverenciado em particular; e 'fazer de conta' não é mentira mais do que o jogo ou a arte são mentiras devido ao seu desvio da realidade." (Simmel, 1996: 173)

Considerar a sociabilidade um jogo não é novidade. Georg Simmel, nos escrevendo do início do século XX, já tinha esse ponto de vista. Apontar os elementos lúdicos e competitivos do *Orkut* mostrará como uma determinada tecnologia ganha significado em uma determinada cultura local. Em um segundo momento, poderemos investigar o que "está em jogo" para essa cultura. O jogo do *Orkut* nos servirá para fazermos uma leitura sobre a sociedade contemporânea envolvida com essa tecnologia. O *Orkut* como um todo já pode ser considerado um jogo. No entanto, podemos isolar alguns elementos lúdicos desse sistema e analisá-los independentemente e conjuntamente. De maneira ampla e geral, o que está em jogo no *Orkut* é "estar bem relacionado" e como existe hoje um fenômeno de estreitamento das dimensões *on* e *off-line*, essa situação extrapola os limites da virtualidade. Ser "bem relacionado" no *Orkut* tem o mesmo efeito na vida do indivíduo como um todo. É como se o jogo, embora praticado em um campo isolado da realidade cotidiana, tivesse "poderes mágicos" sobre o cotidiano do sujeito.

O jogo *Orkut* possui tempo e espaço próprios. O espaço amplo utilizado é o ciberespaço. No entanto, o espaço próprio desse jogo é formado pelo conjunto de imagens em rede disponibilizadas pela plataforma virtual. Por imagens em rede podemos entender as diversas páginas pessoais dos mais de trinta milhões de usuários do sistema. Transitando de página-em-página, é simulada ao internauta uma experiência de deslocamento espacial. Nesse deslocamento ocorre um fluxo de informações (visuais, sonoras, morais e culturais), que acaba gerando um "espaço de fluxo" (Castells, 1998). O pesquisador Emanuel Castells não utiliza explicitamente o conceito de "espaço de fluxo" para explicar a constituição de espaços virtuais no ciberespaço. No entanto, me apropriando desse conceito para, com os devidos cuidados, me referir ao espaço formado pelas redes sociais constituídas no ciberespaço. O que

caracteriza o *Orkut* como uma terceira forma de sociabilidade é justamente o fato de sua rede sustentar um espaço de trocas sociais, que não é geográfico. O espaço virtual só existe enquanto perdurar a rede e a troca de informações. No *Orkut* o tempo também é outro. Nele vigora a assincronia. Nele o tempo não corre paralelamente ao "nosso tempo" do relógio, por exemplo. Determinadas ações no *Orkut* podem ser feitas durante semanas, ou meses. Como a discussão em alguma de suas comunidades. Uma ação no *Orkut* tem o poder de perdurar no tempo, já que mesmo após semanas ou meses a participação em alguma discussão poderá ser realizada por alguém que recém ingressou na comunidade. Isso não acontece no mundo *off-line* (real), onde a sociabilidade não carece de uma perenidade, sendo mais imediatista e efêmera.

Ainda cabem alguns comentários sobre as características de liberdade, evasão da vida "real" e absorção do jogador, agora vistas no caso do *Orkut*. Como já foi citada, a autonomia é a principal característica do internauta, no sentido tido quase como sinônimo de liberdade. Ir e vir no ciberespaço depende exclusivamente de motivações individuais. Associada à possibilidade de anonimato, a autonomia do internauta potencializa suas manifestações subjetivas. No *Orkut*, embora seja solicitada a identificação do usuário, essa pode ser simulada. Mesmo que a maioria dos usuários acate o pedido de identificação condizente com sua "realidade", essa identificação é sempre construída e lúdica, como veremos melhor logo adiante. Jogar *Orkut*, pelo menos até hoje, não está atrelado a qualquer necessidade fisiológica do indivíduo, podendo ele se deixar levar por esse jogo envolvente.

Tanto nos jogos virtuais, quanto no *Orkut*, o envolvimento se traduz pelo conceito de imersão. Embora já tenha sido abordado, ainda cabem poucas linhas explicativas sobre esse conceito. A imersão é um fenômeno no qual o imergido tem seus sentidos envolvidos pelo evento. O "evento" se refere a diversas situações, tanto jogos de futebol, quanto rituais sagrados, ou mesmo a prática em jogos virtuais. O imergido fica tomado por informações sensoriais que o conduzem a um ambiente virtual. Uma determinada atividade, como é o caso de um jogo, absorve plenamente o praticante. Enquanto durar a atividade ou o evento o imergido é isolado de seu cotidiano. Esse é um caminho de ida e

vinda, pois ao fim do evento cessa a imersão e o imergido retorna ao seu personagem social.

O *Orkut* não nasceu deliberadamente para funcionar como um jogo. Entre os anos de 2004 e 2006 ele foi gradativamente sendo transformado em uma atividade lúdica. Ele surgiu com o pretexto de ser um *site* de relacionamentos, assim como outros tantos que existem atualmente. Essa funcionalidade lúdica tem maior força entre os usuários brasileiros. Essa mutação pela qual passou o *Orkut*, vindo a se transformar em um campo de jogo, está plenamente de acordo com a proposta de Huizinga. Vale lembrar que para ele existe uma "maleabilidade" na constituição dos campos dos jogos. Eles podem sim surgir tacitamente, passando a constituir a arena na qual seus praticantes entrarão em embate. Um embate que pode ter diversas finalidades e ser praticado com diferentes armas. No caso do *Orkut* o objetivo gira em torno da obtenção de sucesso na sociabilidade. Um sucesso que pode render um capital de carisma sem um retorno financeiro imediato e também render créditos monetários futuros. Esse objetivo pode sofrer variações, indo do interesse em encontrar parceiros sexuais até a participação de eventos sociais amplos. O *status* que o *Orkut* atingiu na sociedade brasileira vindo a se constituir num ponto de encontro e espaço de trocas sociais, muitas vezes o torna em canal de participação na sociedade local. Alguns eventos públicos são divulgados pelo *Orkut*. Em outros casos são os circuitos de lazer e boemia que são divulgados.

A principal "arma" no *Orkut* é a linguagem escrita. Em um segundo lugar, mas tão importante quanto o primeiro, vem a linguagem visual. A linguagem escrita está presente em todo o envolvimento do usuário no *Orkut*. É preciso escrever e ler textos o tempo todo e em todas as seções do sistema. Também existem as imagens que são lidas e funcionam como ícones de acesso (ou a pessoas, ou a comunidades). Entretanto, o ambiente do *Orkut*, diferentemente dos jogos virtuais, é mudo. Nos jogos virtuais a presença da imagem e do som é constante. A comunicação entre jogadores e personagens dos jogos se dá via imagem. Já no *Orkut* essa comunicação se dá via imagem e texto. Isso faz com que a palavra, no *Orkut*, seja elevada a um elemento performático.

Esse tipo de comportamento é facilmente explicado pela ótica da visibilidade. Em um ambiente onde a presença do sujeito se dá exclusivamente

por mensagens escritas, não é de se admirar que uma maior dinâmica nesse envio se converta em maior grau de presença e visibilidade nesse espaço. Ser um membro marcante da rede virtual significa ser um membro atuante, o que se converte em visibilidade. Logo veremos alguns casos de jogos praticados dentro do *Orkut*. Muitos deles prezam pela participação dinâmica e constante na

Estudando os *chats* de Internet essa situação já tinha ficado clara.

Utilizando-se exclusivamente do teclado, os usuários representavam inúmeras ações, atitudes e motivações que, num contato face a face, seriam representadas pela voz ou pelo corpo.

Nos *chats*, que também possuem um elemento lúdico forte, o embate entre usuários se dava pela agilidade e criatividade no uso das palavras.

Na prática, os embates em ambientes virtuais se dão pela troca dinâmica de mensagens.

rede, o que na prática se traduz em um grande número de trocas de mensagens e participação nas comunidades. Tal atitude se converte em maior visibilidade na massa de usuários desse sistema. Fazendo uma comparação pouco científica, mas bem ilustrativa, poderíamos pensar no desejo de aparecer na televisão. No fundo temos indivíduos tentando sair do anonimato da sociedade urbana. No caso do *Orkut*, em que os usuários possuem maior autonomia na participação, é de se esperar que alguns deles busquem maior visibilidade na ampla rede, pois maior visibilidade implica em um maior número de contatos na rede, o que resulta em um melhor poder de relacionamento. Após essa introdução ao assunto, podemos apresentar os três elementos lúdicos do *Orkut*:

- a) construção do sujeito/personagem/usuário do sistema;
- b) participação em jogos nas comunidades; e,
- c) busca por aumento na rede, o que significa um aumento nos escores de popularidade.

Todos esses elementos lúdicos rumam em direção do objetivo do jogo: ser bem relacionado. Se esses elementos forem bem trabalhados a participação no *Orkut* renderá sucesso ao seu usuário. Em caso contrário ele não despontará como um bom jogador. Essa sistematização está sendo feita a

título de análise. Os usuários do sistema em geral não possuem tal racionalidade. Até porque o *Orkut* não é visto endemicamente como um jogo. Ele é uma situação contrária a do jogo virtual *Counter Strike*, em que os seus praticantes racionalizam sobre os meios necessários para se obter sucesso no jogo.

### **9.3.1. Construção do sujeito, personagem ou usuário do sistema**

A construção do perfil do usuário do *Orkut* é a primeira tarefa necessária para a participação no sistema. Sob a ótica do jogo, vamos chamar de construção do personagem. Estruturalmente, construir um personagem no jogo virtual e no *Orkut* são tarefas idênticas. Em ambos os casos existe uma construção passiva e ativa. Por construção passiva devemos entender a fase em que um personagem de um jogo recebe as características de seu detentor, que será o praticante do jogo. Nessa fase o praticante escolhe, dentre várias características, aquelas que irão compor a identidade de seu personagem. Nos jogos virtuais são disponibilizadas inúmeras características identitárias de um personagem. Dependendo da trama apresentada no jogo, o praticante poderá escolher a aparência física, emocional e mesmo societária do seu personagem. A título de exemplo, cabe citar que no jogo *Lineage II* o praticante escolhe entre: se será um ser mitológico ou humanóide; o sexo; a atividade, se guerreiro, mágico ou cidadão comum. São inúmeras as características construídas passivamente no personagem.

Por construção ativa devemos entender o processo que agrega ao personagem do jogo uma série de disposições. Dentre elas temos uma multiplicidade, que também variarão conforme a trama do jogo. Porém, a título de exemplo, podemos enumerar algumas características que são construídas durante o desenrolar do jogo, tais como: aumento de energia ou potência, aumento de destreza, aquisição de armamento e obtenção de capital de troca (geralmente uma espécie de dinheiro virtual). Tal construção ativa da identidade do personagem só ocorre durante o desenvolvimento do jogo. Em praticamente todos os jogos, desde os mais simples, podemos verificar essas

duas fases de construção de personagens. Vamos imaginar o caso do xadrez. Nele a construção passiva do jogador passa pela escolha das cores das pedras (tradicionalmente brancas e pretas). Todo o praticante sabe que quem inicia jogando é o detentor das pedras brancas. Escolher entre uma ou outra cor também está relacionado com a estratégia de jogo (entre ser o primeiro a abrir uma jogada).

No início da utilização do *Orkut* o usuário deve preencher seu perfil. Nele é requisitada uma série de informações pessoais, tais como: etnia, cor dos olhos, atividade profissional, motivações emocionais, situação conjugal, se bebe ou se fuma. Também é solicitado que ele acrescente uma imagem, que é chamada de foto. Esse preenchimento de perfil é um elemento lúdico do *Orkut* e pode ser comparado à construção passiva de um personagem em um jogo, seja ele virtual ou não. Há um consenso de que esse perfil seja completado com informações "reais" do usuário, de sua dimensão *off-line*. No entanto, o controle se dá por subjugação coletiva, pois tais informações não podem variar muito em relação ao percebido na dimensão *off-line*. Pelo fato do *Orkut* intermediar o relacionamento entre usuários que também se relacionam face a face, uma situação inverossímil seria facilmente "desmascarada" e acusada de ser um *fake*, que é o termo utilizado pelos usuários do *Orkut* para se referirem aos casos de perfis falsos na rede. Por perfil falso se entende aquele que não condiz com a condição *off-line* do detentor da página. A construção do perfil está sob total controle do usuário. Ele pode acrescentar qualquer informação que deseje, além de dar ênfase a algumas e omitir outras. Há quem diga que tais perfis podem ser manipulados. Para essas pessoas sempre respondo que o poder de manipulação da identidade virtual é tão grande quando o de uma situação face a face.

Hoje em dia sabemos que até mesmo a questão racial, sob os critérios do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) parte de uma identificação pessoal. No censo populacional realizado periodicamente pelo governo federal brasileiro, a variável raça/cor é questionada e depende exclusivamente da resposta do entrevistado. O que quero dizer com isso é que, mesmo características físicas visuais não são dadas como imutáveis. Elas dependem de motivações individuais e de contextualização. Dependendo de situações

culturais locais, especialmente estigmáticas, uma determinada etnia ou cor poderá ser reivindicada ou repudiada. O que quero dizer com isso é que as características identitárias, mesmo as aparentemente mais sólidas, no fundo são maleáveis e passíveis de manipulação. Por exemplo, no território de nosso país pouco interessa dizer que somos compatriotas, pois as diferenças se dão em outro nível, especialmente regional. Estando no exterior assumimos a identidade de brasileiros. As formas de pertencimento não seguem necessariamente fatores objetivos e muitas vezes são motivadas por relações contextuais.

Mas voltamos ao perfil do *Orkut*. O modo como ele é preenchido colaborará para a inserção do usuário em determinadas redes. Além disso, também temos as comunidades a que ele, autonomamente, escolhe participar. A escolha dessas comunidades possui uma funcionalidade atrelada à construção identitária do sujeito usuário. Em outro momento voltaremos a tratar dessa questão. No momento cabe explicar que o elemento lúdico também se manifesta nessa ação. A inserção do usuário em uma comunidade lhe possibilita praticar um segundo elemento lúdico no *Orkut*: os jogos em comunidades.

### **9.3.2. Os jogos em comunidades**

Os jogos em comunidades prezam pela agilidade no envio de mensagens. Eles não possuem um objetivo muito nítido, servindo para aproximar futuros contatos no *Orkut*. A participação nesses jogos de comunidades remete a um envolvimento mais intenso do usuário do sistema. Caso ele seja um usuário assíduo, estará mais suscetível a participar dessas brincadeiras, que podem ser chamadas assim justamente pelo grau de divertimento que proporcionam. No entanto, a participação mais intensa nessas comunidades também funciona como força de atração do usuário ao sistema. O resultado pode ser um aumento das horas diárias dedicadas à navegação na rede do *Orkut*. Os jogos em comunidades variam conforme o tema, mas possuem uma mesma estrutura. Eles ocorrem a partir do acesso contínuo dos

membros das comunidades aos fóruns/tópicos de discussões, que é uma pequena seção da comunidade dedica a uma determinada discussão. A comunicação no *Orkut* é assíncronica, sendo possível acompanhar um diálogo em uma comunidade que ocorreu no passado. A título de comparação, vale lembrar que os *chats* de Internet são síncronos. O usuário somente terá acesso aos diálogos trocados a partir do momento em que ele acessou o *site*. Essas diferenças fazem com que o tempo no *Orkut* seja mais extenso, elástico e maleável.

Ainda em 2004, quando o *Orkut* se proliferou na Brasil e no mundo, surgiram as comunidades CONC, que significam "como ou não como". Nesse caso o "como" tem referência direta e simbólica ao ato sexual. Nessas comunidades seus membros brincavam de mandar mensagens dizendo se comeriam, ou não, outro membro. A estrutura desse jogo tem a forma de uma corrente e seu crescimento tem o "efeito dominó". Quem iniciava a brincadeira abria um novo fórum de discussão na comunidade mandando uma primeira mensagem. Como ainda ninguém havia mandado mensagem alguma, quem iniciava a brincadeira não poderia "comer" ninguém. Comer ou não comer era uma indicação feita sobre o último (mais recente) membro a mandar mensagem. O esquema a seguir tentará ilustrar essa situação:

Membro A: inicia um fórum de discussão na comunidade, mandando uma primeira mensagem, geralmente convocando os demais para o jogo

Membro B: acessa esse fórum e manda uma mensagem dizendo se "come ou não come" o membro A

Membro C: acessa esse fórum e manda uma mensagem dizendo se "come ou não come" o membro B

(...)

(o "efeito dominó" continua por um longo tempo)

Atualmente no *Orkut* existem diversas comunidades sob o título de "como ou não como". Muitas delas se dedicam a um público específico. Existem as comunidades "como ou não como" para: porto-alegrenses; meninas; Recife; Bahia; Rio de Janeiro; Manaus; Bauru em São Paulo; entre os judeus; e até mesmo entre os freqüentadores de uma casa noturna no Rio de Janeiro ("Como ou não como na festa PLOC 80's no Rio"). Essa segmentação dos usuários do *Orkut* desejando participar de comunidades setoriais, demonstra um fenômeno já percebido no caso dos *chats* de Internet. Embora estejam inseridos na "rede mundial de computadores", para os internautas o tipo de relacionamento interessante prevalece sendo aquele com pessoas próximas, pois só tem sentido dizer se "como ou não como" se as pessoas estão acessíveis e existe uma possibilidade real dessa situação ser efetivada. O que revela um desejo latente em encontros reais, *off-line*. Como ilustra o relato de um fundador desse tipo de comunidade (A mais populosa com em torno de oito mil membros em outubro de 2006.): "sabemos que 95% dos casos são brincadeira, mas existem os outros 5% que podem se transformar e uma noite de sexo animal". A seguir é apresentada uma imagem da página inicial dessa comunidade em questão. Na descrição da comunidade já são explicadas as regras do jogo "como ou não como":

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'jonatasdornelles@terra.com.br'. The page header includes navigation links: 'Início | Amigos | Mensagens | Comunidades | Pesquisar | Mídia | Notícias' and a search box labeled 'pesquisa'. The main content area features a title '"Como" ou "Não Como"' and a description: 'descrição: O funcionamento da comunidade "Como" ou "Não Como" é muito simples. Um membro abre um novo tópico colocando o link para o perfil de uma pessoa no Orkut. O link deve ser simples e livre de qualquer tipo de comentário que possa influenciar a decisão dos outros membros. Os demais devem analisar este perfil e responder o tópico simplesmente dizendo "Como" ou "Não Como".' Below the description is a list of rules: '- Quem sugere o perfil não deve opinar sobre o mesmo.', '- As opiniões alheias não devem ser julgadas.', '- Uma breve justificativa será tolerada (principalmente as com teor jocoso / bem humorado).', '- Preferência para perfis nacionais.', '- Verifique se o perfil que você deseja incluir já está na lista. Tópicos repetidos serão deletados.'

Imagem 5

Esses jogos ao estilo "como ou não como" perduram por anos. É incrível, mas devido ao fato do *Orkut* funcionar pelo envio de mensagens assíncronas, é possível participar de jogos iniciados há dois anos. Nessa comunidade "como ou não como", a pouco citada, um tópico de jogo foi iniciado em agosto de 2004 e ainda hoje recebe participações. A imagem a seguir ilustra a estrutura desse tipo de jogo e o caso específico desse certame, que continua sendo jogado, mesmo após dois anos de ter iniciado:

jonatasdornelles@terra.com.br | [Configurações](#) | [Ajuda](#) | [Sair](#)

Início | Amigos | Mensagens | Comunidades | Pesquisar | Mídia | Notícias

pesquisar **orkut** beta

### Como ou não como?????

Mostrando 1-5.082 de 5.082 primeira | < anterior | [próxima >](#) | [última](#)

**Como ou não como?????**  
vamos recomeçar o jogo???

23/08/2004 20:09

[Dani](#)

**Dani!!**  
Dani como sim, mais primeiro preciso te conhecer voce tem msn??? bjos!

23/08/2004 20:14

Anônimo

**dani**  
como

23/08/2004 20:22

[Bernardo](#)

**Claro que como**  
Quantas vezes quiser...

23/08/2004 20:31

Anônimo

**Dani**  
Como e faço muito amor!!!

23/08/2004 20:31

[CHÁPOLIN](#)

**"Como" ou "Não Como"**  
(7.950 membros)

- ver perfil
- ver fórum
- ver eventos

Imagem 6

Após ser iniciado pela usuária Dani Loka, esse tópico rapidamente foi crescendo. Vários usuários homens acessaram o tópico e manifestaram seu desejo de "comer" "Dani". Atualmente mais de cinco mil mensagens já foram enviadas. Ainda hoje existem usuários que acessam o tópico e continuam manifestando o desejo de "comer" "Dani". A imagem a seguir ilustra justamente essa situação:

The screenshot shows a forum page on Orkut. At the top, the user 'jonatasdornelles@terra.com.br' is logged in. The forum title is 'Como ou não como?????'. The thread shows a list of posts:

Post ID	User	Message Content	Date and Time
1	DANI	A DANI EU XUPO, COMO O CÚ, A BUCETA E GOZO NA BOCA DELA.	18/10/2006 11:00
2	Dante	claro!!!!	20/10/2006 04:58
3	mailson venon	ATÉ GOSTO,MAS NÃO COMO.	21/10/2006 16:38
4	ED NILSON	ñ	22/10/2006 15:46

On the left side of the forum, there is a sidebar for the group 'Como" ou "Não Como" (7.950 membros)'. It includes a Firefox logo and buttons for 'ver perfil', 'ver fórum', and 'ver eventos'.

Imagem 7

As datas de envio das mensagens comprovam essa continuidade do jogo, mesmo após dois anos. O tempo nesses jogos do *Orkut* é extremamente elástico e proporciona transformações nas rotinas dos usuários, principalmente para aqueles que participam e se destacam no jogo. No caso observado, Dani Loka, por ter iniciado o jogo, acabou recebendo muita visibilidade. Qual foi o resultado dessa enorme exposição? Basta acessarmos o perfil de Dani para percebermos o quanto ela acumulou uma reputação no *Orkut*. A imagem a seguir ilustra a página de perfil dessa usuária:



podemos chegar, percebemos que o grau de popularidade no *Orkut* gera um determinado crédito, ou capital simbólico. Ele pode ser canalizado para outras dimensões, tanto *on-line*, como *off-line*. Em um próximo momento veremos o quanto essa reputação incide sobre diferentes aspectos da vivência do indivíduo usuário do *Orkut*. Porém, esse capital também pode ser explorado de outra forma, por outros usuários. No caso analisado percebemos o quanto um perfil popular é um bom alvo para a divulgação de propagandas ao estilo *spam*. Essa brincadeira do "como ou não como" acabou migrando para outras comunidades, mesmo com outros títulos e dedicadas a outros fins. Também foram criadas uma infinidade de outras brincadeiras desse tipo. Todas elas possuem essa mesma estrutura e essa mesma dinâmica, variando no tema da brincadeira. Recentemente vi em uma comunidade o jogo de contar até dez sem ser interrompido. Essa brincadeira consiste em mandar dez mensagens ao fórum, em cada uma delas um número de contagem (1, 2, ... 10). O objetivo é conseguir enviar as dez mensagens sem ser interrompido por outro membro da comunidade. Para conseguir atingir esse feito é preciso agilidade, uma boa conexão à Internet e tempo livre, que é a funcionalidade de todos esses jogos: passar o tempo. No entanto, lembrando das considerações iniciais trazidas por Huizinga, devemos lembrar que no jogo "há algo em jogo". Talvez um pouco de honra e glória estejam por trás dessas brincadeiras. Atingir esse feito, por mais inútil que seja, pelo menos serve para mostrar que se atingiu o feito. Na comunidade "Sou estranho" a brincadeira consistia em dizer que aspecto do outro membro (seguindo a estrutura do esquema apresentado) era estranho. Nesse caso era preciso acessar a página pessoal (o perfil) do usuário o qual seria "avaliado" e dizer o que, na opinião do "avaliador" era mais estranho. Novamente a título de ilustração cabe o esquema a seguir:

Membro A: inicia um fórum de discussão na comunidade, mandando uma primeira mensagem, geralmente convocando os demais para o jogo

Membro B: acessa esse fórum, entra no perfil do membro A, dá uma olhada e manda uma mensagem dizendo o que achou mais estranho no membro A

Membro C: acessa esse fórum e faz o mesmo para o membro B

Realmente era uma brincadeira divertida. Algumas curiosidades eram publicadas sobre determinados membros, o que tacitamente acabava convidando outros membros a visitar o perfil desse membro "avaliado". Na brincadeira do "como ou não como" a visita ao perfil não era condição necessária. No entanto, essa visita ficava implicitamente colocada. Vemos assim o quanto esse elemento lúdico do *Orkut* (os jogos de comunidades) está atrelado também ao outro (construção do perfil). O que está em jogo nessas brincadeiras é participar, ser visto na rede, marcar um pertencimento, lutar contra o anonimato e aumentar o número de contatos. Dessa forma chegamos ao terceiro elemento lúdico do *Orkut*, que também está intrinsecamente ligado aos outros dois. Nessas brincadeiras e jogos de comunidades é possível conhecer os demais membros da rede do *Orkut*, pois é possível entrar em contato com os outros tantos usuários, que devido ao número expressivo deles, criam uma grande distância entre alguns membros da ampla rede do *Orkut*. Devido ao grande número de usuários (na casa dos trinta milhões), cria-se no *Orkut* o mesmo efeito de anonimato criado nas grandes cidades. Mesmo nas comunidades, que seriam redes de menores proporções, esse efeito pode persistir, já que em algumas delas os membros chegam aos milhares. Somente nas comunidades pequenas (com dezenas de membros) a distância seria relativamente menor entre os membros dessa rede.

### **9.3.3. Escores de popularidade**

Tais brincadeiras e jogos serviriam então como ferramenta de emersão do usuário do anonimato da massa de outros usuários. O que está em jogo é ser visto e ver outros membros para aumentar o número de contatos e a rede pessoal de amigos. Por ser um sistema de relacionamentos, no *Orkut* existe uma ferramenta de busca e pesquisa de usuários a partir das variáveis dos campos preenchidos no perfil, sendo possível procurar pessoas de determinadas faixas etárias, de determinadas cidades ou etnia/raça. Existe uma diferença valorativa entre estabelecer novos contatos através dessa procura ou através do encontro casual em alguma comunidade. O encontro

casual no *Orkut* possui um valor mais elevado. Ele pode ocorrer através de um jogo de comunidade ou mediação de outra rede, que é quando acesso a rede de amigos de um contato e descubro alguém com afinidades semelhantes às minhas. O encontro casual em jogos de comunidades possui uma "aura" específica. Ele é um encontro mais sutil, aparentemente despretenso e fluído. Verificando esse comportamento no *Orkut* lembro os *chats* de Internet. Nessa época categorizei dois tipos de abordagens de usuários: as "do nada"; e, as inseridas em discussões coletivas na rede. As abordagens "do nada" estavam relacionadas com a busca por parceiros no *chat*. Elas eram interpretadas pelos freqüentadores do *chat* como possuindo essas intenções e eram muitas vezes ignoradas. No entanto, as abordagens surgidas despretensoamente em discussões coletivas soavam mais agradáveis, vindo a permitir um envolvimento maior entre os dois freqüentadores (geralmente de sexo oposto).

Todas essas formas lúdicas resultam no aumento no número de amigos na rede pessoal do usuário do *Orkut*. É o que venho chamando de "escores de popularidade". Assim como em um jogo virtual qualquer, o escore de popularidade é a energia obtida durante a fase de construção ativa do personagem. Essa energia pode ser também materializada em um capital monetário do jogo virtual. No *Counter Strike* quanto mais se usa um mesmo personagem mais se acumula dinheiro (virtual). Esse capital poderá ser utilizado na aquisição de mais armamento. Em outros jogos virtuais essa energia resulta em uma maior agilidade do personagem, que consegue desempenhar movimentos mais rápidos e perfeitos. No jogo virtual *Fifa 2006* é dito (não se sabe efetivamente se existe essa programação) que o time reagem conforme seu desempenho na partida virtual de futebol. Caso o time obtenha sucesso marcando gols seu desempenho melhora. Ao contrário, se sofre gols seu desempenho piora.

Como praticante desse jogo já percebi alguma sutileza desse tipo, mas eu poderia estar sendo influenciado pelos relatos dos informantes. Alguns deles relatam a existência dessa inteligência artificial que reage ativamente durante o desempenho no jogo. Porém ainda existe a energia do time que resulta de sua relação com o mundo *off-line*. Seleções que possuem um desempenho melhor

em Copas do Mundo de futebol, são projetadas no jogo virtual reproduzindo essa situação. A Seleção Brasileira no jogo virtual possui os melhores índices de qualificação de seus jogadores (personagens virtuais que reproduzem o desempenho dos verdadeiros/reais jogadores). Eles são mais velozes, ágeis e resistentes. Vemos assim, por um exemplo simples, mas que poderia ser completado por outros tantos, o quanto os limites entre virtualidade e realidade se aproximam contemporaneamente.

Agora imaginamos o caso do jovem que pratica seu jogo virtual e lida constantemente com essas características dos personagens: energia, índices de qualificação e acúmulo de capital. São lógicas presentes o tempo todo. Existe uma racionalidade nos jogos virtuais que faz com que o jogador, mesmo recém apresentado a um jogo, saiba que precisa praticar bastante para acumular esses capitais (energia do personagem, agilidade e dinheiro) e obter sucesso. Atualmente existe no mundo uma atividade profissional nova: o desenvolvedor de personagens de jogos virtuais. Denomino dessa maneira por falta de um termo amplamente reconhecido.

O desenvolvedor de personagens de jogos virtuais, como a própria expressão nos diz, é um sujeito que trabalha na elaboração de um personagem virtual. Tornou-se comum no mundo a prática de jogos virtuais ao estilo RPG (*Role Playing Games*). Eles são ambientes virtuais (cenários) autônomos. Neles os praticantes, espalhados pelo globo terrestre, se deslocam encarnando um personagem virtual. É possível, por exemplo, que praticantes separados em diferentes países compartilhem de uma mesma ação no cenário do jogo. Nesse jogo também existe uma fase passiva e ativa de construção do personagem. Na fase passiva se escolhe aspectos visuais do personagem. Com o início do jogo inicia-se a fase ativa. Nela é possível ir galgando poderes mágicos, energia, agilidade, aliados, enfim, uma multiplicidade de elementos. O praticante pode encerrar sua atividade em um dia e retornar no outro, pois continuará jogando a partir da mesma posição em que se encontrava. Isso faz com que o tempo do jogo seja extremamente elástico. Alguns praticantes passam meses jogando, já que não existe um objetivo único. Para alguns o objetivo é acumular capital no jogo (dinheiro, energia, força). Para outros o

objetivo é passar momentos divertidos com outros amigos, que também são praticantes do jogo. Esses objetivos também podem coexistir.

Um fato interessante surge nesse tipo de jogo. Os jogos virtuais rendem lucros elevados aos envolvidos. A indústria de jogos virtuais se aproxima da cinematográfica norte-americana em termos de lucros e promoção do entretenimento mundial. As principais empresas desenvolvedoras de jogos virtuais investem tanto na elaboração desses *softwares*, como na realização de campeonatos. O objetivo é de mão-dupla, já que dessa forma se incrementa um mercado consumidor desses produtos. Indo no encalço desses grandes investimentos surgiram os desenvolvedores de personagens de jogos virtuais, que são profissionais que desenvolvem um personagem nos jogos virtuais ao estilo RPG. Trabalhando um número de horas diárias, semelhante ou maior do que uma atividade profissional formal, tais desenvolvedores vão construindo os personagens virtuais. Após um período de jogo e construção, tais personagens são vendidos na Internet.

Esse serviço de desenvolvimento de personagens de jogos virtuais recebe o nome de *Powerleveling Services*. A tradução poderia ser: serviço de nivelamento de poder (entendido como força e energia do personagem virtual do jogo). Existe um *site* dedicado a esse serviço, podendo ser acessado no seguinte endereço eletrônico: [www.guy4game.com](http://www.guy4game.com). A imagem a seguir ilustra a página inicial dessa empresa:



Imagem 9

Na chamada inicial de sua página alguns aspectos nos chamam a atenção. É informado que o serviço de *powerleveling* é seguro, confidencial rápido e flexível, que são conceitos associados com o profissionalismo da atividade. A "empresa" possui diversas opções. O consumidor poderá demandar uma assistência para desenvolver um personagem, ou escolher um personagem dentre tantos no estoque, que variam conforme o nível em que se encontram (poder ou energia que possuem). Dependendo do nível de energia do personagem, o preço de venda também sofrerá variação. Nada mais lógico do ponto de vista econômico, já que para desenvolver um personagem mais "poderoso", foram gastas mais horas.

As duas imagens a seguir foram recortadas do *site* em questão e ilustram a venda de dois produtos. No primeiro caso podemos observar a venda de um personagem pouco desenvolvido. O jogo em questão é o *Lineage II*. O personagem está apenas entre os níveis (*level*) 1-20. O valor do personagem fica em \$14.99. O pagamento é feito no cartão de crédito. Além disso, podemos perceber a disposição gráfica da imagem, que se assemelha às páginas de *shoppings* virtuais.



Imagem 10

Na segunda imagem, além dos aspectos já comentados, percebemos que se trata de um personagem mais valioso. Ele possui energia referente aos *levels* 60-65 e custa \$224.99. O *site* também oferece personagens para outros jogos. Para cada caso é informado qual o nível de energia que possui o personagem. Como dependendo da trama do jogo varia também o tipo de energia (ou *levels*, ou dinheiro, ou potência), essa informação é disponibilizada de modo a caracterizar o *status* do produto.



Imagem 11

O que quero dizer com essa breve passagem sobre os desenvolvedores de personagens de jogos virtuais é que, no âmbito do ciberespaço, a lógica da construção de personagens virtuais toma forma e podem se converter em exploração econômica. A energia no caso dos personagens virtuais e a popularidade dos usuários do *Orkut* são formas de acumulação de capitais. Eles podem ser explorados de diversas formas, sendo a econômica uma delas. Mas esse capital também pode ser uma forma de reconhecimento do usuário diante de seus pares. É difícil mensurar em que medida a lógica da construção de personagem no *Orkut* e em jogos virtuais possui uma mesma origem. Porém, podemos inferir que são disposições de um mesmo meio (o ciberespaço) que por sofrer as mesmas forças são resultado da mesma lógica. O que se propõe aqui, em termos analíticos, é aproximar as ações de construção de um personagem no *Orkut* e em um jogo virtual. Somente dessa forma poderemos entender o comportamento desses usuários e como eles lidam com o trânsito constante nas dimensões virtual e real de sua existência.

O *Orkut* é um jogo no qual o usuário acumula índices de qualificação, energia e capital simbólico que serão reconhecidos no mundo real, *off-line*. O usuário fará uso das diversas ferramentas do sistema e dos elementos lúdicos presentes para atingir esse objetivo. O *Orkut* ascende na sociedade brasileira como mecanismo de representação subjetiva. Na medida do possível essa questão tentará ser respondida. Vivemos um momento em que as dimensões *on* e *off-line* são tensionadas. No caso particular do *Orkut* veremos o quanto o indivíduo se utiliza dessa tensão para construir o seu cotidiano. O ciberespaço, seccionado no *Orkut*, acaba tornando-se um lugar onde os indivíduos se dirigem para acumular honra ou glória, reconhecimento, popularidade e auto-estima. São conceitos tradicionalmente importantes para os seres humanos e outros que são priorizados nos dias de hoje. O *Orkut*, assim como os campeonatos de jogos virtuais, torna-se uma dimensão tempo-espacial onde se busca um tipo de capital. Esse terá uma eficácia simbólica no contexto social em questão, ou especialmente em um determinado campo simbólico.

O significado de capital simbólico que está sendo utilizado aqui toma emprestada a noção desenvolvida por Pierre Bourdieu (1989). Nela situam-se as noções de prestígio, reputação e fama. Buscando adquirir esse capital

simbólico, os agentes sociais lutam por maior poder dentro do espaço social. No espaço social estão dispostos os agentes e grupos de agentes. Existem relações constantes de força entre os agentes internamente ao campo e entre campos diferentes. A posição dos agentes nos diversos campos é determinada pela sua aquisição de poder dentro do campo, de sua acumulação do capital específico do campo e do que está em jogo em determinada situação. A posição do agente no espaço social também é determinada pela sua quantidade de capital cultural, econômico e simbólico. O *Orkut* é uma dimensão tempo-espacial onde as pessoas vão buscar um determinado prestígio valorizado pela sociedade: o bom relacionamento.

#### **9.4. Uma dimensão tempo-espacial**

Início essa seção com uma pergunta: o que é uma dimensão tempo-espacial? E mesmo que já tenha utilizado essa expressão em diversos momentos no texto, ela precisa ser esclarecida de uma maneira conceitual, o que já posso fazer nesse momento, após a apresentação de diversos casos estudados. No final da última seção me referi ao *Orkut* e aos campeonatos de jogos virtuais como dimensões tempo-espaciais, que são circunstâncias especiais que fogem a ritmicidade cotidiana. Essa dimensão deve ser compreendida como um evento no qual ações são desempenhadas e algum capital simbólico é conquistado (no sentido de prestígio, reputação ou fama). Nessa dimensão está fortemente presente o elemento lúdico. A partir dele é que são conquistados tais bens imateriais. Vejamos o exemplo dos campeonatos de jogos virtuais.

Nos campeonatos de jogos virtuais pouco se discutia sobre a premiação. Embora sejam oferecidos bens materiais, ou prêmios em dinheiro, outros elementos estavam "em jogo". O principal deles, na minha interpretação, era o posicionamento no *ranking*. Todos os times participantes sabiam que após o campeonato suas posições no *ranking* iriam mudar, pois alguns conquistariam novas posições, outros perderiam. Ter uma boa posição no *ranking* significava ser convidado a participar o campeonato brasileiro. Os times melhores

colocados no *ranking* poderiam pleitear algum tipo de patrocínio de entidades envolvidas, principalmente *Lan Houses*. Obtendo um patrocínio decente haveria a possibilidade de sucesso em novos campeonatos e a conquista de novas posições no *ranking*. O campeonato era aguardado porque transformava um time (ou clã, como é chamado endemicamente). Um time não é formado somente por seus membros. Existem outros elementos que fazem parte do time, tais como: história, posição no *ranking* e rede de relações.

O campeonato transformava todos esses elementos. Alguns membros de times de jogos virtuais haviam se conhecido em campeonatos, pois esses também eram momentos de sociabilidade e as redes de relações se intensificavam. Era possível, por exemplo, conhecer pessoalmente aquele jogador com o qual se costumava jogar somente via *on-line*. Também um novo passo na história do time era dado. Novas memórias eram adquiridas para compor uma bagagem de experiências no campo dos jogos virtuais. Também existia a expectativa com relação ao desempenho no campeonato e a movimentação no *ranking*, pois ele é um evento exclusivo capaz de agregar características imateriais ao time, que pode ter seus membros e seus equipamentos próprios, mas ainda carece de algo. Esse "algo mais" somente é obtido com a participação em campeonatos, pois se vai a um campeonato de um jeito e se volta de outro.

Os rituais se aproximam dessa dimensão tempo-espacial a qual me refiro. Entretanto devemos ter cuidado nessa comparação, já que os rituais possuem um significado sagrado latente. Estruturalmente a comparação fica mais pertinente. Tanto nos rituais, como na dimensão tempo-espacial (no momento ela é exemplificada no caso do campeonato de jogos virtuais), se entra de um jeito e se sai de outro. Em ambos os eventos ocorre um conjunto de ações que completam os atores sociais envolvidos. Os indivíduos em suas culturas não nascem prontos, precisando passar por uma série de rituais durante a vida. Cada um deles, de alguma forma, agrega ao indivíduo características que ele antes não possuía. Evoco agora um estudo clássico sobre os rituais. Por ser clássico nos remete a características básicas desse evento. Por não ser aqui o momento de tratar exaustivamente dos rituais, nos basta algumas colocações de certo consenso na antropologia.

Arnold Van Gennep, considerado o primeiro a sistematizar os ritos de passagem, colabora com a presente discussão. Para ele a sociedade geral é formada por uma série de agrupamentos (família, gerações, sexo). A vida individual consiste na passagem de idade (tempo) e de ocupação (espaço). Nas sociedades civilizadas a passagem de uma ocupação para outra seria marcada pelo aprendizado. Nas sociedades "semi-civilizadas" essa passagem seria marcada por cerimônias, já que nenhum ato é totalmente independente do sagrado (Gennep, 1978:26). A essência dessa teoria é que os indivíduos não estão completos. Eles precisam passar por dimensões (tempo ou espaço) e essa passagem é ritualizada.

Outros rituais que podem ser brevemente trazidos aqui, mais a título de ilustração, são o *potlatch* e o *kula*. A análise e a interpretação do *potlatch* por Marcel Mauss estão ligadas à sua "teoria da dádiva" e fundamentada sobre a lógica do dar-receber-retribuir (1974). Assim como o *potlatch*, o *kula*, trazido principalmente por Bronislaw Malinowski, está mais ligado à noção de dom e trocas simbólicas. Para ele o *kula* pode gerar reflexões sobre as origens da riqueza, do valor, do comércio e das relações econômicas em geral. O *kula* pode servir para analisar o desenvolvimento da vida cerimonial e sobre a influência dos fins econômicos e das ambições na evolução das relações intertribais. Ele também serve para analisar a difusão das instituições, a transmissão de objetos e crenças.

Como foi dito, não é minha intenção tratar exaustivamente desses rituais. Basta ficar claro que eles possuem um determinado significado em seus contextos. Johan Huizinga, fazendo uma releitura do *potlatch* e do *kula*, nos remete ao caráter competitivo desses rituais (Huizinga, 2005: 71). Para ele, mais do que uma função econômica, ou de trocas simbólicas, tais rituais eram mecanismos de obtenção de honra e glória para os nativos. Embora a leitura de Huizinga privilegie o funcionalismo, ela nos ajuda a pensar sobre a importância desses eventos (rituais) na construção de sentido hermenêutico, como as reputações individuais, dos atores sociais locais. Dessa maneira, a minha leitura sobre a leitura de Huizinga é de que essas instituições serviriam para aquisição de algum capital simbólico. Ele não utiliza o termo capital

simbólico em sua análise, mas me parece pertinente lidar com essas situações utilizando conceitos recentes das Ciências Sociais.

Toda essa discussão foi trazida aqui para reconstruir o raciocínio no qual surge a idéia de dimensão tempo-espacial. Ela seria então esse momento, ou evento, no qual os nativos iriam buscar elementos para completar seu personagem social real, que é incompleto. Podemos pensar no caso do personagem do jogo virtual que para ter um melhor desempenho no certame necessita de mais energia, qualificação e capital. O *Orkut* assume contemporaneamente na cultura brasileira, devido aos dados já trazidos e que ilustram essa argumentação, uma posição de dimensão tempo-espacial. Nela os internautas buscam um determinado capital simbólico que não possui o mesmo reconhecimento em todos os setores sociais. Porém em alguns, a condição de "estar bem relacionado" tem uma importância vital para o desenvolvimento do ator social.

Existem relatos de empresas que utilizam o *Orkut* no conjunto de critérios de seleção de seus empregados. É comum atualmente as pessoas comentarem: "vou ver o teu *Orkut*". Cada vez que isso acontece mais forte é a contribuição do *Orkut* em favor da construção do sujeito contemporâneo envolvido com essa tecnologia. Os próprios limites dos sujeitos são ampliados, pois a tecnologia do *Orkut*, assim como a do telefone celular, coloca o indivíduo em uma situação inusitada: ele pode ser acessado a qualquer momento e em qualquer local. Devido às características do *Orkut*, especialmente como banco de dados e informações pessoais, esse acesso fica ainda mais visível. Porém, essas informações dão conta da vida privada do sujeito e indicam um processo de extinção do homem público, já preconizado por Richard Sennett nos anos setenta, bem antes da massificação da Comunicação Mediada por Computadores (Sennett, 1988). Agora (com o *Orkut*) todos são seres privados o tempo todo. A "máscara" necessária à civilidade não existe mais. Somos o tempo todo homens privados mesmo estando em ambientes públicos, como acontece no ciberespaço.

## CAPÍTULO X

### 10. Novas tecnologias e expansão dos limites do sujeito.

Janine tem 26 anos e mora na cidade de Porto Alegre. É graduada em pedagogia e costuma trabalhar com recreação infantil. Já esteve noiva. No entanto, o casamento não ocorreu. O que a manteve morando com seus pais, pois ainda não é independente economicamente. Ela tem muitos amigos e cultiva uma sociabilidade intensa. Seus círculos de amizade giram em torno dos seguintes meios sociais: os amigos do bairro, ex-colegas da faculdade e amigos da Igreja Batista, a qual frequenta. Com eles ela cultiva uma sociabilidade regular face a face. Porém, também tem os "amigos virtuais", com os quais cultiva uma Comunicação Mediada por Computador (CMC). Seguindo uma tendência forte atualmente, Janine costuma se comunicar com seus amigos via o sistema virtual *Orkut*. Baseado nas observações já desenvolvidas sobre o tema, considero essa informante representativa do tipo médio de usuário desse sistema. Através de sua página pessoal do *Orkut*, ela se comunica com seus amigos (virtuais ou não), faz novos amigos e participa de comunidades virtuais, que são disponibilizadas pelo próprio sistema de sociabilidade do *Orkut*.

Diariamente Janine envia e recebe uma quantidade grande de recados dos seus amigos, via *Orkut*. Os recados são mensagens de texto trocadas pelos usuários do sistema. Elas são assíncronicas como os *e-mails*. A diferença básica entre essas duas modalidades de comunicação é que o recado é publicado na página pessoal do usuário, enquanto o *e-mail* tem acesso individual e restrito. Os recados trocados pelos usuários do *Orkut* ficam publicados na página pessoal do usuário, o tempo enquanto esse não apagar tais mensagens. Por isso, é possível visitar as páginas de alguns usuários em que a lista de recados trocados chega à casa das centenas ou milhares. O usuário pode apagar algumas e manter outras publicadas. No entanto, as motivações para manter tais mensagens publicadas em sua página podem ser

diversas. Em alguns casos é a "falta de tempo" que motiva o usuário a não apagar seus recados. Em outros, é um recurso para expor aos demais usuários a sua condição de "pessoa bem relacionada". Alguns usuários do *Orkut* possuem centenas de amigos cadastrados. Entrevistando pessoalmente esses usuários, eles me confessaram que na verdade não costumam conversar com tantas pessoas assim.

Cadastrar diversos amigos em suas páginas pessoais torna esses usuários detentores de um *status* de pessoas "bem relacionadas". O que tem um efeito distintivo no círculo social desses indivíduos, tanto *on-line*, quanto *off-line*. Enfim, trocar quantidades enormes de recados via *Orkut*, possui um caráter semelhante ao cadastrar diversos usuários como amigos: a busca por escores de popularidade, que significa a busca desses indivíduos por parâmetros de mensuração de sua inserção no convívio social. É comum alguém ter poucos amigos cadastrados quando se recém se ingressou como usuário do *Orkut*. Também é comum ouvir nessa fase os seguintes comentários: você só tem isso de amigos? O caso do *Orkut* em nossa sociedade mostra aspectos da sociabilidade que são valorizados. A página pessoal de cada usuário do *Orkut* funciona como mecanismo de representação do sujeito, ou melhor, é o próprio sujeito virtualizado no ciberespaço. Não ter uma página no *Orkut* e ter amigos que as tenha dificulta (ou mesmo impede) a sociabilidade do grupo, que nesse caso passa pela comunicação diária mediada pelo computador. O sujeito Janine está representado no ciberespaço através da imagem a seguir, que é sua página como usuária do *Orkut*.

orkut - Perfil de Janine - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Address <http://www.orkut.com/Profile.aspx?uid=12297538152458815459>

jonatasdornelles@terra.com.br | Configurações | Ajuda | Sair

orkut

Início | Amigos | Mensagens | Comunidades | Pesquisar | Mídia | Notícias



enviar mensagem

+ amigo

enviar cantada

+ favoritos

+ gatos & gatas

+ paqueras

ignorar usuário

denunciar abuso

## Janine Moreno

70 fãs 1742 recados

social profissional

quem sou eu: Te amo ó Deus da minha Salvação Não há na Terra ou no céu Deus maior que o meu!!!

MSN: [janine\\_moreno@hotmail.com](mailto:janine_moreno@hotmail.com)

aniversário: Agosto 18

interesses no orkut: amigos

idiomas: Português

cidade: Porto Alegre

país: Brasil

### depoimentos dela

**Vanessa:** Falar da Janine,minha querida irmã....,bom três passagens dizem um pouco sobre ela.  
A primeira traduz a vontade de conquistar os mais difíceis objetivos "Estejam vigilantes,mantenham-se firmes na fé,sejam homens de coragem,sejam fortes.Façam tudo com AMOR"  
A segunda demonstra a maturidade "Aprendi o segredo de viver contente em toda e qualquer situação,seja bem alimentado,seja com fome,tendo muito,ou passando necessidade.Tudo posso naquele que me fortalece".

### amigos (214)



[Humberto \(124\)](#) [Alencar \(246\)](#) [Felipe \(79\)](#) [\\* Giovana - Gi \(169\)](#)

[LuH \(648\)](#) [Rafaella \(317\)](#) [Leticia \(655\)](#) [Kazuê \(457\)](#)

ver amigos

### comunidades (51)

[Apaixonados por Cristo \(182.330\)](#) [DÁLHE GRÊMIO \(Grêmio\) \(43.551\)](#) [Dr. é quem tem doutorado \(83.702\)](#)

não há foto

[Especialização UFRGS \(9\)](#) [Chega de aulas medíocres! \(41.126\)](#) [Por um BRASIL melhor \(2.674\)](#)

[Mulheres GREMISTAS \(15.350\)](#) [Eu sou professora \(11.701\)](#) [Eu quero morar no interior \(495\)](#)

ver todos

Imagem 12

### 10.1. O sujeito virtual transposto

A página pessoal no *Orkut* é o próprio sujeito no ciberespaço por uma série de motivos, tanto estruturais, como funcionais. Estruturalmente, a página pessoal do usuário do *Orkut* é composta por elementos constitutivos de sua personalidade e identidade. Já no canto superior à esquerda é mostrada a imagem do proprietário da página. Portanto, já é a primeira informação seguindo a leitura ocidental: da esquerda para a direita, de cima para baixo. Na grande maioria dos casos essa imagem mostra o rosto do usuário. Em outros poucos casos é mostrada uma cena qualquer, na qual o usuário está inserido ou não. Em outros casos é mostrada uma imagem qualquer, representativa do usuário: algum signo, símbolo ou gráfico. No caso de Janine ou em outros tantos, a imagem é freqüentemente atualizada com situações atuais de sua vida. No caso do atual *layout* de sua página, a imagem principal retrata um evento ocorrido na igreja. Porém essa imagem está com pouca definição. Ainda na estrutura da página, vemos informações do perfil do usuário, que podem ser tanto pessoais, como profissionais e sociais. Essas informações são disponibilizadas na forma textual. Elas "pinçam" alguns aspectos da vida do usuário, tais como: estado civil, data de nascimento, grau de formação e atividade profissional, interesse em livros, filmes e gastronomia. No canto superior à direita estão os amigos cadastrados do usuário. Eles aparecem na forma de pequenos ícones formados a partir da imagem do amigo. Enquanto a imagem do meu amigo aparece na minha página como um ícone que me possibilita "clicar e acessar" meu amigo, o mesmo acontece com minha imagem na página do meu amigo.

Se o usuário preferir, pode disponibilizar outras imagens na seção "álbum" de sua página. No canto inferior à esquerda da página do usuário são apresentados depoimentos de seus amigos, que tratam dele próprio. No canto inferior à direita são apresentadas as comunidades as quais o usuário pertence. Ele pode participar de diversas comunidades. Existem comunidades criadas segundo os mais diversos assuntos. Resumidamente poderíamos dizer que as comunidades do *Orkut* variam tanto das características sócio-

econômicas e geográficas, como atitudinais e comportamentais. Existem comunidades do tipo "Sou de Porto Alegre" e "Moro na Zona Sul". Também existem aquelas com referências étnicas, que remetem à variáveis de cor, raça, origem nacional ou familiar ("Descendente de Italianos", ou "Família Changstein"). Existem as comunidades com referências comportais ou da indústria de entretenimento, como: "Odeio acordar cedo", "Sou estranho e daí?", "Pica-pau nas corredeiras"<sup>7</sup> e "Seu Madruga"<sup>8</sup>.

Cada comunidade do *Orkut* tem sua própria página. Nela são disponibilizadas informações semelhantes à da página pessoal dos usuários: imagem que simboliza a comunidade, assuntos que já foram discutidos pela comunidade, membros da comunidade e demais comunidades relacionadas. As comunidades funcionam pelo menos de duas maneiras diferentes ou agregadas, segundo a maneira como os usuários lidam com o seu conteúdo. Elas podem servir de canal de comunicação entre usuários com interesses afins ou de espaço comum, pois visitando várias comunidades também podemos acompanhar discussões de temas que não estão relacionados com o assunto principal da comunidade, que é quando a comunidade é apropriada como ponto de encontro entre usuários com interesses afins, mas que não necessariamente querem discutir tais assuntos. Nessas duas formas de utilizar a comunidade, está presente a sua condição de espaço virtual de sociabilidade, que é quando as noções tradicionais de tempo e espaço são transpostas para as de assincronidade e fluxo comunicacional. O tempo sofre uma distensão porque a troca de mensagens entre os frequentadores de uma comunidade pode ser feita a qualquer momento do dia ou da noite. A troca constante de mensagens entre os usuários cria um fluxo comunicacional, que adquire o *status* de espaço. As comunidades do *Orkut* também funcionam como construtores de identidade. O usuário acaba nem participando das discussões das comunidades, ou participando pouco. No entanto, mantém-se vinculado a elas porque elas emitem disposições e identificações pessoais.

---

<sup>7</sup> Pica-pau é o personagem de um desenho animado surgido nos Estados Unidos nos anos sessenta (Woody Woodpecker). "Pica-pau nas corredeiras" é o nome de um dos episódios da série.

<sup>8</sup> Seu Madruga é o personagem da série de televisão mexicana chamada no Brasil de "Chaves". No original espanhol o nome do personagem Seu Madruga é "Dom Ramón".

Vejamos o caso de Janine. Algumas de suas 51 comunidades são as seguintes:

"Apaixonados por Cristo"; "Dá-lhe Grêmio"; "Dr. É quem tem doutorado"; "Especialização UFRGS"; "Chega de aulas medíocres"; "Por um Brasil melhor"; "Mulheres Gremistas"; "Eu sou professora"; e, "Eu quero morar no interior".

Essas informações podem ser acessadas por qualquer pessoa que visite a página de Janine. Que leitura um visitante faria dessa pessoa? Possivelmente esse visitante construiria uma imagem do sujeito Janine da seguinte maneira: é uma mulher que gosta de futebol e que “torce” para o Grêmio de Porto

Um procedimento comum aos usuários do *Orkut* é "bisbilhotar os demais usuários". Consiste na visita aos recados dos amigos para literalmente ler o que ele "anda fazendo".

Ora, assim como os detetives agrupam pistas e fazem uma leitura de fatos, esses usuários também recolhem informações para saber um pouco mais sobre a vida da outra pessoa: lendo as comunidades, os depoimentos e os recados recebidos.

Alegre; é religiosa, possivelmente evangélica; professora que faz especialização em uma universidade federal; talvez um pouco indignada com certos conformismos; patriota e com certa aversão à vida dos grandes centros urbanos. Independentemente de estar certa ou errada, será dessa leitura que Janine expressará sua subjetividade no ciberespaço. Por conhecê-la pessoalmente, afirmo que essas informações, ao menos aparentemente, resplandecem nas disposições atitudinais de Janine. Porém, todas essas filiações do sujeito são construídas por ele, em sua trajetória pessoal. Escolher participar dessas comunidades é uma construção do sujeito, que prefere "pinçar" essas características de sua personalidade e expô-las ao grande público usuário da Internet (no meio virtual). No entanto, o fato é que a própria personalidade real aonde esse usuário irá "buscar" suas características, é uma criação própria, pessoal e racionalizada. A construção de um sujeito virtual no ciberespaço é uma interpretação daquela interpretação que o sujeito real faz de sua própria condição existencial.

## 10.2. As bases da expansão dos limites do sujeito no ciberespaço

Continuamos no caso de Janine. Há cerca de um mês ela terminou um namoro que durou três meses. Segundo ela própria, "foi um relacionamento bom, mas que saturou". O motivo do término do namoro foi a falta de compatibilidade pessoal entre os parceiros. Não nos interessa aqui explorar os motivos que levaram o fim do relacionamento e sim o ocorreu depois. Janine estava conversando com um amigo. Entre um assunto e outro, esse amigo revelou para ela que seu ex-namorado havia lhe traído. Foi numa vez quando saiu com seus amigos em uma casa noturna da cidade. Janine ficou atônita porque havia depositado certa confiança no rapaz. Logo em seguida foi tomada pelo sentimento de raiva e desejando vingança. Janine tratou de se vingar de seu ex-namorado. Que estratégia utilizaria? Poderíamos elencar uma lista de possíveis vinganças. Na maioria dos casos, a vingança está relacionada com violação da honra do sujeito. A vingança de Janine foi a seguinte: acessou a página pessoal de seu ex-namorado e a encheu de recados difamando sua honra. Como a visualização das mensagens dos recados é pública, Janine conseguiria comunicar para o círculo de amizades do rapaz que ele era um traidor e uma pessoa que não mereceria confiança. Janine também relatou que sentiu vontade de "jogar uma pedra no carro do ex-namorado". Não chegou a fazer isso, mas explicou que essa seria uma maneira de feri-lo. Algumas horas depois de ser difamado em sua página pessoal do *Orkut*, o rapaz tratou de limpar (*deletar*) os recados publicados por Janine.

Janine resolveu difamar seu ex-namorado no ciberespaço e não tomou uma atitude violenta contra o corpo do rapaz, mas titubeou em "ferir" seu carro. Janine não feriu fisicamente seu ex-namorado por respeito às normas sociais e morais, talvez. Provavelmente temeu ser penalizada legalmente por ter ferido uma pessoa, ou causado danos materiais. No entanto, embora atualmente exista uma legislação clara sobre calúnias divulgadas na Internet que pune quem as fizer, considerando o ciberespaço como qualquer outra mídia, há um sentimento de complacência entre alguns usuários do *Orkut* que não se

chateiam com mensagens caluniosas. Já para alguns outros casos, especialmente de usuários com menos “esportividade”, tais calúnias podem gerar processos judiciais. Janine escolheu uma página pessoal na Internet para vingar-se de seu ex-namorado traidor. Ela sabia que a rede de relações do rapaz acabaria tomando conhecimento do ocorrido. Como a Internet é um meio de comunicação eficaz, ágil e rápido, a estratégia dela foi totalmente pertinente. Esse caso é ilustrativo do quanto os limites do sujeito contemporâneo envolvido com o ciberespaço vão se expandindo. Nessa breve passagem vimos três níveis de limites:

- a) o corpo do indivíduo;
- b) os bens materiais desse indivíduo; e,
- c) a representação virtual desse indivíduo no ciberespaço.

### **10.3. Outras tecnologias de expansão e transposição da subjetividade**

Em época de Internet, ciberespaço, computadores, jogos virtuais e de todas as tecnologias envolvidas, temos indícios que apontam para os rumos que tomam os limites dos sujeitos. O ciberespaço adquire o *status* de lugar de sociabilidade e de construção de subjetividades. Nesse capítulo tratarei como exemplos três tecnologias de construção e expansão da subjetividade (criação do sujeito virtual): o *Orkut*, os *blogs*; o *MSN*; e os jogos virtuais. Todas elas utilizam recursos áudio visuais, estão disponibilizadas ao acesso público na Internet e utilizam a estrutura de *links*, própria das páginas virtuais da Web. Com exceção do *Orkut*, que já foi apresentado, cabe ainda uma breve apresentação das outras duas tecnologias. Os *blogs* se difundiram muito nos últimos anos. Basicamente, eles consistem em páginas pessoais que podem ser atualizadas com novos conteúdos (imagens, sons e textos) facilmente pelo seu proprietário. O que acaba acontecendo quase que diariamente, da mesma forma que "antigamente" se fazia com os diários pessoais.

Em meados da década de noventa a Internet começou a se popularizar. Tanto empresas, como instituições de ensino e culturais, ou mesmo pessoas, podiam ter suas páginas virtuais disponibilizadas na Internet. Nelas uma diversidade de informações era disponibilizada ao público usuário da Rede. Porém, a confecção dessas páginas ainda era restrita ao campo dos profissionais que detinham os conhecimentos de programação em computadores: os *webdesigners*, ou somente programadores. Os *softwares*, *hardwares* e a confecção de páginas virtuais foram gradativamente sendo elaborados para possibilitar que o próprio usuário dessas tecnologias fizesse a manutenção de seu equipamento. Os *blogs* nada mais são do que páginas virtuais pré-estruturadas, que possibilitam a sua confecção por pessoas com um reduzido conhecimento em informática. Uma infinidade de informações é disponibilizada nos *blogs*: textos, imagens, sons, músicas e *links* de Internet. Os *blogs* acabam funcionando como diários virtuais de acesso público. Essas informações se referem às experiências cotidianas dos usuários/proprietários de *blogs*. Essas experiências podem ser tanto *off-lines* (reais), como *on-lines* (virtuais). Já não podemos fazer uma distinção valorativa entre as duas vivências, já que uma perpassa a outra. No final temos o estreitamento e a sobreposição das vivências *on* e *off-lines*. O conteúdo dessas páginas pessoais facilmente apresenta ao visitante delas um pouco da "pessoa" do seu proprietário. Mas essa pessoa e suas experiências são tanto referentes aos seus contatos face a face, como à sua vivência em ciberespaço. Até porque, a própria experiência de ter um *blog* na Internet e atualizá-lo diariamente, faz parte do conjunto de experiências cotidianas do indivíduo.

O MSN é um *software* de comunicação. O conteúdo trocado pode ser textual, sonoro ou audiovisual. Textual porque o mais comum é dois usuários utilizarem o MSN para trocarem mensagens escritas e sincrônicas. Mas também é possível abrir um canal de áudio e conversar pelo computador, como se fosse um telefone. Tendo uma *webcam* conectada ao computador, também é possível enviar imagens simultâneas. Ao se cadastrar no MSN, o novo usuário deve preencher um perfil, assim como acontece no caso do *Orkut*. A imagem do usuário também é pedida. Normalmente ele coloca uma imagem própria. Mas também há casos em que uma imagem diversa é apresentada.

Cada usuário do MSN pode cadastrar outros usuários em seu computador. No final é criada uma lista de usuários cadastrados. Se um usuário liga o seu computador, o MSN logo informa quem dentre os usuários cadastrados também está com o computador ligado, conectado e *on-line*. Nessas circunstâncias é possível trocar mensagens e demais arquivos via MSN. Um recurso interessante do MSN é o arquivamento do diálogo trocado entre usuários. A ação ocorrida em uma conversa via MSN é arquivada no computador. O MSN também funciona como um diário da pessoa, porém muito mais "factível" do que os *blogs*. No *blog* o usuário precisa selecionar uma informação que considere importante (de sua experiência vivida, por exemplo), acessar o *blog* e publicar tal informação. No MSN a própria experiência vivida pelo sujeito (a sua conversa ou os momentos de sociabilidade virtual com demais usuários) fica registrada em formato digital. No *blog* o acesso é público e no MSN é restrito aos usuários mutuamente cadastrados.

#### **10.4. Imersão crônica na virtualidade, ou estar o tempo todo conectado**

Kátia, de 31 anos e semelhante a outros tantos usuários de MSN, passa o dia trabalhando na frente de seu computador. Todos os seus amigos, ou "pelo menos noventa e nove por cento", como ela mesma diz, estão cadastrados em seu MSN. Durante esse período ela fica trocando informações com seus amigos, via computador. O que eles conversam? De "tudo um pouco"! Kátia explica que usa muito o MSN para bater-papo e descontrair. No entanto, também troca informações profissionais e domésticas, com seu marido. Como ela mesma diz: "estou sempre conectada!". Em sua lista de MSN estão cadastradas umas 60 pessoas, como ela mesma cita. Entre eles, muitos amigos do "tempo da Conex", que logo veremos o que significa. Para encontrar, ou melhor, acessar o sujeito Kátia, basta ligar o computador. As dimensões tempo e espaço são reorganizadas. Antes do MSN Kátia tinha contato com seus amigos em espaços e momentos especiais, ou pelo menos especialmente construídos. Ela costumava combinar um *happy hour* com seus amigos no final do dia ou nos finais de semana. Nesses encontros era

necessário um contato presencial. Sua rede de sociabilidade e de relações pessoais somente era mantida freqüentando eventos como esses. A diferença entre as duas situações no caso de Kátia é que agora ela está sempre presente na sua rede de relações. Aliás, ela também possui uma página pessoal no *Orkut*. O que também é utilizado como meio de troca de informações, completando o conjunto de experiências cotidianas de Kátia. Esse conjunto de tecnologias, possibilitou a ela não somente expandir sua rede de relações, como também expandir os limites do seu sujeito. Embora Kátia ainda possa ser vista em algum *happy hour* com amigos, é mais comum vê-la na imagem a seguir:



Imagem 13

Esse é o *layout* de Kátia no MSN. Diariamente seus amigos visualizam essa imagem quando ela está na frente do computador e isso acontece durante boa parte da sua rotina diária. A imagem que está sendo comentada foi obtida em um momento em que Kátia estava "ausente" do MSN. Mas é interessante notar que mesmo assim ela é encontrada. Situação essa que colabora para a expansão dos limites de Kátia. Tempo e espaço já não são mais problemas para ela, ao menos em se tratando de sociabilidade, pois mantém contato regular com amigos que dificilmente manteria se dependesse simplesmente do contato face a face, ou mesmo telefônico. "Encontrar" Kátia é muito simples, basta procurá-la no *Orkut*. Quem fizer isso poderá ler um pouco sobre seu perfil, ver seu álbum de fotos, ler seus recados trocados e ver suas comunidades cadastradas. Enfim, poderá encontrar um grande número de informações sobre a experiência cotidiana do sujeito Kátia.

Atualmente Kátia pode ser encontrada vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana, trezentos e sessenta e cinco dias por ano, via *Orkut*. O seu sujeito virtual está à disposição de qualquer um que queira manter contato com ela, bastando para isso deixar uma mensagem em sua página pessoal. Além disso, amizades antigas, perdidas com o tempo, podem voltar, já que Kátia pode ser encontrada por qualquer pessoa ao redor do mundo que tenha acesso à Internet. Da mesma forma, amizades novas podem surgir, já que ela pode ser encontrada por pessoas com interesses afins, o que ocorre regularmente com ela. Até mesmo se Kátia não ligar seu computador, seu sujeito virtual continuará *on-line*, recebendo informações (recados recebidos) e disponibilizando informações (aos visitantes de sua página, via fotos, textos e informações do perfil). Porém, nem sempre foi assim. Teve uma época em que os limites do sujeito virtual de Kátia eram um pouco mais restritos. Foi quando ela somente era encontrada em uma determinada sala de bate-papo (*chat*) em alguns horários do dia.

Conheci Kátia no ano 2000. Nessa ocasião realizava meu trabalho de conclusão de graduação. O título da monografia era "Amigos Virtuais". Eu tentava explicar as razões que levavam determinadas pessoas a se tornarem usuários de *chat* de Internet. Usar o termo "usuário" retrata a linha de argumentação que os pesquisadores da época usavam. Em 1999 e 2000 a

Internet teve um crescimento exponencial no Brasil. No entanto, ela ainda era vista como algo restrito de alguns grupos sociais: classes altas, acadêmicos, jovens ou técnicos em informática. Usar o termo "usuário" para se referir ao freqüentador de *chats* retrata o que nós pesquisadores pensávamos. Basicamente, tais indivíduos eram vistos como "fanáticos" ou "viciados" em *chats*. Em nossas análises fazíamos uma aproximação entre os comportamentos de internautas e viciados em drogas. Tínhamos algumas razões para fazer isso. Em alguns momentos essas razões ainda persistem. Atualmente não há porque continuarmos fazendo essa aproximação, embora ela seja sedutora e também seja o termo do cliente do *Orkut*, que é chamado de usuário.

Muitos freqüentadores de *chat* e praticantes de jogos virtuais lembram momentos de suas vidas na qual estiveram fortemente envolvidos com a tecnologia. Utilizam como parâmetro o fato de dedicarem muitas horas de seus dias ao contato com o computador. Tal comportamento pode ser momentaneamente chamado de "estado de imersão crônico". Nessa situação o indivíduo passa muito tempo em contato com o conjunto computador/Internet. A sua sociabilidade passa quase totalmente por uma comunicação mediada por computador (CMC) e suas experiências cotidianas resultam do envolvimento muito próximo com a tecnologia. Vejamos um pouco a trajetória de Kátia nos últimos anos. No final do ano 2000 a sua rede de sociabilidade cultivada no *chat* Conex começou a dar sinais de fragmentação. Alguns poucos freqüentadores mantinham um contato regular. Foi quando ela mudou de plataforma de interação virtual:

"eu parei de usar *chats*... e comecei a usar só o icq e depois passei para o msn quando ele apareceu, pq os amigos da conex estavam todos no icq...e não tinha graça começar tudo denovo em outros *chats*"

Foi quando perguntei: quer dizer que tu nunca foi para outras salas, como ia na Conex? E ela me respondeu:

"ahhhh fui a um ano e meio atrás.....quando retomei a net, pq fiquei uns tempo sem usar depois eu comecei a entrar no *chat* da uol dos evangélicos...para tirar sarro, mas aí acabei fazendo amigos e aí retomei, mas fiquei pouco tempo, pq não tenho mais saco para *chats*"

O retorno de Kátia ao uso regular de Internet e plataformas de interação social se deu no momento em que viajou para Curitiba. Ela morou nessa cidade por algum tempo e depois retornou para sua cidade natal: Canoas, no Rio Grande do Sul. Ela foi morar em outra cidade para acompanhar seu marido, que foi transferido por motivos profissionais. Os dois se conheceram via Internet. Foi na época em que Kátia parou de freqüentar o *chat* Conex e passou a utilizar o ICQ, que é uma tecnologia anterior e muito semelhante ao MSN. Em um dado momento, procurando pessoas de sua cidade com quem pudesse conversar via ICQ, Kátia encontrou alguém utilizando o *nickname* "enxaqueca". Ela achou engraçado e começou a conversar com ele. Ela descobriu que ele era um vizinho de seu bairro. Os dois trocaram fotos pessoais via ICQ e "enxaqueca" comentou a respeito de Kátia para seu amigo que morava em Santa Maria, no interior do Rio Grande do Sul, vindo futuramente a ser o marido dela. A trajetória dessas duas pessoas perpassa realidades *on* e *off-line*. Tanto é que não é feita muita distinção quanto a isso, como a situação a seguir ilustra:

"(Jonatas) -tá, uma coisa que hoje em dia se fala muito, sobre as "traições virtuais", tu não tem medo que ele conheça outra mulher via net, da mesmo forma que te conheceu?"

(Kátia) -olha isso é claro que pode acontecer...mas eu não encano com isso...isso pode acontecer no micro ..pode também acontecer na esquina aqui de casa"

Entre outubro de 2004 e abril de 2005, Kátia morou em Curitiba com seu marido. Enquanto ele trabalhava, ela ficava em casa. Sentindo-se só, voltou a usar o computador para se comunicar com antigas e novas amizades. O envolvimento de Kátia com a tecnologia foi tão forte, que sua vida nos últimos seis anos simplesmente se deve a isso. Em sua trajetória pessoal está fortemente presente a idéia de expansão dos limites do sujeito.

Do encontro entre humanos e computadores temos ainda o "estado de imersão agudo". Ele é semelhante ao descrito por usuários de drogas. O que nos faz, por alguns instantes, repensar se a utilização do termo "usuário" não estaria sim correta ao se referir aos praticantes de jogos virtuais, ou aos freqüentadores de *chats* de Internet. O sujeito virtual é fruto de estados crônicos e agudos de imersão do indivíduo na realidade dos ambientes virtuais (*chats* de conversação, *Orkut*, *blogs* e jogos virtuais). A seguir comentarei uma cena vivida em trabalho de campo. Ela exemplifica alguns conceitos que estão sendo tratados aqui e nos remete a outro: o sujeito virtual construído. Nos casos de Janine e Kátia tivemos a transposição de uma identidade para um ambiente virtual. É o que podemos chamar de "sujeito virtual transposto". Mas ainda temos o "sujeito virtual construído". Ele surge nos casos em que a participação do indivíduo em um ambiente virtual se dá pela construção de uma subjetividade nova, ou um personagem dotado de características únicas.

### **10.5. Imersão aguda na virtualidade, ou quando nada mais faz sentido**

Em 1997 o filme *Trainspotting* foi indicado ao Oscar de roteiro adaptado e a grande revelação do Festival de Cannes. A história é baseada na novela de Irvine Welsh, com direção de Danny Boyle e foi produzido em 1996. Realmente é um filme que prende a atenção do espectador até o final. Comentar esse filme aqui tem menos a intenção de crítica de cinema e mais a de introduzir uma cena vista em trabalho de campo. Não é de forma gratuita que aproximo uma cena de cinema com a cena vivida em campo. Nada mais pertinente, já

que a realidade dos jogos virtuais e de seus praticantes costuma aproximar ficção e realidade. No filme *Trainspotting* é retratada a realidade vivida por um grupo de jovens escoceses viciados em heroína. O cotidiano desses jovens é consumir a droga e vivenciar os demais elementos envolvidos nessa realidade: praticar furtos para conseguir dinheiro para comprar a droga, perambular pelas ruas, se envolver em brigas e assim por diante. Entre os jovens existe uma mulher que é mãe de um bebê. Ela não é o personagem principal da trama, mas em um determinado momento toda a atenção é voltada para ela. "Mergulhada" no consumo da heroína e vivenciando a "viagem alucinada", a mulher esquece que é mãe. O esquecimento perdura, já que o efeito da droga absorvia aqueles usuários por horas e até mesmo dias. Em um dado momento, quando sai do delírio da droga e volta à sua realidade materna, descobre que seu filho já está morto há um bom tempo por falta de atenção. A cena é dramática tanto para os personagens quanto para os espectadores. Imagino que o autor da história tenha se baseado em relatos verídicos para sustentar sua ficção.

Nessa época já havia trocado de *Lan House* em que observava e entrevistava os jovens praticantes de jogos virtuais. Ao contrário da primeira *Lan*, essa de agora se caracterizava por estar localizada mais na periferia da cidade, em uma região de classe média baixa, ou classe baixa. As diferenças arquitetônicas e decorativas eram muitas, assim como eram o público, o som e o odor do ambiente. Certa vez Edson, que acabou tornando-se um informante, estava jogando ao lado de seus amigos: Hanibal e Deise. Esses dois cumprem o papel de marido e mulher, embora não haja formalidade na relação. Eles têm um filho de alguns meses de idade. Se o pai aparentava ter recém saído da adolescência, a mãe aparentava nem ter entrado nessa fase. Ela realmente parecia ser uma menina. Imagem que fica mais clara quando está na *Lan House*, sentada na frente do computador jogando e segurando seu filho, que até parece uma boneca. Deise fica "embregada" com as cenas projetadas na tela do monitor. Seus olhos não são desviados dos personagens do jogo que pratica com seu marido e amigo. Com a mão esquerda segura seu bebê e com a direita manuseia o *mouse* do computador. O bebê, Pedro, fica pendurado dormindo no colo de sua mãe. A ele parece agradar os sons do ambiente da

loja: conversas altas, trânsito de pessoas... No único momento em que despertou, não fez barulho, não chorou e logo recebeu o peito de sua mãe. Ela continuava totalmente imergida no jogo virtual. Nele Deise desempenhava o papel de uma guerreira sem filho. Não que esperasse que ela escolhesse um personagem materno no jogo, o que nem era possível. Apenas era uma situação ilustrativa daquela realidade, na qual seu bebê parecia não estar no seu braço. Mais de uma hora se passou com essa situação. A mim causava desconforto de vê-los assim. Para Deise o desconforto se limitava à posição do corpo. Em alguns momentos ela "desconectava" seu olhar da tela do monitor e tentava encontrar uma melhor posição do braço esquerdo.

A cena que descrevi retrata o "desligamento" da realidade ao seu redor, que o praticante do jogo virtual experimenta. Situação essa que é sucedida pelo imergir na Realidade Virtual do jogo. Os olhos ficam "conectados" na tela do monitor, onde são projetadas as imagens fantásticas, os personagens, a narrativa e as ações da história. Embora esse assunto já tenha sido debatido em um capítulo precedente, o trouxe rápida e brevemente para completar a ampla discussão que trago agora nesse capítulo, sobre a possibilidade de construção de um sujeito virtual no ciberespaço.

## **10.6. Sujeito virtual construído**

Edson e Deise, com seus personagens no jogo, estavam em um ambiente virtual. Ali eles tratavam de matar seres mitológicos, monstros e outros praticantes do jogo. Esses praticantes estavam espalhados pelo mundo. Porém, personificando um personagem do jogo, todos os praticantes se encontravam e compartilhavam uma Realidade Virtual em um mesmo cenário. Embora Hanibal estivesse ali do lado deles na *Lan House*, ele estava em outro vilarejo do mesmo jogo. Esse vilarejo é um mercado (virtual) onde os personagens se encontram para vender e comprar objetos adquiridos enquanto se pratica o jogo. A moeda do jogo é a *Adena*. Quanto mais se extermina seres fantásticos do jogo (monstros), ou outros praticantes, mais se obtém essa moeda. Enriquecendo é possível comprar mais armas e objetos, como roupa,

poções mágicas e informações. O jogo em questão é o *Lineage*, que pode ser acessado no *site* [www.lordsbr.com](http://www.lordsbr.com). Quando o jogador acessa esse *site*, é pedido que ele faça um cadastro. Fazendo o cadastro é possível praticar o jogo, que é totalmente *on-line*. O praticante escolhe um personagem entre tantos e começa a praticar o jogo. Não existe uma partida com início e fim. Na verdade esse jogo é do tipo RPG (*Role Playing Game*).

Até dez anos atrás esse tipo de jogo já era comum, porém era praticado com tabuleiro e contato face a face entre os participantes. No formato de agora a participação no jogo é mundial. Edson comentava comigo sobre uma vez em que "matou um americano". Na verdade era o personagem no jogo, que possuía um proprietário Norte Americano. O jogo contém uma continuidade e uma temporalidade. O jogador pode sair do ambiente virtual, mas quando voltar estará na mesma posição em que saiu: no mesmo cenário, com mesmo dinheiro e fazendo as mesmas coisas. No *site* citado existe um fórum de discussão entre os participantes do jogo. Eles assumem o nome e a imagem do seu personagem no jogo. *Off-line* também há uma referência grande ao *status* do personagem e suas características construídas em ambiente virtual. Alguns personagens são muito ricos, possuindo milhões de *Adena*, pois estão jogando há um bom tempo. A seguir são apresentadas algumas imagens do jogo. Sobre cada personagem é apresentado o nome escolhido.



Imagem 14



Imagem 15

Tanto sujeitos transpostos como construídos são utilizados pelos seus criadores, que são pessoas comuns e reais, para irem ao ciberespaço conseguir algo. Tal busca pode objetivar tanto uma boa reputação em uma comunidade qualquer, como na dos *players* de jogos virtuais, como a tentativa mesmo de encontrar um parceiro ou marido, como no caso de Kátia. O sujeito virtual possibilita ao sujeito real ampliar enormemente seus limites, pois transcende as dimensões de tempo e de espaço, podendo ser acessado e encontrado a qualquer momento, de qualquer parte do globo terrestre. No entanto existe um viés nesse processo, pois o sujeito virtual torna o sujeito real extremamente susceptível a diversos tipos de ataques, como no caso de uma calúnia ou difamação. No próximo capítulo comentarei especificamente um caso ilustrativo a essa situação. Esse aumento dos limites do sujeito o torna ainda mais vulnerável e frágil, podendo facilmente ser atingido e atacado.

## CAPÍTULO XI

### **11. O ataque *fake*, relacionar-se bem no *Orkut*, ou como movimentação, entrosamento e persistência são evocados nessa plataforma virtual**

Certo dia acessei minha página no *Orkut*. Minha surpresa foi perceber que havia um recado de um usuário estranho a mim. Tratava-se do Frango Assado. Logo percebi que era um usuário com página fantasiosa, que também é chamada de *fake*. Sua imagem de exibição era uma simpática foto de um frango assado. O termo “frango assado” também tem uma conotação erótica, pois se refere a uma posição sexual. O tal usuário Frango Assado havia deixado uma mensagem ofensiva. Ele se referia a mim como sendo “cagão”, que em português tem uma conotação de provocação entre homens, pois tem o significado de homem medroso. Fiquei um tanto aborrecido com essa provocação. Como o agressor mantinha seu anonimato, cogitei quem poderia ter praticado esse ato. Pensei que fosse um amigo fazendo uma brincadeira de mau gosto ou um inimigo tentando me desmoralizar perante minha pequena rede de amigos cadastrados na minha página do *Orkut*, já que quem fosse deixar um recado iria ver aquela mensagem. Esse tipo de situação iria desmoralizar minha imagem social. Minha atitude foi apagar a mensagem agressora e tentar ignorar o fato.

Dali alguns dias, acessei novamente minha página no *Orkut* para ver meus recados. Novamente tive a infeliz surpresa de perceber outra mensagem agressora do tal Frango Assado. Fiquei um pouco mais aborrecido e tratei de acessar a página dele. Percebi que sua rede de amigos era formada exclusivamente por usuários com nomes fantásticos, alguns oriundos de desenhos animados e outros ainda inéditos, tais como: Fiona, Bode Espiatório, Curió Pescoço e Futikeira. Todos eles representados com suas respectivas imagens pessoais, apresentadas a seguir:



Imagem 16

Também notei que uma das comunidades do Frango Assado chamava-se "Eu sou *fake*". Lendo o conteúdo dessa comunidade constatei que tratava-se de um comportamento específico do *Orkut*: os *fakes*. Eles eram usuários com páginas falsas utilizadas para manter o anonimato. Depois que se ingressa no sistema *Orkut*, sendo convidado por um usuário antigo, o novo usuário pode ele mesmo se convidar, gerando assim múltiplas páginas. Muitos usuários possuem uma página oficial, mas também utilizam a página *fake*, que é utilizada para manter o anonimato do usuário em sua "navegação" por outras páginas do sistema. Nesse caso é possível postar mensagens caluniosas e ofensivas sem ser descoberto. Naquele dia tratei de utilizar a ferramenta de "ignorar usuário" para bloquear o acesso do Frango Assado à minha página. Ele também seria impedido pelo sistema de visualizar minha página pessoal, bem como de postar recados (*scraps*) para mim.

Um tanto ressabiado e irritado com aquela situação, tratei de mudar meus hábitos de utilização da Internet. Ao invés de conferir minha página de *Orkut* dali alguns dias, no outro dia mesmo fui ler meus recados. Minha irritação dobrou de intensidade quando percebi que outros diversos usuários *fakes* haviam deixado recados ofensivos para mim. Deduzi que esse tal de Frango Assado era um sujeito persistente. Ele deveria ter diversas páginas falsas e seu divertimento era provocar outros usuários do *Orkut*. Pensei em revidar as provocações, mas decidi ganhar essa disputa no cansaço. Uma hora esse inconveniente usuário iria cansar e me deixar em paz, pensei. Para cada nova página *fake* que havia deixado um recado, tratei de bloquear o acesso à minha página esperando que o assunto houvesse sido resolvido. No outro dia acessei minha página para alívio de consciência. Um tanto estarecido notei que outros tantos usuários *fakes* haviam postado novas mensagens ofensivas para mim.

Tal situação tinha chegado no limite. Decidi investigar e solucionar de vez esse problema. Acessei as páginas dos diversos usuários *fakes* que haviam postado recados ofensivos. Também acessei as suas comunidades. Embora estivesse consternado, percebi a riqueza do material com o qual tinha me deparado.

### 11.1. Em defesa do anonimato

Aqueles *fakes*, na verdade, formavam uma rede dentro da ampla rede do *Orkut*. Mesmo que de forma pouco "politicamente correta", eles reivindicavam a principal característica presente na formação do ciberespaço: o anonimato. No sistema *Orkut*, assim como em outros *sites* de relacionamentos, havia a tentativa, ou expectativa, de suprimir o anonimato e a "frieza" das relações sociais mediadas por computador. Até cerca de cinco anos atrás, diversos estudos sobre sociabilidade no ciberespaço chamavam a atenção do principal fator presente nesses encontros virtuais: a possibilidade do anonimato. A sociabilidade no ciberespaço tinha esse caráter libertário, já que livrava seus usuários de preconceitos e estigmas presentes, algumas vezes, em encontros face a face. Poder "ir e vir" no ciberespaço anonimamente causava no usuário de computador/Internet, em certa medida, um sentimento de onipotência, potencializando suas manifestações individuais. Para alguns pesquisadores de olhares mais psicológicos, o anonimato no ciberespaço era a coroação da possibilidade do indivíduo encontrar o seu verdadeiro "eu", já que ele poderia ser realmente autêntico em suas manifestações, sem medo de represálias.

No caso de *chats* de conversação virtual com temática evangélica (Jungblut, 2000), o anonimato era uma característica, às vezes, ligada à profanidade, pois ser anônimo nesse ambientes virtuais era assumir uma atitude medrosa, semelhante a alguém que queria se esconder. O "verdadeiro fiel" não teria medo de assumir seu nome próprio nesses *chats*, pois não teria porque se esconder de Deus. Pesquisando os *chats* verifiquei que o anonimato era valioso na interação virtual. Ele só era trocado em uma situação de eminente encontro face a face. Para muitos usuários desses ambientes virtuais o anonimato gerava uma curiosidade. Era comum ouvir dos meus informantes

comentários como esses: "quem estaria no outro lado conversando?"; "qual será a cara dessa pessoa?". Uma quebra de anonimato somente seria trocada por outra quebra de anonimato.

Depois de uma investigação sobre o ataque *fake* que sofri, constatei que não se tratava unicamente do ataque de um único *fake* como pensei que fosse. Acessando a página de Frango Assado e lendo suas mensagens enviadas e recebidas percebi que ele tinha acionado sua rede de relações no *Orkut* (sua rede *fake*) para "atacar" minha página pessoal. Ele tinha deixado para seus amigos *fakes* uma mensagem convocando para o ataque. Ele tinha escrito: "tenho um amigo que gosta de ser chamado de cagão, entrem na página dele e deixem um recado, ele vai ficar furioso". Não adiantava bloquear o acesso de Frango Assado à minha página, pois vários de seus amigos entrariam na minha página para deixar mensagens ofensivas. Para cada um deles a tarefa não era muito árdua, porque bastava acessar minha página e deixar um recado ofensivo. Para mim o problema era grande, já que não bastava bloquear o acesso de um determinado usuário porque outro viria me atacar.

## 11.2. Ação organizada e coletiva

Os *fakes* são muito solidários. Seus ataques são bem movimentados, entrosados e organizados de modo semelhante a um mutirão. Cada um faz um pouco e no final o resultado (ou o estrago) é enorme. Nas comunidades de *fakes* freqüentemente são organizados os ataques. Os alvos vão desde pessoas desconhecidas (como eu) até celebridades ou políticos. Na verdade, bem antes do surgimento do *Orkut* esse tipo de comportamento já era praticado pelos internautas com maior grau de engajamento político. Todos os usuários de Internet sabem o problema que pode resultar de uma "avalanche" de *e-mails* em sua caixa de mensagens eletrônicas. Por exemplo, no caso de um político que é pressionado pela opinião pública para tomar uma determinada posição pública, recebendo milhares de *e-mails*, seu endereço eletrônico praticamente perde a funcionalidade. Esse movimento social virtual via Internet também cumpre a função de mostrar sua grande dimensão. Como

a tarefa de enviar *e-mails* para um grupo de pessoas é muito simples, o crescimento de um movimento social via Internet tem um crescimento geométrico.

Dessa forma ocorriam os ataques *fakes*. Um determinado usuário resolvia atacar alguém e motivava seu grupo de amigos. Alguns desses amigos apoiavam a causa e motivava seus próprios amigos a atacarem o sujeito alvo das agressões. O resultado é um grande número de internautas "atacando" outro usuário. Para o sujeito com bom senso de humor esse ataque todo parecerá ridículo, pois é puramente virtual, não atingindo ou prejudicando a integridade física do sujeito. No entanto, para alguns usuários do *Orkut* um ataque dessa magnitude causará danos sérios à sua vida, especialmente em se tratando de sua rede de relações e sua "imagem pessoal". Para esse tipo de usuário mais envolvido com o sistema *Orkut* uma série de aspectos de sua vida perpassa a sua página virtual: sua rede de relações está toda ali no *Orkut*, com a qual se comunica através desse sistema; seus novos amigos são feitos via *Orkut*, seus envolvimento amorosos são mediados pelo *Orkut*, seus colegas de trabalho visitam sua página virtual; suas fotos "de família", de férias ou de seu cotidiano são mostradas no *Orkut*, e, seu dia-a-dia é registrado nos recados que troca via *Orkut*. O seu "eu" desse usuário é projetado no *Orkut*. Nesse caso um ataque *fake* poderá ser extremamente danoso, já que o usuário atacado terá, em casos limites, que criar outra página de *Orkut*, tendo que "começar do zero" sua rede de relações. Estou me referindo a um tipo de usuário mais assíduo. No entanto esse número cada vez cresce mais, já que o sistema *Orkut* vai tendo um maior número de usuários a cada dia. Segundo informações de sua administração, a cada 12 dias são criados 1 milhão de novos cadastros (usuários) no *Orkut*. Com o passar do tempo o sentimento de que o *Orkut* é imprescindível vai crescendo, como aconteceu com outras tantas tecnologias que antes eram "desnecessárias" e hoje em dia são "fundamentais", tais como: telefone, automóvel, televisão e outras tantas (como atualmente ocorre com o telefone celular). Atualmente o bem durável que mais cresce em aquisição entre os brasileiros é o telefone móvel celular<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Conforme as pesquisas PNAD-IBGE, entre 2001 e 2005 o número de domicílios com telefone móvel celular passou de 31,1% para 59,9%. Segundo o Pew Institute (2007), o percentual de brasileiros que possuem telefone celular passou de 36% para 64% entre 2002 e 2007.

### 11.3. Potencialidade e vulnerabilidade do sujeito virtual

Quando uma página de *Orkut* recebe de seu usuário um significado muito importante e especial na sua vida, um ataque *fake* como esse que sofri pode ser "o fim do mundo", como comentava um informante. Os danos à imagem do agredido eram superestimados. Nos casos mais extremos ocorria um processo jurídico por calúnia e difamação, o que mostra a transposição da legislação "real" sobre o ciberespaço "virtual". Uma página de *Orkut* recebia das autoridades um *status* elevado, como se fosse uma expansão dos limites do sujeito. Um ataque a uma página de *Orkut* recebia o mesmo tratamento das autoridades no caso de um cidadão ofendido ou atacado na rua. Atualmente esse tipo de problema jurídico perdeu força entre os usuários do *Orkut*.

Em uma pesquisa realizada ainda nos anos oitenta com praticantes de jogos virtuais, a pesquisadora Sherry Turkle (1989) fazia instigantes conclusões. Em sua opinião, a tecnologia virtual possibilitava ao seu usuário a construção de um "segundo eu". Esse processo aconteceria principalmente porque o praticante do jogo virtual experimentaria a vivência de um personagem virtual. Particularmente, considero essas conclusões um tanto exageradas, semelhantes àquelas realizadas pelos "futurólogos" dos anos sessenta (Kahn, 1970). O deslumbramento com a tecnologia fazia com que os pesquisadores dessas épocas fizessem projeções fantasiosas e exageradas, dignas de filmes de ficção científica. No entanto, em algumas vezes eles acertavam, ou pelo menos passavam perto. A teoria do segundo eu de Turkle não está muito distante da minha constatação da expansão dos limites do sujeito, verificada no caso das páginas de *Orkut* ou mesmo entre os praticantes de jogos virtuais de hoje em dia. Mas se para Turkle ocorria uma construção quase que paralela da personalidade do sujeito, o que para Goffman seria uma variação do *self* (1996), para mim é a possibilidade de expandir a ação do sujeito contemporâneo graças ao ciberespaço e ao fato de que a sociedade, quase em sua totalidade, usa o mesmo sistema de comunicação. Até certo ponto estou evocando Marshall MacLuhan (1964) quando dizia, ainda nos anos

sessenta, que "os meios de comunicação eram extensões do Homem". Para ele a tecnologia funcionava como extensão dos sentidos humanos. Na sua opinião a roupa era uma extensão da pele humana.

Mas o que difere entre a sociedade vivida por MacLuhan e a nossa atual? Embora a Internet já houvesse sido inventada ainda nos anos sessenta, ela não estava popularizada como hoje em dia. A rede de computadores interligados via Internet e o ciberespaço criado nesse fluxo constante de informação, possibilitam a construção virtual de personalidades, que são materializadas nas páginas virtuais do *Orkut*. Cada uma dessas personalidades virtuais (sendo *fakes* ou reais) pode ser acessada a qualquer momento e gera uma possibilidade de ação concreta. A onipresença da personalidade virtual expande a tradicional alternância entre "estar" ou "não estar" (ou entre "existir" ou "não existir") da vivência humana. Todos aqueles que possuem sua personalidade virtual em uma coletividade, no sistema *Orkut* ou em outro sistema virtual que venha a virar moda, está apto a ser atacado, encontrado, comunitado, interagido... enfim, acionado de alguma forma. Da mesma forma que ele também pode, via personalidade virtual, desempenhar ações que sem essa condição virtual seriam impossíveis. Com a personalidade virtual observamos uma mudança de foco na noção de subjetividade. A pessoa também é feita de sua página virtual no *Orkut* e não mais apenas de "carne e osso" e "alma", como até então. Podemos pensar em uma "desmaterialização" do sujeito que está virtualizado no ciberespaço ou uma desvinculação do seu *self* praticado na vida real, no encontro face a face. A prática de uma personalidade no meio virtual não deixa de ser uma adesão a uma comunidade emocional, proposta por Michel Maffesoli.

#### 11.4. Comunidades emocionais

A "comunidade emocional" de Michel Maffesoli engloba os indivíduos e é nela que o sujeito contemporâneo experimentará um sentimento coletivo. Esse tipo de agregação social é menos racional e mais orientada por associações efêmeras, nas quais os indivíduos experimentam um sentimento de estar em grupo. Esses grupos, ou neotribalismos, têm contornos pouco definidos e claros. Cada vez mais, contemporaneamente, percebe-se que esses novos grupos não possuem uma categoria homogênea a partir de variáveis tradicionais: idade, sexo e orientação política. Partindo da noção weberiana de "comunidade emocional", Maffesoli incorpora em seu modelo as premissas clássicas desse tipo de agregação humana: aspecto efêmero; composição cambiante; inscrição local; ausência de uma organização; e, estrutura cotidiana (Maffesoli, 2006: 40). Também são características dessas comunidades o ato de partilhar uma emoção e a alternância entre permanência e instabilidade. Estamos diante de uma forma específica de solidariedade em que são pouco nítidos os interesses individuais, estando mais presente uma união por contágio de sentimento. Sobre essa união comunal por emoção, Maffesoli nos esclarece:

"Essa experiência é vivida, inicialmente, como tal, e é conveniente que o erudito saiba dar conta disso. Resumindo, podemos dizer que aquilo que caracteriza a estética do sentimento não é de modo algum uma experiência individualista ou 'interior', antes, pelo contrário, é uma coisa que, não sua essência, é abertura para os outros, para o Outro." (Maffesoli, 2006: 44)

A especificidade da comunidade emocional também está na sua característica efêmera, de pouca duração. Ao contrário da sociedade, que tem um projeto para o futuro, a comunidade, segundo Maffesoli, "esgota sua energia na própria criação" (2006: 47). Os indivíduos que partilham uma comunidade, mais do que um projeto comum, compartilham uma força por estarem juntos. O ritual cumpre a função de lembrar os indivíduos que eles organizados em um coletivo e que esse tem um "corpo". Para o autor, a

solidariedade é criada por um sentimento partilhado (2006: 49) e não por uma complementaridade técnica ou funcional, como na teoria Durkheimiana.

Para Maffesoli o ideal comunitário é transmitido mais por contágio do que por persuasão. São exemplos as diferentes formas de ingresso em comunidades virtuais (contágio) e sindicatos profissionais (persuasão). O resultado do ingresso do indivíduo em uma comunidade emocional é o que ele chama de "sair de si". O costume tem importância nessa teoria porque é a partir dele que se efetiva a agregação comunal, o seu ponto de referência e o seu lugar ou espaço de agregação. Esse conjunto de elementos confere uma "aura" especial às comunidades. Sem desenvolver uma teoria das redes sociais, Maffesoli acaba se referindo ao fenômeno de associação social em rede. Tratando das tribos metropolitanas ele explica:

" Como, no sentido mais simples do termo, essas redes de amizade, que não têm outra finalidade senão se reunir sem objetivo, sem projeto específico, e que cada vez mais compõem a vida cotidiana dos grandes conjuntos." (Maffesoli, 2006: 58)

Nessas redes de sociabilidade, ou melhor, nessas comunidade emocionais, os rumores e as fofocas têm grande importância. É a partir deles que a coesão interna do grupo é reforçada. O estrangeiro fica tacitamente impedido de ingressar no grupo, já que desconhece os costumes e os rumores internos da rede. E ainda:

"Beber junto, jogar conversa fora, falar dos assuntos banais que pontuam a vida de todo dia provocam o 'sair de si' e, por intermédio disso, criam a *aura* específica que serve de cimento para o tribalismo." (Maffesoli, 2006: 61)

A teoria da comunidade emocional de Maffesoli nos remete ao conceito de sociabilidade desenvolvido por Georg Simmel e Alfred Schutz, especialmente por valorizar a associação sem pretensão, ou desinteressada, dos indivíduos. Segundo essa noção clássica de agrupamento humano, a forma da associação supera o conteúdo envolvido, pois é mais importante estar inserido no coletivo, em uma conversa de amigos de bairro, por exemplo, do que saber sobre qual assunto está sendo tratado. No entanto Maffesoli dá

importância para o conteúdo da associação, já que é a partir dele que o indivíduo experimentará um sentimento grupal, um "sair de si" (2006: 63). Isso explica porque alguns fatos corriqueiros da política, moda ou do meio artístico, quando divulgados nos meios de comunicação de massa, recebem tamanha importância. Segundo a própria opinião desse pesquisador, esses fatos recebem uma dimensão mítica porque se tornam o caminho do indivíduo participar do coletivo. No fundo são rumores que atingem dimensões globais e que são apropriados pelos indivíduos como formas de participar da comunidade, experimentando um "sair de si".

Nesse momento podemos analisar melhor o caso do ataque *fake*. Estruturalmente, é pertinente considerá-lo como uma comunidade emocional no sentido proposto por Maffesoli. Tanto no caso dos *fakes*, como também na adesão do usuário do *Orkut* às suas comunidades internas do sistema, estamos diante de aspectos da teoria das comunidades emocionais. Primeiramente temos a efemeridade como fator de duração da rede virtual. A pouca duração de tempo vigora como característica fundamental dos agrupamentos que se organizam via comunicação mediada por computadores. A explicação para esse fator foi dada no capítulo sobre "A epidemia *Orkut*", especialmente quando a teoria dos pequenos grupos é evocada. Segundo ela, em um determinado momento de crescimento da rede ocorre o desconhecimento pessoal entre os seus membros. Surge assim um "germe" de anonimato. Daí em diante a rede tende a fragmentar-se em novas pequenas redes. No caso das redes virtuais, seu crescimento é potencializado. Rapidamente novos membros são agregados, da mesma forma como rapidamente a rede se fragmenta. As redes virtuais parecem muito mais uma experiência passageira do que um projeto futuro.

O caráter experiencial das comunidades do *Orkut* é bem visível. O usuário participa de uma comunidade apenas estando vinculado. Existem aqueles que são mais assíduos, enviando e recebendo mensagens freneticamente. Apenas conectar a uma comunidade é referido pelos usuários como participar dela. Já foi dito (no capítulo "*Orkut* e jogo") que as comunidades são agregadas às páginas pessoais como forma de construção identitária. Após revermos a teoria das comunidades emocionais essa situação fica mais nítida. Estar participando

de uma comunidade virtual no *Orkut*, de forma assídua ou não, significa evocar os sentimentos propostos pela comunidade. No caso específico dos *fakes* o sentido de estar vinculado a esse grupo significa defender o anonimato como fator primordial do ciberespaço. As redes *fakes* no *Orkut* são organizadas por um sentimento coletivo de praticar o anonimato. Esse sentimento é evocado e vivenciado cotidianamente a cada novo "ataque *fake*". O que podemos chamar de ritual dessa comunidade. A cada ataque que é organizado o anonimato é revivido. A mobilização coletiva reforça o sentimento de "estarem juntos" da rede.

O "ataque *fake*" também nos coloca diante das variáveis observadas no caso dos jogos virtuais: movimentação, entrosamento e persistência. O que analiticamente aproxima esse tipo de ataque a um jogo e esse a uma comunidade emocional. No primeiro caso temos uma rede virtual disposta a ludicamente atacar um inimigo comum, que é construído por indicação e consenso coletivos. Nesse caso são importantes a fofoca e os rumores como forma de compartilhar a informação e solidificar os laços entre os membros da rede. As "armas" desse ataque são aquelas disponíveis e ao alcance dos envolvidos: mensagens textuais, difamação e calúnia públicas, já que estamos lidando com um sistema que publica páginas pessoais. Acompanhando as mensagens trocadas entre os membros da rede *fake* foi possível observar que o objetivo desse "jogo" varia desde molestar um usuário, até forçar a saída desse usuário do sistema *Orkut*. Caso o ataque seja organizado e envolva os diversos membros da rede *fake*, todos postando mensagens, o usuário atacado praticamente perde a funcionalidade da sua página pessoal. A solução encontrada por muitos usuários atacados foi ou sair do *Orkut*, ou trocar de nome e criar uma nova página pessoal. Nessa forma de solidariedade, como nas comunidades emocionais, os interesses individuais estão pouco nítidos e "pulverizados".

No caso dos jogos virtuais, a sua rede de participantes também experimenta um sentimento comum que motiva a agregação. Ela é ritualizada em cada novo campeonato organizado pelo grande grupo e seus organizadores. Nesses eventos as pequenas redes se encontram e praticam um "estarem juntos" semelhante àquele praticado nas comunidades virtuais.

Embora muitos jogadores treinem com seus colegas de time essencialmente no modo virtual (*on-line*) de comunicação, cada um em sua residência e todos conectados via Internet e participando (treinando) no mesmo jogo virtual, o campeonato é o evento maior de agregação da rede. Seus organizadores argumentam que não conseguiriam realizar um campeonato estritamente *on-line*. Essa impossibilidade resulta menos de obstáculos técnicos e mais da necessidade de efetivar um encontro face a face regular. Nesses campeonatos, que assumem o caráter de rituais de manutenção da rede, seus membros experimentam um sentimento de ser "*player*", o que reforça sua identidade. Em todos esses casos o que está em jogo é a possibilidade do indivíduo contemporâneo, através de uma performance em Rede e Virtual, exercer sua vivência na plenitude, independente dela ora estar no modo *on-line* de comunicação, ou *off-line*. A vida desse sujeito é praticada pela soma e o resultado de ações desempenhadas no mundo real virtual.

## CAPÍTULO XII

### **12. O *Second Life*: a metáfora da junção entre jogo virtual e *site* de relacionamentos, ou como a vida na Rede assume formas híbridas de autonomia e de dependência com a realidade**

Há cerca de oito anos, especialistas da área de informática previam que o futuro da Internet seria graficamente representada como um ambiente em terceira dimensão (3D). Muitas vezes utilizada como sinônimo de ciberespaço e virtualidade, a Internet deixaria de ter a aparência em duas dimensões (2D, que significa o resultado das dimensões de altura e largura das suas páginas com conteúdo visual.) para incorporar uma terceira dimensão: a profundidade. Com essa nova característica, o internauta poderia experimentar um deslocamento no ciberespaço mais próximo daquela que experimenta em seu espaço real, do "mundo" ao seu redor.



Imagem 17

### 12.1. A terceira dimensão

Tal evolução tecnológica não seria nem um pouco de vanguarda, já que os jogos virtuais já tinham passada por ela. Ainda nos primórdios dos jogos eletrônicos/virtuais, a apresentação gráfica dos elementos do jogo era feita em uma imagem 2D projetada na tela de um monitor, ou televisão. O personagem do jogo, como no caso do famoso *Pac-Man* por exemplo, se deslocava em labirintos perseguido por fantasmas. O praticante do jogo, manejando um *joystick* e olhando na tela do monitor acompanhava toda a movimentação dos elementos do jogo virtual.



Imagem 18

Na década de noventa os jogos virtuais, ou *video games*, receberam novos e aprimorados elementos gráficos. A terceira dimensão foi incorporada ao jogo propiciando ao jogador uma experiência mais próxima da realidade. No jogo *Doom*, por exemplo, o personagem se deslocava por labirintos perseguindo e sendo surpreendido por seus inimigos. Jogos desse tipo receberam o nome de *first person games*, pois propiciavam ao praticante uma experiência em primeira pessoa no ambiente do jogo.



Imagem 19

A terceira dimensão foi incorporada nos jogos virtuais como um elemento inovador. Com ela o efeito de simulação buscado com os jogos virtuais era atingido com maior eficácia, já que as cenas representavam ângulos e movimentos do olhar de um ser humano inserido no seu espaço ao redor. A terceira dimensão gerava maior qualidade e outro efeito: a imersão do praticante na cena e narrativa do jogo. A imagem a seguir apresenta uma versão 3D do mesmo jogo *Pac-Man*, porém agora com a inovação estética de possibilitar ao praticante uma imagem em perspectiva do cenário do jogo.

Terceira dimensão e imersão não são elementos necessariamente atrelados. A terceira dimensão, em termos de computação gráfica, proporciona uma melhor representação da realidade e do espaço projetado. A imersão é um efeito proporcionado ao indivíduo que é tomado por uma realidade, seja ela materialmente vivenciada por ele (sua realidade ao redor), ou virtualmente projetada sobre ele. Também ocorre imersão no caso do sujeito que fica tomado pela narrativa de um romance, ou assiste a um filme. A imersão existe sem ser suportada por uma técnica específica. No entanto, a tecnologia colabora para proporcionar um efeito imersivo mais intenso ou agradável. É isso que acontece nos ambientes de *Lan Houses*, que a decoração do ambiente é projetada para criar um "mundo" a parte com tempo e espaço únicos, ao que dei o nome de Universo Espaço Sensorial. Muito semelhante às *Lan Houses*, com decoração intensa que representam graficamente o que seria um ciberespaço, estão os cassinos (ou bingos e casas de espetáculos), que apostando em elementos decorativos se propõem a criar um espaço e tempo próprios. Nesses ambientes o jogador meio que "perde a noção do tempo", ficando ali por um número de horas geralmente maior do que foi inicialmente planejado. O que é rentável para o dono do estabelecimento, já que seus clientes consomem mais o produto ou serviço disponibilizado, sejam apostas ou jogatina.

A terceira dimensão, tão comum aos seres humanos em suas vidas diárias, tomou conta também do seu ciberespaço e da maneira como graficamente ele deveria ser representado, pois não podemos esquecer que o ciberespaço somente existe enquanto um conceito, ou na melhor das hipóteses, enquanto uma rede de comunicação em prática. Não existe ciberespaço se a rede não estiver sendo acionada. Essa noção de rede e de comunicação constante entre os seus elos cria um espaço único e independente (espaço de fluxo). O ciberespaço que chega ao internauta via *sites* e *homepages* não passa de uma representação gráfica dessa rede. A terceira dimensão criada com o propósito de facilitar a "navegação" em jogos virtuais ou na Internet não passa de um elemento gráfico inovador, que seduz os internautas e recebe um determinado significado depositado por eles.

## 12.2. Breve evolução da interface gráfica

Com o objetivo de explorar a noção de terceira dimensão que toma os jogos virtuais e os *sites* de relacionamento, proponho uma reflexão sobre em que bases ela se desenvolve. O que nos leva à invenção interface gráfica. Por interface devemos entender o conjunto de elementos (tanto *hardware* quanto *software*) que fazem a mediação do usuário com a informática. A interface utiliza o suporte da mídia digital. No entanto, baseia-se na idéia da linguagem analógica (do mundo ao redor dos seres humanos, das coisas que os cercam). Em termos de *hardware*, o principal elemento de suporte da interface é a tela do monitor. Através dela o usuário irá interagir com o sistema. Em termos de *software*, o suporte advém da plataforma visual do sistema operacional do computador. Há algumas décadas atrás o sistema operacional comum dos computadores pessoais possuía a interface de "linha de comando". A mediação entre usuário e informática se dava pela constante programação do primeiro sobre a segunda. O que resultava no gerenciamento de arquivos no computador a partir de uma ordem escrita do usuário. Este digitava via teclado um comando escrito e a partir daí o arquivo era aberto, ou apagado, ou transferido de pasta. Atualmente a interface é visual e não é preciso digitar comandos para as tarefas serem executadas.

O usuário de hoje, via *mouse*, interage com a imagem digital projetada na tela do monitor e "clitando" ou "arrastando" executa as tarefas normais de gerenciamento de arquivos. Por mais que atualmente possa parecer uma tarefa natural, interagir na imagem do computador, a maneira que fazemos hoje, condiciona uma série de questões envolvidas com a percepção humana. A "linha de comando" não deixou de existir, apenas mudou de lugar. Antes o próprio usuário de computador detinha o conhecimento necessário para interagir com a linha de comando. Agora a linha de comando fica a cargo do programador. Ao usuário é mostrada outra camada que possibilita a iteração, sendo essa mediada pela interação visual. A camada visual e a de linha de comando se sobrepõem. A interação do usuário (não programador) com a interface do computador se dá pela primeira.

Em uma obra relacionada com esse assunto, Steven Johnson (2001) nos trás o contexto em que surge a interface gráfica. Ele lembra que Doug Engelbart, em 1968, foi o primeiro a projetar uma interface para relacionar o usuário de computador com a máquina. Analisando tecnicamente, essa relação é complicada. A linguagem de computador é organizada em códigos binários (zero ou um) ou abreviaturas de comandos. Já a linguagem do ser humano se dá em outros termos, a partir da fala, de gestos, da escrita e da comunicação visual. O invento de Engelbart tratava de conciliar a linguagem digital com a percepção humana (linguagem analógica). Com esse objetivo ele partiu da idéia de "mapear *bits*". Foi a primeira vez que o computador digital começou a revelar "espaços". O usuário poderia ir "lá" ou "cá" e procurar arquivos em determinados lugares no computador. Foi nesse momento que surgiram as primeiras "janelas" na tela do computador.

O usuário poderia abrir espaços (janelas) que possibilitassem a interação com a máquina e seus arquivos. No entanto, ainda não era possível sobrepor as janelas. Com Alan Kay (Johnson, 2001), ainda nos anos setenta, surgiu essa possibilidade. Ele se baseou na idéia das pilhas de papéis. Os que estão sendo utilizados ele coloca sobre os demais. Os menos importantes abaixo e assim por diante. Por que não aplicar essa idéia ao espaço digital? Sobre a inovação trazida por Alan Kay, Steven Johnson faz a seguinte consideração:

"Podíamos entrar e sair da paisagem da tela, puxar coisas na nossa direção ou afastá-las. A revolução do mapeamento de bits nos dera uma linguagem visual para a informação, mas as pilhas de papel de Kay sugeriram uma abordagem mais tridimensional, um espaço-tela em que era possível entrar. Toda a idéia do computador como um ambiente do mundo virtual, tem origem nessa inovação aparentemente modesta, embora fossem ser necessários muitos anos para que esse legado se tornasse visível." (Johnson, 2001: 40)

A partir de então a interface gráfica do computador foi recebendo inovações. A maioria delas baseadas em metáforas do mundo analógico. Foi tomando forma um sistema operacional que imitasse o mundo ao redor do usuário, sua área de trabalho, sua escrivaninha, seu fichário, sua lixeira... Se a lógica de uma escrivaninha é reproduzida no computador, então quem a utiliza fora do computador vai ter uma facilidade maior de interagir com a máquina.

Possivelmente o usuário, assim como faz em sua mesa de trabalho, na tela do computador colocará algumas coisas de um lado e outras de outro (assim como faz com papéis). Da mesma forma ocorre com a lixeira. A lógica da lixeira, sendo reproduzida na tela do computador, induz o usuário em saber *deletar* (apagar) arquivos. O sistema operacional de interface de linha de comando causava um distanciamento com o usuário. A interface gráfica trouxe o usuário para perto da tela do computador fazendo com que ele "mergulhasse" na imagem digital. A partir daí surgiu na tela do computador um espaço com uma certa profundidade. O usuário tem a percepção de que pode entrar nesse espaço, nesse mundo virtual.

Um pesquisador desse tema, Philippe Quéau (1993), defende que atualmente existe a proliferação de "imagens de síntese". O nicho onde elas ocorrem é o mundo informático. Esse tipo de imagem é diferente do até então produzido pelo registro da luz feito pela fotografia. A imagem a que ele se refere é a binária, de computador. Essa imagem não é do mesmo tipo que a obtida pela fotografia. A "imagem de síntese" a que ele se refere é, antes de tudo, linguagem. O computador/Internet é um meio de comunicação que privilegia o *layout* e a relação visual com o usuário. A formação de um espaço se dá na imersão nas imagens que se sucedem na tela do computador. É aí que o meio de comunicação atinge o *status* de lugar, de ciberespaço. Há a possibilidade de imersão nessas imagens disponibilizadas virtualmente.

### 12.3. Textos, Nexus e *Second Life*

A comunicação mediada por computador, chamada por alguns pesquisadores de CMC, começou através da troca de mensagens escritas. O que ocorria mesmo antes da mundialização da Internet, na época em que apenas existiam as redes particulares de computadores, de instituições de ensino ou empresariais. Com o *boom* da Internet, em meados da década de noventa, proliferaram também as salas de bate-papo virtuais, chamadas apenas de *chat*. Entre os anos de 2000 e 2003, realizando pesquisas exclusivamente com *chats* de internet, algumas características de utilização dessas plataformas virtuais de interação social ficaram bastante claras. Trocando mensagens de texto, os freqüentadores desses ambientes virtuais se esforçavam para transmitir um conjunto de sensações, características físicas e emocionais que dessem conta de sua existência e do encontro com o Outro no ciberespaço. O principal elemento dessa comunicação e existência no ambiente virtual era o *nickname*, que continha sentidos explícitos e ao mesmo tempo latentes da intencionalidade daquele sujeito imerso no *chat*. A identidade dos sujeitos já era imediatamente “lida” no *nickname* apresentado na sala de bate-papo, assim como as intenções daquela estada no *chat*, que geralmente era classificada entre duas situações: se fazer amigos e conversar, ou namorar e procurar parceiros. Completando a construção desse “sujeito virtual” no ciberespaço ainda existia a própria troca de mensagens, que pode ser considerada a performance em ambiente de *chat* propriamente dita. Diversos freqüentadores regulares dos *chat* costumavam repetir o mesmo *nickname* todas as vezes que ingressavam na sala, pois quem já os “conhecia” poderia facilmente identificar a sua presença. Em alguns casos, mesmo que o freqüentador trocasse de *nickname* em um novo ingresso no *chat*, algum outro freqüentador o reconhecia pelo simples fato de reconhecer o tipo de performance textual trocada nas mensagens.

A pesquisa em *chats* de internet indicou o quanto o texto é apropriado com elemento gráfico e performático, capaz de dar conta da construção de uma identidade de um sujeito “mergulhado” no ciberespaço. Alguns *chats*, com

o objetivo de serem mais “atuais”, disponibilizavam aos seus freqüentadores um conjunto de avatares, ou imagens estilizadas (ou de pessoas, ou de rostos) que pudessem ser utilizados na comunicação textual em ambiente virtual de *chat*. Toda a mensagem de texto enviada por um determinado freqüentador teria anexada uma dessas imagens. Ou utilizando textos, ou auxiliados por imagens estilizadas ou avatares, o fato é que os freqüentadores dessas salas de bate-papo virtuais acabavam por desempenhar o mesmo processo de criação de personagens. Independentemente de serem personagens baseados realmente em suas personalidades, ou totalmente inventados, a vivência em *chats* propiciava, ou melhor, forçava a construção de sujeitos virtuais. De certa maneira, algum “grau de esquizofrenia” era identificado entre os freqüentadores de *chat* que necessitavam construir um novo “Eu” no ciberespaço. Porém nada além do já observado no mundo contemporâneo, em que os indivíduos convivem naturalmente com uma fragmentação das suas identidades.

Pesquisando os *chats* de Internet verifiquei que para os internautas o envolvimento amoroso era uma possibilidade latente ou um objetivo explícito para quem estivesse interagindo naquela plataforma virtual. Muitos romances surgiam e ainda surgem nesses ambientes virtuais onde vigora a troca de mensagens escritas. Quando questionados sobre como o sentimento amoroso surgia, alguns freqüentadores explicavam que era devido ao contato direto com as “idéias” da outra pessoa. Era como se a ausência do aspecto visual e físico os libertasse para somente prestarem atenção no espírito da outra pessoa. No entanto para trocar mensagens e flertar no *chat*, esses freqüentadores passavam antes por uma pré-seleção de *nicknames* que poderiam conter afinidades. Dentre todos os freqüentadores naquele instante no *chat* (apresentados em uma lista que poderia chegar até os 40), a escolha de alguém para iniciar uma conversa virtual passava necessariamente pela escolha de um *nickname* contendo um significado com afinidades com o sujeito que estava selecionando.

O que quero dizer com isso é que, mesmo vindo a se interessar pelas “idéias” ou “espírito” de outro freqüentador de *chat*, a sedução surgia primeiramente de um elemento iconográfico e visual construído a partir do

conjunto de caracteres alfa-numéricos que compunham o *nickname*. Mesmo sabendo que por trás de tudo e manipulando aquele *nickname* existia uma pessoa, o freqüentador de *chat*, a partir de uma análise extremamente subjetiva, estava realmente se relacionando e criando um conjunto de sentimentos e emoções por um ícone projetado na tela de seu computador. Mesmo o *Orkut*, que é uma plataforma de interação com uma maior complexidade e recursos visuais, não exime o internauta dessa situação de se relacionar e flertar com uma máquina (considerando aí o monitor, a rede de Internet e o provedor).

Ainda em 1981 um famoso filme de ficção científica na época, “Blade Runner, o caçador de andróides”, fazia uma interessante alusão, ou mesmo projeção, dessa relação entre pessoas e máquinas. A narrativa do filme conta a história de robôs andróides criados no início do século XXI por uma corporação chamada de *Tyrrell*. Esses andróides, da série *Nexus*, eram muito parecidos com os seres humanos e realizavam, virtualmente, todas as ações, tarefas, raciocínio e emoções dos humanos. Os robôs eram utilizados em tarefas perigosas, como a colonização planetária. No entanto, alguns deles, por serem tão parecidos com os humanos, se rebelaram vindo a se chamar Replicantes. Os policiais responsáveis por perseguir e exterminar esses andróides eram chamados de Blade Runner, termo que dá título ao filme. No entanto, o principal enredo da história é o envolvimento emocional e amoroso estabelecido entre um Blade Runner e uma andróide mulher. Embora antigo e contendo elementos fantásticos, esse filme serve como boa metáfora, ou ilustração, de um certo envolvimento sentimental entre seres humanos e máquinas virtualmente parecidas com eles. Como um interessado em filmes de ficção científica, fui levado a trazer a narrativa do Blade Runner para introduzir o assunto do *Second Life*.

O *Second Life* é uma plataforma de interação social virtual extremamente complexa. Comparado a outras tantas que surgiram nos últimos anos, ele inovou em proporcionar uma experiência no ciberespaço rica em detalhes e muito próxima ao que seria uma vivência fora do meio virtual. Alguns pesquisadores e mesmo a mídia de uma maneira geral consideram o *Second Life* uma junção entre *chat* de relacionamento e jogo virtual. Nele é possível

transitar pelos ambientes virtuais e conversar com demais freqüentadores através de mensagens escritas ou mesmo através do áudio original (a voz da pessoa emitida e ou ouvida em tempo real). Cada pessoa que ingressa no *Second Life* precisa ser personificada na figura de um avatar, que depende da escolha de cada um em termos de aparência física. O sistema disponibiliza uma série de opções de imagem física desses avatares, bastando ao freqüentador escolher e configurar aquela que melhor se adapte à sua existência no ciberespaço. Há quem questione essa escolha dizendo que todos os freqüentadores apenas criam avatares conforme os modelos de beleza da sociedade ocidental, em que basicamente homens são fortes e mulheres são magras. A tecnologia não faz distinção entre o bem e o mal, quem o faz são os seres humanos. Um automóvel pode servir para transporte, prazer, esporte ou mesmo arma. O que difere nesses exemplos é o motorista que guia o automóvel. No ciberespaço ocorre a mesma coisa. Não podemos esquecer que sempre há um “piloto de computador” guiando sua navegação no mundo virtual. Embora a tecnologia suprima algumas barreiras geográficas (espaço), ainda existem fortes barreiras culturais no modo como a Internet é utilizada. Como a navegação atual no ciberespaço potencializa as manifestações individuais, visualizamos uma diversidade muito grande de usos da tecnologia. No ciberespaço “as coisas ficam mais nítidas” e isso resulta de sua característica midiática, especialmente ao que se refere ao poder de massificação de uma informação.

A vida no mundo virtual, embora seja uma seqüência da vida real cotidiana, sofre um processo de seleção. Não vão para os álbuns virtuais de fotografia (ou *blogs*) as imagens negativas (feias) de nosso dia-a-dia, somente as positivas (bonitas). Ter uma página pessoal nesses sistemas requer uma reconstrução do sujeito, que passa a ser virtual. Sempre é preciso preencher formulários de características pessoais. As características escolhidas serão aquelas que de alguma forma darão conta da identidade desse sujeito (pela beleza, ou pela juventude ou qualquer outra variável relevante na sua cultura), sendo processos seletivos que orientam as ações em plataformas virtuais de interação social. O advento do *Second Life*, no fundo, vai de encontro com a constatação já percebida em outras plataformas virtuais (como nos jogos

virtuais e no *Orkut*) de que, mais do que uma “segunda vida”, surge nesse momento uma extensão dos limites do sujeito. Com a tecnologia do ciberespaço as variáveis de tempo e de espaço recebem novos significados dos indivíduos envolvidos. As distâncias antes intransponíveis agora são atingidas com o auxílio da comunicação em tempos “imediatos” antes jamais pensados. Essas distâncias podem ser manifestadas em termos culturais, pois é possível o contato entre indivíduos que sem a tecnologia nunca entrariam em contato e formariam uma rede social.

Segundo uma perspectiva naturalista, os limites dos seres humanos se dão por obstáculos fisiológicos, como limitações geradas pela fragilidade do corpo humano. Segundo uma perspectiva sagrada, a existência de uma alma extrapola essas limitações, podendo o indivíduo viver em outros mundos após o derradeiro obstáculo colocado pelo corpo humano: a morte. Na perspectiva do ciberespaço atual, os indivíduos interagem mesmo estando efetuando outras tarefas. Se uma pessoa tem uma página no *Orkut* ou em outro sistema de sociabilidade virtual, ou mesmo um personagem de jogo virtual naqueles jogos RPG com provedor próprio, no qual o *player* volta a jogar a partir do momento em que encerrou sua última aparição no jogo, essa pessoa expande os seus limites de ação. Ela pode efetuar outras atividades, como a interação social, enquanto realiza outras atividades. O seu “eu” está disponível *on-line*, no mundo virtual, o tempo todo, ao acesso de todos.

Em pesquisas prévias já vinha se delineando uma análise no sentido de uma tendência de “estreitamento das dimensões *on* e *off-line*, ou melhor, do virtual com o real”, pois preconceitos, valores, significados, ansiedades, medos, paranóias e tudo mais que se refere aos seres humanos, estava presente em mundos virtuais, sejam eles *chats* de internet, *Orkut* ou outra qualquer plataforma de interação virtual. A possibilidade do anonimato sempre foi uma variável importante nas relações sociais no ciberespaço, o que acabava potencializando as manifestações individuais. O contexto de interação no ciberespaço, no qual o indivíduo interage, antes de tudo com uma tela de computador, facilita a abordagem. As relações sociais em mundos virtuais sofrem sim alterações, mas somente na forma da interação. O conteúdo, que é a conversa despretensiosa que sustenta a sociabilidade, continua presente.

No que se refere a forma de sociabilidade, o *Second Life* novamente rearticula as variáveis de tempo e espaço do encontro social, pois dependendo da articulação delas temos três formas diferentes de relações sociais. Quando as pessoas compartilham o mesmo tempo e espaço em um contato face a face, ao exemplo de uma sociabilidade de bairro, temos o que chamo de primeira forma de sociabilidade. Em uma comunicação via *chat* de Internet, por exemplo, temos a segunda forma de sociabilidade, já que as pessoas compartilham o mesmo tempo de interação, mas não o mesmo espaço físico, que é substituído por um espaço virtual que o simula. Em plataformas virtuais ao estilo do *Orkut*, por exemplo, ocorre a terceira forma de sociabilidade, já que as pessoas podem se relacionar sem estarem sincronicamente no mesmo tempo e espaço.

Esse último caso exemplifica esse poder que a virtualidade proporciona aos indivíduos, já que podem interagir sem praticar uma co-presença. No entanto, uma forma de sociabilidade não substitui a outra. Todas elas convivem. A diferença é que são depositados sentidos diferentes em cada forma de sociabilidade. Até pouco tempo poderia ser um absurdo supor encontrar um parceiro sexual ou amoroso no mundo virtual. Hoje em dia esse comportamento é aceito e até já se transformou na principal forma de busca pela “alma gêmea”, ou a “cara metade” para algumas pessoas. As diferentes formas de sociabilidade estão aí à disposição. O que muda é o sentido que cada uma recebe pelas pessoas que a utilizam. Muitos informantes revelavam um apego muito grande aos dados projetados em suas páginas no *Orkut*. Um casal de namorados mencionou o embate surgido com a iminência do término do namoro. Enquanto ela dizia que o relacionamento já havia acabado, pois seus sentimentos pelo rapaz já tinham se transformado, ele alegava que continuavam namorando, já que sua página no *Orkut*, no campo “relacionamento” dizia o seguinte: namorando. Para outro casal a situação foi diferente, quando ele percebeu que sua namorada o traía, logo tratou de alterar a opção no *Orkut*, no mesmo campo, por: relacionamento aberto. Sob os olhos de um observado externo tais situações poderão parecer irônicas. Porém, em alguns momentos e para alguns usuários dessa plataforma virtual, o *status* atingido pela tecnologia supera qualquer outra lógica. A virtualidade, nesses

casos, supera a realidade fazendo supor sua crise. Nesses casos observados o sujeito virtual acaba sendo muito mais importante do que o sujeito físico, de "carne e osso". É o que, seguindo o exemplo de alguns teóricos que acrescentam o prefixo "ciber" em conceitos relacionados com a virtualidade, podemos chamar de "cibercracia", entendendo como o domínio simbólico do ciberespaço, ou dos mecanismos e ferramentas que ele nos apresenta.

O que colabora para essa constatação, da existência da cibercracia, é o fato da injúria virtual ser extremamente relevante para alguns internautas. Uma ofensa textual em ambiente virtual, como o narrado no caso do "ataque *fake*", pode parecer para alguns uma mera brincadeira sem maiores complicações. No entanto, para outros internautas é como se fosse uma agressão, até mesmo física. Com a criação no mundo de agências de investigação de "crimes virtuais", entre eles a injúria, o *status* da virtualidade como uma dimensão factível e interveniente na vida do indivíduo vai se fortificando, para uns sim, para outros não. Essa diferença em percepções mostra dois pólos em que podemos situar o envolvimento do internauta com a virtualidade: o pólo de extrema valorização da virtualidade como promotora da realidade cotidiana do indivíduo; e, o pólo de baixa valorização da virtualidade. Os usuários dessas plataformas virtuais de relacionamento possuem graus diferentes de envolvimento com a virtualidade. Os pólos sugeridos compõem uma estrutura de análise momentânea para esse tipo de comportamento, que varia e revela o quanto o indivíduo deposita no ciberespaço sua vida diária.

Voltando às variáveis tempo e espaço, embora seja dito que o *Second Life* seja uma plataforma virtual em 3D, tudo indica que ele tenha uma quarta dimensão, pois ele novamente trás a tona a variável tempo como motivadora crucial do encontro social. Nos *chats* de internet, onde o horário da conexão condicionava o encontro entre freqüentadores específicos e logicamente com perfis específicos, já que estudantes conectavam num horário e trabalhadores em outros, a variável tempo (sincrônico) era determinante. No *Orkut* esse tempo tornou-se mais "elástico", já que freqüentadores com rotinas cotidianas diárias também entravam em contato se comunicando, em uma dinâmica que pode ser chamada de sociabilidade, também em horários diferentes. Porém no *Second Life* é preciso necessariamente estar conectado para ser encontrado

pelos demais freqüentadores. Embora esse sistema virtualize a existência do sujeito no ciberespaço, expandindo seu espaço de ação, tanto geográfico como cultural, já que é possível interagir com pessoas distantes cultural e geograficamente, ainda assim é preciso haver uma sincronicidade que remete à presencialidade, não face a face, mas personificada na forma de avatares interagindo em um ambiente virtual 3D.

Tudo indica que não existe uma forte dicotomia entre mundo real e virtual e sim um prolongamento e sobreposição de duas dimensões da experiência humana, pois os pontos em comum são diversos. No entanto, o principal ponto em comum é a convivência com a diversidade. Muitos problemas do mundo real e virtual são motivados pela falta de compreensão e respeito com a diversidade humana que convive e divide espaço nessas dimensões. Muitas vezes o mundo virtual revela, ao estilo de uma vitrine, aspectos priorizados por aqueles que o freqüentam, como é o caso do princípio competitivo como organizador e motivador das ações humanas tanto no mundo real quanto virtual.



Imagem 20

Tal análise fica clara quando se “vive” por várias horas no *Second Life*. Seus criadores foram muito felizes em criar um ambiente virtual que reproduz e simula com grande sucesso os elementos que sustentam o capitalismo de mercado contemporâneo. Todo o espaço virtual do *Second Life*, que diferentemente do espaço terrestre não têm limites, pois pode ser infinitamente expandido na forma de interfaces gráficas armazenadas em arquivos digitais, está à venda. Muitas empresas atualmente estão comprando e criando espaços virtuais no *Second Life*. Nesses espaços, chamados de “ilhas”, é possível construir outros espaços virtuais que simulam suas instalações reais, tais como lojas. Tal tarefa depende de uma destreza e conhecimento na área de programação gráfica, o que a torna distante da evolução da informática que cada vez mais ruma em direção do princípio do “faça você mesmo” (*do it your self*), tornando a tarefa de interagir com a máquina mais intuitiva e fácil para o usuário sem muitos conhecimentos técnicos. Algumas empresas do “mundo

real” se aproveitam dessa característica do sistema se intitulando como corretoras de imóveis e construtoras do “mundo virtual”. Seus serviços vão desde a elaboração de uma interface gráfica no *Second Life*, até a contratação e o gerenciamento de pessoas para trabalharem nessas plataformas virtuais.

Uma dessas empresas, com escritório na cidade de Porto Alegre/RS, apresenta em seu *site* a seguinte chamada publicitária:

"Muitas empresas já aderiram à essa novidade, através da VM2. E estão instalados na Ilha Brasil Corporativo, criada, desenvolvida e administrada pela VM2.

A VM2 possui uma equipe especializada em *Second Life* para desenvolver projetos personalizados, que atinjam a necessidade de cada cliente.

Sua empresa também pode participar do *Second Life*.

Aliamos rapidez, criatividade e qualidade ao entregarmos nossos projetos."

Logo em seguida, no mesmo *site*, a empresa mostra visualmente uma imagem de seu escritório no ambiente virtual do *Second Life*. A imagem a seguir ilustra essa situação:



Imagem 21

Entrevistando uma das sócias dessa empresa, ela me explicou que também contratavam pessoas para trabalharem no *Second Life*. Se, por exemplo, uma empresa de calçados solicitasse um projeto para criação de uma loja virtual no *Second Life*, eles realizavam essa "construção" e ainda disponibilizavam trabalhadores para, via avatar, atender os consumidores e fregueses virtuais. Foi quando perguntei a ela: "-Sim, mas se o trabalhador quiser entrar na justiça trabalhista alegando algum direito, como fica? Ele processa a tua empresa, a de calçados ou o *Second Life*?". Ela não soube responder essa pergunta e ficou de pesquisar como agir. Mas como esse assunto ainda é incerto, dúbio e difícil de classificar, ela ainda não me respondeu. No entanto, também existem os casos de trabalhadores informais ao estilo *freelancer* no *Second Life*. Uma empresa de roupas do mundo real cria uma loja no mundo virtual (no *Second Life*) e necessita de atendentes e vendedores de seus produtos. Eles, personificados na forma de avatares, ficarão interagindo com os freqüentadores do *Second Life*, que se tornam em consumidores desde o início da "navegação". A estrutura do *Second Life* transforma cada freqüentador em potencial consumidor. Já de início, para fazer a inscrição no sistema, é sugerido que o novo usuário pague uma mensalidade.

Ela dará direito a um determinado número dinheiro virtual, o *Lindens*, que possibilitará ao freqüentador realizar uma série de atividades no ambiente virtual, tais como contratar os serviços de uma profissional do sexo.

Existe uma ilha no *Second Life* dedicada exclusivamente à prostituição virtual. Os serviços prestados são: sexo virtual do avatar com uma prostituta também personificada em um avatar; compra e visualização de vídeos pornográficos; e, contratação dos serviços de uma prostituta para um encontro face a face (modalidade mais rara). Na verdade todo o espaço do *Second Life* pode ser explorado de diversas formas, todas elas culminando na obtenção de créditos, que podem ser *Lindens*, mas também podem ser Dólares, já que existem trocas que extrapolam o mundo virtual e envolvem o mundo real e os cartões de crédito.

O dinheiro virtual do Second Life é chamado de Lidens (L\$) porque essa plataforma virtual foi inventada pela empresa Linden Lab.

A cotação do Linden oscila e é feita em relação ao dólar (US\$), que geralmente varia na relação: L\$ 300 por US\$1.

Muitos avatares procuram empregos no *Second Life*. Esses empregos são dos mais diversos, mas têm em comum o fato de envolverem realmente uma pessoa que estará na frente de seu computador investindo horas de seu tempo nessa atividade. O pagamento desses “trabalhadores virtuais” se dá de diversas formas: através de *Lindens* que poderão ser trocados por outros serviços na mesma plataforma virtual; através de dinheiro real depositado em suas contas bancárias; ou, através da abertura de prerrogativas e trocas simbólicas estabelecidas entre o contratante e o contratado, especialmente ao que se refere à obtenção de vantagens em eventos virtuais no próprio *Second Life*. Eles são realizados no formato de festas e para participar delas só existem duas formas: como é feito no mundo real, ou se é convidado ou se paga pelo acesso. Porque é importante ir a uma festa virtual no *Second Life*? Pelo mesmo motivo que vamos a festas no mundo real: lá haverá pessoas, haverá interação, é possível realizar novos contatos para futuros empreendimentos e assim por diante. O objetivo é construir o que os administradores e empresários gostam de chamar de *networking*.

## CAPÍTULO XIII

### 13. Segunda vida e representação da realidade

“Sempre havia algo que eu desejava mudar, adicionar ou criar a partir do que havia ao meu redor. Para mim era mágico ver o mundo mudando de forma por causa das minhas idéias. Quando começamos a desenvolver o *Second Life*, há quase dez anos, um dos meus objetivos era dar a todos a possibilidade de usar essa mesma magia. (...) Pra mim é aí que está a beleza do *Second Life*: tudo que fizemos foi uma plataforma, um mundo quase vazio; a nossa maior sorte foi ter vocês, que deram o sopro de vida a esse lugar”.

Com essas palavras, Philip Rosedale, o fundador da *Linden Lab*, que criou o *Second Life*, apresenta o prefácio do recente livro lançado sobre esse assunto, chamado de “*Second Life: Guia Oficial*” (Rymaszewski, 2007). Nessa citação podemos fazer uma leitura das “entrelinhas” e estabelecer relações com os elementos trazidos até aqui nessa tese. O primeiro ponto que quero levantar é aquele referente à “lei dos poucos casos” de Malcom Gladwell apresentada no capítulo “A Epidemia *Orkut*”. Segundo o argumento desse pesquisador, uma epidemia social decorre, entre outros casos, da motivação de poucas pessoas em difundir o comportamento epidêmico em questão. Seguindo esse ponto de vista, podemos argumentar que o *Second Life* foi criado e difundido mundialmente graças à idealização de seus criadores, entre eles, Philip Rosedale. Se essa pessoa não tivesse interesse em, como diz, “dar a todos a possibilidade de usar essa mesma magia”, essa plataforma de sociabilidade virtual não ganharia a notoriedade atual. Assim como o *Orkut*, o *Second Life* pode ser classificado como um movimento epidêmico em vista de também possuir os elementos constitutivos desse tipo de fenômeno social. Além dos criadores e divulgadores dessa nova plataforma virtual (os “poucos casos”), também podemos observar outros aspectos, tais como o “fator de fixação” e a “contextualização”.

### 13.1. O fator de fixação do *Second Life*

Nas palavras de Philip Rosedale encontramos um pouco da explicação do sucesso do *Second Life*, especialmente quando ele se refere a essa “magia” que perpassa a vivência nessa plataforma virtual. Na obra clássica da antropologia, “Bruxaria, Oráculos e Magia entre os Azande”, de Evans-Pritchard (1978), a magia é tratada como uma entidade ou força, que é reconhecida endemicamente e evocada para transformar uma realidade ou evitar uma circunstância possível. Essa realidade poderá se constituir em um “vir a ser”, quando uma pessoa Azande recorre à magia para evitar uma doença, ou uma bruxaria feita contra ela. Embora Evans-Pritchard não associe essa situação futura resolvida com a prática da magia com a noção de virtualidade, podemos realizá-la a título de elucidação da noção de magia entre os freqüentadores do *Second Life*. Em sua etnografia entre os Azande, Evans-Pritchard nos traz a seguinte passagem:

“... a morte evoca a noção de bruxaria; se consultam os oráculos para determinar o curso que se deve seguir a vingança; se faz magia para alcançá-la; os oráculos decidem quando a magia está executando a vingança; e uma vez cumprida sua tarefa mágica, se destroem as medicinas.” (Evans-Pritchard: 1978, 496)

Entre os Azande a magia é de propriedade privada de cada indivíduo. A sua eficácia está depositada sobre a medicina e os ritos que a compõe, não estando em nenhum outro lugar exterior. A magia é evocada individualmente e serve para transformar a realidade presente ou por vir a se concretizar, como no caso da morte, trazido na citação. Virtualmente, todo o ser vivo já está morto assim que ganha a vida, pois a morte é um “vir a ser” impossível de ser evitado. No caso dos Azande a magia servia para postergar um pouco essa inevitabilidade. De alguma forma, a magia dava ao indivíduo um poder supremo, quase divino, pois alterava o curso da realidade formando um “sistema racional que se manifesta no comportamento social.” (Evans-Pritchard: 1978, 26). Essa noção antropológica clássica de magia se relaciona

muito bem à noção de magia entre os freqüentadores do *Second Life* que quero construir aqui, pois evoca os principais elementos do mundo virtual:

- a) potencialização e autonomia das ações individuais;
- b) poder quase “divino” de criação e de transformação de situações presentes ou por vir (virtuais); e,
- c) expansão dos limites dos sujeitos.

Quando Philip Rosedale evoca a “magia” como principal elemento presente no *Second Life*, ele está se referindo explicitamente ao poder de criação e de transformação que essa plataforma de sociabilidade virtual fornece à realidade de seu usuário. Nesse espaço virtual 3D, também chamado de metaverso (um “universo além”) tudo pode ser criado, começando pelo próprio sujeito personificado na figura de um avatar, que não deixa de repetir o mesmo procedimento que um *player* de jogo virtual realiza ao iniciar um certame. Esse é o fator de fixação do *Second Life* que o seduz como uma realidade paralela na qual o usuário poderá reconstruir uma “segunda vida”. Para o cristianismo e outras religiões somente Deus dá o dom da vida. Criar uma vida nesse mundo virtual que ganha status de realidade, com já foi debatido nessa tese, não deixa de ser extremamente tentador e simbolicamente associado a um poder divino. O que é mágico no *Second Life*, que é a criação de ambientes e pessoas, entre outras tantas possibilidades, pode ser lido como a prática em grau elevado da autonomia, já percebida entre os internautas.

Outra característica desse fator de fixação do *Second Life* é a possibilidade que a pessoa tem de expandir seus limites de ação. Se nos casos já analisados do *Orkut* e dos jogos virtuais, especialmente trazidos no capítulo “Novas tecnologias e expansão dos limites do sujeito”, já foi verificada essa relação entre usar as ferramentas do mundo virtual e realizar ações que antes eram limitadas, agora com o *Second Life* essa possibilidade torna-se ainda mais visível. O fato das pessoas comprarem espaços (ilhas) no *Second Life*, explorarem economicamente uma atividade que antes não existia (como os

casos de avatares *freelance*), ou mesmo participar de redes de sociabilidade antes impossíveis, enfatiza esse poder de expansão dos limites de ação dos indivíduos envolvidos com essa tecnologia. Todas essas possibilidades podem ser trazidas para explicar essa “magia” a qual Philip Rosedale se refere e associadas ao “fator de fixação” próprio de uma epidemia social.

### 13.2. Contextualização

Embora pareça ser um grande invento, o *Second Life* repete as características de outras plataformas de interação virtual, já inventadas antes de sua criação. No caso dos avatares, que são representações virtuais de corpos humanos, eles já existiam em 1985 em uma plataforma de interação virtual chamada *Habitat* e disponibilizada em uma rede fechada, também chamada de *Lan* (Guimarães Jr.: 2004). No final dos anos noventa, outra plataforma, agora com acesso público e ao alcance do usuário leigo, era disponibilizada: *The Palace* (Guimarães Jr.: 2000). Nela a idéia de avatar, entendida como a possibilidade de “elaboração de identidades através de práticas corporais, aparências e performances” (Guimarães Jr.: 2004), tornava-se ainda mais presente e forte. Seguindo a argumentação trazida no capítulo “A invenção do futuro”, de que tanto inventos tecnológicos como o imaginário sobre eles se relacionam, um interferindo sobre o outro, podemos considerar que as bases do *Second Life* já estavam lançadas há tempo.

O *Second Life* surgiu em 2003 trazendo conceitos que já tinham ou estavam sendo desenvolvidos pelas empresas e pesquisas envolvidas com a informática. Como foi mostrado no capítulo anterior, a terceira dimensão já tinha sido idealizada como interface de representação do ciberespaço. A idéia do avatar também não era nova, nem a da loja virtual e muito menos dos encontros virtuais de redes de sociabilidade. Ainda durante o curso de mestrado, pesquisando a sociabilidade virtual em *chats* de Internet, tornou-se um dado empírico de pesquisa o “encontro” da turma que, utilizando a plataforma virtual da sala de bate-papo, praticava uma vivência dinâmica e interativa. O fato de atualmente ocorrerem diversos “encontros” no *Second Life*,

como festas ou apresentações de celebridades, não é novidade. No dia oito de novembro de 2007 o Ministro da Cultura do Brasil, Gilberto Gil, que ficou famoso primeiramente por ser cantor, navegou no *Second Life*, atraindo a atenção de trezentos residentes, como são chamados os usuários do sistema (<http://secondlife.blig.ig.com.br/>). Até o momento da grande difusão do *Second Life*, encontros como esses eram realizados em *chats* de conversação virtual. A diferença entre as duas formas de encontro se estabelece na representação estética da ambiência. Enquanto no *chat* a imersão do internauta é feita sobre uma imagem em duas dimensões, no *Second Life* a terceira dimensão possibilita uma interação intermediada pela figura do avatar e um conteúdo visual mais complexo. No entanto, como já foi argumentado nos casos do *Orkut* e dos jogos virtuais, a performance do sujeito que o identifica no ciberespaço como um indivíduo único já podia ser visualizada tanto em plataformas de interação virtual em que se utiliza uma linguagem textual, como naquelas em que havia a possibilidade de criação de um personagem virtual, ao estilo de um avatar, ou personagem de jogo virtual.

Se o *Second Life* é a mistura entre jogo virtual e site de relacionamentos, como a imprensa costuma atualmente classificar, ambas as instâncias já estavam bem desenvolvidas no momento da criação dessa plataforma virtual. Tal contexto era propício ao surgimento de um sistema tal qual o *Second Life*, que mescla essas duas instâncias e é também o futuro da navegação na Internet, também chamada de *Web 3D*. Já estão sendo desenvolvidos navegadores de Internet que interagem com a terceira dimensão do *Second Life*, que também incorpora elementos da Internet como um todo em sua estrutura, pois já é possível fazer buscas nesse sistema utilizando-se da ferramenta do *Google*. O *Second Life* é uma segunda forma de Internet, pois rompe com a bidimensionalidade da interface gráfica, incorporando a tridimensionalidade e possibilitando, em grau máximo, uma representação virtual da realidade e do sujeito internauta, que sempre foram aspectos primordiais da vivência *on-line*. Esse é o contexto em que o *Second Life* se desenvolve, mas também é a base de um próximo em que, evitando fazer futurologia, centrará diversas ações dos indivíduos contemporâneos, tanto

aquelas ligadas ao entretenimento, como as de ordem profissional, lazer e sociabilidade.

Através do *Second Life* as pessoas acumulam créditos da mesma forma como os *players* de jogos virtuais potencializam seus personagens, o que pode ser trocado no mundo real por espécie (dinheiro) ou reconhecimento social (fama e prestígio). No *Orkut* essa acumulação de capital também foi observada. Alguns usuários utilizavam o *score* de popularidade como prerrogativa para angariar uma posição social destaca na realidade da co-presença, o que poderia ampliar os limites de ação desse sujeito, resultando em uma oportunidade profissional, por exemplo. No *Second Life* a acumulação desse capital, que também chamei de energia ou crédito, é realizada de forma mais direta, pois a “magia” do sistema, que potencializa inúmeras formas de criação e transformação, abre a possibilidade para a exploração econômica. Se antes era preciso criar um sujeito virtual no *Orkut* e “energizar” esse personagem com uma dinâmica ágil e bem entrosada na rede, para daí sim colher os lucros dessa nova posição social, agora com o *Second Life* a exploração econômica é feita de forma direta. O que faz concluir que a vida virtual é cada vez mais autônoma, pois o internauta não mais necessita transitar entre as duas dimensões do virtual e do real, acumulando créditos de um lado para trocá-los no outro.

Nos casos dos jogos virtuais e do *Orkut* a fronteira entre virtualidade e realidade era estreita e pouco nítida, pois os indivíduos envolvidos com essas tecnologias transitavam freneticamente entre elas, o que gerava, em alguns casos, alguma tensão recheada de embates. Embora pareça contraditório, pois a proposta do *Second Life* é criar outra vida ou uma representação da realidade do usuário (freqüentador dessa plataforma), a distância entre virtualidade e realidade nessa plataforma é muito mais marcante e nítida. O grande número de possibilidades que o *Second Life* disponibiliza aos seus residentes garante um alto grau de autonomia em se viver nesse metaverso. Excetuando as necessidades fisiológicas do indivíduo usuário desse sistema, outras diversas ações próprias dos sujeitos modernos são representadas e simuladas no *Second Life*. Nessa plataforma eles podem namorar, casar, ter filhos, trabalhar, viajar, turistar, freqüentar shows de música ou apresentações

teatrais, praticar sexo, ir a festas e encontros de turmas, e, principalmente, comprar e consumir. Praticando essas diversas ações no mundo virtual os sujeitos contemporâneos experimentam um conjunto de sensações que até então experimentavam no mundo real. Esse fato indica uma crescente autonomia da vivência *on-line*, no sentido de que cada vez é menos necessário transitar entre esses mundos como foi verificado entre os segmentos de *players* de jogos virtuais e usuários de *Orkut*. A “vida” na Rede mescla essas diferentes formas de lidar com essas duas dimensões.

### **13.3. Universo Espaço Sensorial “às avessas”**

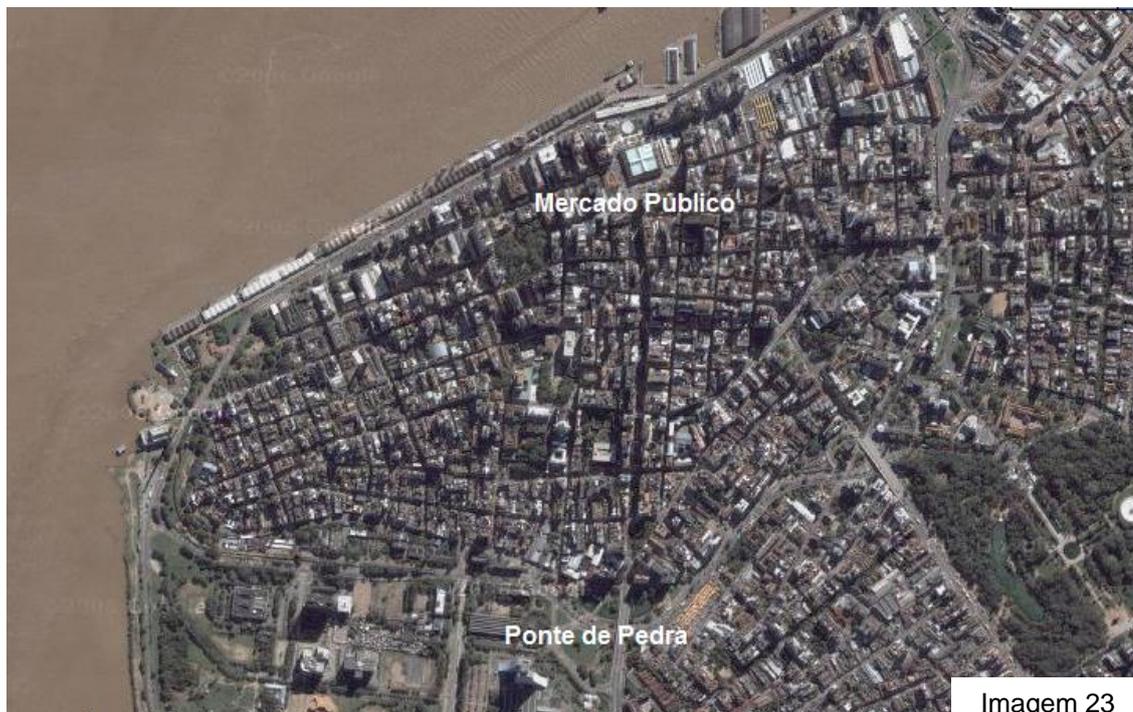
No capítulo em que tratei das *Lan Houses* argumentei que se tratavam de Universos Espaço-Sensoriais especialmente por serem: um espaço que abrange uma pluralidade de indivíduos; um espaço que gera um conjunto de sensações; e, uma representação estética de outro espaço. No ambiente interno e decorativo de algumas *Lan Houses* ocorre uma representação do que seria o ciberespaço. No entanto essa representação é imaginada, já que o ciberespaço não toma a forma de um espaço em que corpos humanos transitam. Nele somente é possível se deslocar na forma de *bits* organizados em fluxos informacionais trocados em rede. Por mais que as obras de ficção científica tragam situações de transito de corpos humanos em espaços virtuais, são projeções do imaginário de sociedades tecnologizadas. O transito ou deslocamento de alguma pessoa no ciberespaço só poderá ser realizado a partir de uma simulação, ou virtualização desse indivíduo. O que é feito mediante a manipulação de um avatar, como já foi debatido na seção anterior desse capítulo. Esse avatar é uma imagem capaz de representar o sujeito no ciberespaço que irá transitar em espaços também representados. No entanto, enquanto no ambiente de *Lan House* (real) ocorre uma representação do ciberespaço (virtual), no *Second Life* o espaço é virtual e baseado na espacialidade real. É o que chamo aqui de Universo Espaço-Sensorial (UES) às avessas.

O caso do *Second Life* nos dá um bom exemplo da inversão na ordem entre origem e resultado da representação. Enquanto na *Lan House* há uma representação do “mundo” não tátil ao corpo humano, no *Second Life* é criado um “mundo” não tátil baseado daquele em que vivemos enquanto seres humanos. Embora muitos espaços dentro do *Second Life* (as ilhas) sejam criados sem uma influência objetiva e real marcante, outros possuem uma nítida referência a uma espacialidade já existente, especialmente nos casos das ilhas que simulam cidades. O caso da cidade brasileira Porto Alegre/RS é um exemplo dessa situação. Dentro do *Second Life*, na “ilha Porto Alegre”, podemos perceber um aglomerado de edificações, pontos turísticos e demais espaços que existem realmente nessa cidade. Porém, todos eles estão dispostos em locais diferentes daqueles que realmente ocupam no espaço urbano. A imagem a seguir ilustra essa situação.



Imagem 22

Nessa imagem estão agrupadas, no mesmo cenário e bem próximas umas das outras, construções que na cidade estão distantes efetivamente umas das outras. Do lado esquerdo da imagem podemos ver a Ponte de Pedra do Largo dos Açorianos. Ao fundo está o centenário prédio do Mercado Público. No centro da imagem podemos perceber o Monumento ao Laçador. A imagem de satélite a seguir comprova esse distanciamento real entre Mercado Público e Ponte de Pedra. Enquanto um está próximo ao Cais do Porto da cidade, o outro está cerca de 1,5 km ao sul.



Uma pessoa que quisesse ir caminhando de um ponto a outro levaria cerca de vinte minutos. No *Second Life* esse deslocamento é imediato, pois esses dois pontos estão lado a lado no espaço virtual criado. O Universo Espaço-Sensorial da ilha Porto Alegre no *Second Life* proporciona aos seus visitantes um conjunto de sentimentos relacionado com o trânsito, deslocamento ou estadia nessa cidade. As construções arquitetônicas reconhecidas como pontos turísticos na cidade foram reproduzidas imageticamente na ambiência do *Second Life*, pois são reconhecidas como representativas de Porto Alegre. O fato de elas estarem “fora de posição” não deve nos surpreender. Em se tratando de representações, elas não passam de reproduções baseadas no imaginário sobre a realidade.

Retomando a reflexão do pesquisador Armando Silva sobre a relação entre espaço urbano e imaginário (2007), podemos considerar que no *Second Life* o espaço imaginado e criado para representar a cidade de Porto Alegre não condiz com aquele que existe realmente. Embora existam algumas referências pertinentes, as suas diferentes disposições não reproduzem

fielmente com a realidade. Situação idêntica acontece no caso dos avatares. Cada pessoa que cria um avatar para transitar no *Second Life* poderá criar desde um personagem baseado na sua pessoa real, até outro totalmente diferente. Porém, mesmo que quisesse criar um avatar idêntico à sua pessoa, especialmente em termos de aparência física, não passaria de uma representação baseada em como esse sujeito se imagina a si próprio.

O *Second Life* é um interessante exemplo de como ocorre o caminho inverso entre realidade e virtualidade. Como no ciberespaço nos deslocamos de modo diferente daquele que nosso corpo físico experimenta, são criados mecanismos capazes de simular a experiência de uma vivência real no mundo virtual, entre eles o avatar e o espaço representado em uma ilha do *Second Life*. O que está de acordo com a “magia” (o fator “pegajoso”) e a contextualização dessa plataforma virtual. No primeiro caso devido ao *Second Life* possibilitar inúmeras criações, entre elas as construções de formas arquitetônicas e mesmo de personagens. No segundo caso devido a essas criações estarem de acordo com o desenvolvimento da informática ao que se refere à primazia da ambiência em terceira dimensão e a construção de interfaces mais amigáveis ao internauta, que são aquelas nas quais o usuário interage de forma mais intuitiva. Não é difícil deduzir que se no ciberespaço existe um espaço parecido com aquele no qual transito diariamente e onde posso tomar uma forma gráfica humanóide, essa “navegação” na Internet terá graus de interatividade, facilidade e imersão maiores. O fato de existirem no ciberespaço espaços construídos com referência ao mundo real o coloca em uma posição de dependência. Podemos observar uma situação paradoxal que permeia a vivência daquelas pessoas envolvidas com a virtualidade. Hoje em dia é possível cada vez mais realizar tarefas no ciberespaço, especialmente no caso do *Second Life*, que não dependem de ações complementares no mundo real. No entanto, para propiciar essa “imersão total” são construídas no ciberespaço situações capazes de absorver por completo esse indivíduo, que são inspiradas em sua realidade.

### 13.4. A existência contraditória do *Second Life*

No caderno de informática do jornal Folha de São Paulo publicado no dia 27 de junho de 2007 há uma interessante matéria a respeito do *Second Life* ([http://interatividademousiana.blogspot.com/2007\\_06\\_01\\_archive.html](http://interatividademousiana.blogspot.com/2007_06_01_archive.html)). Dentre inúmeras notícias que a mídia de uma maneira geral publicou sobre esse assunto nos últimos meses, essa matéria em especial chama a atenção por, ao contrário de outras, alertar que a movimentação econômica gerada pelo *Second Life* estava reduzindo. Depois de quatro anos de idade, completados em 23 de junho desse ano, o metaverso do *Second Life* estaria perdendo boa parte de seus investidores. Grandes empresas como a Coca-Cola e a IBM já deixaram de investir em publicidade nessa plataforma de interação<sup>10</sup>. Outras empresas varejistas também se retiraram devido ao fraco movimento de vendas, comparado aos elevados custos de manutenção desse canal de vendas de produtos. Por que, embora sedutor ao usuário comum, o *Second Life* deixou de ser interessante às grandes empresas? Para responder a essa pergunta apresentarei os aspectos contraditórios do *Second Life*, pois assim também elucidarei aspectos relacionados com os diferentes usos da Internet.

Como já apresentei em capítulos iniciais, a principal característica da Internet é possibilitar a comunicação de “todos com todos” e não de “um com todos”, como faziam as mídias tradicionais a exemplo do rádio e da televisão. Também foi construído junto com a Internet o sentimento de que os canais de comunicação no ciberespaço (*sites* ou *blogs*, por exemplo) são gratuitos ao acesso público e, em vários casos, gratuitos também para a sua elaboração e manutenção. Embora existam *sites* que condicionem o pagamento de alguma mensalidade, especialmente os com conteúdo pornográfico, a grande maioria disponibiliza ao internauta informações das mais diversas de forma gratuita. Para acessar tais informações o internauta não precisa gastar nenhum dinheiro no mundo virtual, somente no mundo real, já que precisa pagar a luz consumida com seu equipamento (computador); ou a mensalidade com o fornecimento de Internet banda larga; ou ligações telefônicas se o acesso for

---

<sup>10</sup> Informação divulgada pela Revista Amanhã baseada em matéria da Revista Forbes e disponível *on-line* em <[http://amanha.terra.com.br/notas\\_quentes/notas\\_index.asp?cod=4633](http://amanha.terra.com.br/notas_quentes/notas_index.asp?cod=4633)>.

“discado”; ou horas de utilização do equipamento em uma *Lan House*; e, assim por diante. Nesse panorama que estou evocando existe uma diferença nítida de onde o dinheiro “transita”, se fora ou dentro do ciberespaço. Excetuando os casos de compras virtuais, que não passam de transações reais intermediadas via ciberespaço, não se gasta dinheiro para se “viver” na virtualidade, ou no metaverso. O sentimento de gratuidade se constituiu em um dos fortes elementos do ciberespaço, tanto quanto o de anonimato, que esse espaço público virtual fornece ao indivíduo usuário.

Dentro da lógica capitalista do que poderíamos chamar de uma “modernidade líquida” (Bauman, 2001), o *Second Life* é uma criação muito inteligente, pois possibilita a elaboração ilimitada de produtos economicamente rentáveis, já que o espaço virtual materializado na forma de ilhas não tem limites, bastando o provedor central ter mais memória em *bytes*. Aliado à produção ilimitada de terrenos virtuais com valor de revenda real (em dólares), também existem outras inúmeras criações de dentro da plataforma que são trocadas monetariamente, ou por dinheiro virtual, ou por dinheiro real, ou por virtual que depois se transforma em real. Em oito de novembro de 2007, na ilha Copacabana, ocorreu um show virtual de uma banda de rock, chamada de Kenny. No *blog* oficial do *Second Life* no Brasil (<http://secondlife.blig.ig.com.br/>) foi comentado, além das informações sobre essa apresentação, o fato de que seriam distribuídos gratuitamente “braceletes e camisetas” para os avatares utilizarem. A ênfase no “gratuitamente” ilustra que no *Second Life*, ao contrário do verificado na Internet de uma maneira geral, as coisas não são de graça, possuindo sim algum valor monetário. Tanto adornos virtuais destinados a enfeitar avatares, quanto terrenos virtuais destinados a sediar alguma loja virtual, ou mesmo uma instituição de ensino, como é o caso das portuguesas Universidade de Aveiro e Universidade do Porto, assim como de outras tantas espalhadas pelo mundo, são produtos que têm um valor econômico de troca. Porém, ao contrário dos produtos até então confeccionados nas indústrias reais, a matéria prima desses produtos virtuais trocados e vendidos no metaverso, seja ele o *Second Life* ou o ambiente de um jogo virtual RPG *on-line*, é a mesma: códigos binários. A essência de avatares e ilhas no *Second Life* é a mesma, são produtos digitais compostos por códigos binários

(seqüências de zero e um), com uma aparência visual específica e com um significado especial para os usuários. Os produtos criados no *Second Life* possuem uma matéria prima ilimitada, diferentemente daqueles produzidos com derivados do petróleo que se sabe terá fim. Essa é a maior inteligência do *Second Life*, já que os lucros podem ser intermináveis. No entanto essa característica esconde a sua principal contradição.

A existência contraditória do *Second Life* surge justamente a partir da sua principal característica: gerar lucros. Torna-se quase impossível usufruir dessa plataforma sem gastar nenhum dinheiro. Toda a arquitetura do sistema foi elaborada de forma a propiciar a exploração de alguma forma de gerar créditos (dinheiro virtual ou real). As empresas podem tanto investir em publicidade visual em *outdoors* espalhados pelas ilhas, quanto criar espaços interativos com a mesma funcionalidade de lojas reais: vender produtos. Já os usuários comuns podem tanto vender braceletes e camisetas para os demais usuários, representados em avatares, quanto desempenhar algum serviço, como são os casos dos atendentes de lojas virtuais e mesmo das prostitutas avatares. Surge no *Second Life* uma lógica contrária daquela vigente na Internet de uma maneira geral. Ao contrário do internauta, que utiliza a Internet de forma gratuita, o avatar transita no *Second Life* de forma paga, ou pelo serviço, que possui uma mensalidade, ou através da aquisição de diversos produtos e serviços virtuais. Como já foi dito, existe uma modalidade gratuita no *Second Life*, porém ela impede praticamente a plena utilização das diversas possibilidades do sistema. Embora seja divertido, ou “mágico”, ou estimulante, ou moderno, o *Second Life* é um movimento contrário ao verificado na Internet como um todo ao que se refere à gratuidade, o que cria um obstáculo a sua utilização massiva e crescente.

Outra contradição presente no *Second Life* que impede o seu pleno desenvolvimento, gerando mesmo o seu “esvaziamento”, é o fato de ele propiciar uma sociabilidade de “segunda forma”. No capítulo “O *Orkut* e a terceira forma de sociabilidade” argumentei que o sucesso dessa plataforma de interação virtual estava relacionado à maneira como ela distendia enormemente as variáveis de tempo e de espaço. O indivíduo poderia praticar uma sociabilidade a qualquer momento e em qualquer lugar. O que indicava

uma ampliação dos limites de ação desse sujeito. No *Second Life*, no entanto, preza-se pela conectividade para se usufruir do sistema. Novamente ele evoca a idéia de alternância entre as dimensões *on-line* e *off-line*, especialmente ao fato delas significarem estados diferentes de ligação: na primeira o indivíduo está ligado à virtualidade, ao ciberespaço; e, na segunda ele está ligado à realidade e à co-presença. No *Orkut* o sujeito virtual potencializa ao máximo a idéia de autonomia e automatismo, já que ele “vive” sem necessariamente ser manipulado por alguém do mundo real todo o tempo. No *Second Life*, assim como nos jogos virtuais, a manipulação sincrônica do personagem, nesse caso do avatar, é condição necessária para a operacionalização de todas as suas ações. Como foi dito em capítulos anteriores, nessas três instâncias é possível acumular algum capital, também chamado de crédito ou energia. A diferença existe entre as diversas formas de acumular essa “energia”. No caso dos jogos virtuais é preciso um envolvimento regular e persistente do *player*. No *Orkut* é preciso participar de algumas comunidades e interagir com os demais usuários. Porém, mesmo estando longe do computador, esse indivíduo continua acumulando essa energia, pois sua página continua sendo visitada e suas manifestações em tópicos de comunidades continuam gerando interações. No *Second Life*, semelhantemente à prática dos jogos virtuais, o indivíduo interessado em acumular essa “energia” terá necessariamente que operar seu avatar, de forma semelhante a que um operário opera uma máquina produzindo algum produto. Utilizar o *Orkut* como plataforma de interação ou busca de algum capital significa romper com a temporalidade real. Já no caso do *Second Life*, não comparando as especificidades qualitativas do tipo de capital que se obtém, é preciso estar vinculado à temporalidade real. Resumindo, para “viver” no *Second Life* é preciso gastar horas de um dia, sendo essa uma atividade que ocupa tempo na vida do indivíduo, ao contrário de outra que, tecnicamente, não ocupa tempo, como no caso do *Orkut*.

### 13.4. Significados em jogo

“Viver” no *Second Life* demanda tempo, esforço, um aparato tecnológico avançado e até mesmo um dispêndio de dinheiro. Comparando com as instâncias dos jogos virtuais e do *Orkut*, também estão presentes as variáveis de movimentação, entrosamento e persistência. Como a utilização dessa plataforma tem seu tempo sincrônico com a existência do indivíduo, o personagem virtual só terá suas ações desempenhadas no ciberespaço se seu dono, um sujeito no mundo real, estiver ativamente gerenciando essas ações, o que revela o caráter de persistência dessa vivência no *Second Life*. A variável de entrosamento é acionada especialmente na interação com demais residentes das ilhas do sistema. A plena utilização dessa plataforma virtual ocorre quando o usuário interage ativamente em redes de sociabilidade. Por movimentação devemos entender o quanto é importante circular pela ambiência do *Second Life*, interagindo com demais residentes e cenários disponíveis. Hoje em dia essa plataforma virtual exige tanto um investimento de horas de acesso, quanto de gasto monetário. Podemos considerar esse tipo de uso do *Second Life* como uma forma de consumo simbólico de determinado bem e comportamento gerando um determinado pertencimento social.

Atualmente surgem diversas *Lan Houses* localizadas em comunidades carentes espalhadas pelo Brasil. No dia doze de novembro de 2007, Gilberto Gil, Ministro da Cultura no Brasil, afirmou que as *Lan Houses* ajudam a diminuir a violência em favelas (<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI2069379-EI4802,00.html>). Sua declaração é a de um entusiasta com a tecnologia virtual, pois ele já virou notícia navegando no *Second Life*. Faltam dados e pesquisas que mostrem a relação entre diminuição da violência e acesso ao ciberespaço. Por mais que o acesso à informática deva ser democratizado e disponível ao acesso de todos, não podemos negligenciar que esse comportamento assume um significado especial, de inserção do indivíduo na modernidade, no mundo globalizado e tecnológico. Se no *Second Life* se gasta um valor pela mensalidade, muitos freqüentadores de *Lan Houses* localizadas em regiões pobres também gastam dinheiro, porém pelas horas de acesso nesses estabelecimentos. Que elementos, características ou sentimentos são

acrescentados aos indivíduos que navegam no *Orkut* ou no *Second Life*? Como já foi dito anteriormente, muitas pessoas acumulam algum capital nessas instâncias, principalmente de reconhecimento social e popularidade e trocam no mundo real. No entanto, o fato de estarem intrinsecamente ligados ao ciberespaço, praticando uma sociabilidade virtual, os coloca em uma situação de pertencimento daquele grupo que usa a Internet e está envolvido com a tecnologia. Lembrando do verso da música da banda alemã *Kraftwerk* citada no segundo capítulo, “viver” no ciberespaço através de um computador, sendo em casa ou em uma *Lan House*, é “*be my self into the future*”, é ser um indivíduo inserido na sociedade tecnológica, é ser moderno e atual. Existe um forte conteúdo valorativo em se utilizar tais plataformas de interação virtual, que extrapola a racionalidade imediata. Por mais que se diga que as pessoas utilizam sistemas como o do *Orkut* ou do *Second Life* para interagir, fazer novos amigos e ganhar dinheiro, não podemos esquecer que elas são motivadas pelo consumo simbólico de tais serviços, que acabam acrescentando a elas elementos de distinção social. O envolvimento dos indivíduos contemporâneos com o ciberespaço e a virtualidade é motivado por razões práticas e simbólicas ao invés de qualquer outro princípio evolucionista. Não é porque essa forma de interação é mais “evoluída” do que outras que ela é preferida e sim porque recebe um significado especial.

Boa parte do sucesso dessas plataformas virtuais também é motivada pelo anonimato, pois as pessoas podem criar personalidades e interagir em uma situação que, sem as tradicionais regras tácitas que regem a co-presença, fornece ao indivíduo total controle sobre o encontro social. Entretanto, cada vez mais o anonimato foi deixando de ser uma faculdade almejada pelos internautas de maneira dominante, já que eles trocam essa possibilidade pela manutenção de um sujeito virtual com existência regular e personificada. O caso do *Orkut* foi exemplar. Mesmo que a manutenção do anonimato fosse possível, ele era trocado pela possibilidade de criação de um sujeito virtual passível de ser acessado por todo o mundo (materializado em uma página do sistema), dando condições a esse indivíduo de também interagir com essa massa de usuários. Não havia sentido em usar o *Orkut* de maneira anônima se isso não potencializasse as ações do indivíduo, que agora poderia encontrar e

ser encontrado por todos. Situação semelhante acontece no *Second Life*. Mesmo que seus residentes assumam nomes diferentes daqueles da dimensão *off-line*, real, a presença regular e imersiva na dimensão *on-line* acaba criando uma referência personificada para esse avatar. Se o anonimato não é tão sedutor como antes, então qual a sedução despertada por plataformas virtuais ao estilo do *Second Life*?

Além do sentimento de se “estar no futuro”, estabelecer uma vivência em tais plataformas seduz pelo encontro com a diversidade que elas colocam diante do indivíduo. Uma diversidade que também tem limite, caso contrário não existiriam as diversas ilhas do *Second Life* relacionadas com cidades. Tais ambiências têm um referencial geográfico e cultural que acaba determinando o acesso a elas. No entanto, mesmo nessas ilhas é possível estabelecer contato com pessoas que, no ambiente urbano real, ele não aconteceria. A interação em plataformas virtuais abre um conjunto de possibilidades ao usuário que, em situações de co-presença, elas não ocorreriam. Embora a prática do anonimato ainda seja importante para os criminosos virtuais, como diz o título da entrevista do antropólogo Gustavo Lins Ribeiro, “O anonimato oferecido pela Internet é o sonho de todo criminoso”, disponível ao acesso público em <<http://www.secom.unb.br/entrevistas/tv0807-02.htm>>, para os usuários comuns ela perde seu significado como prática libertária que antes poderia existir para os internautas.

Por fim, outro significado importante do *Second Life* é, como seu próprio nome diz, oferecer ao indivíduo uma “nova chance, uma nova vida”. Tal *slogan* é extremamente sedutor, pois cria expectativas de onipotência para o sujeito que poderia, de forma autônoma, recriar sua vida. Como já foi dito anteriormente, onipotência e autonomia sempre foram características associadas à vivência no ciberespaço. A proposta do *Second Life* está justamente de acordo com esse sentimento difundido entre os internautas de uma maneira geral. Poderíamos mesmo criticar a real possibilidade do *Second Life* de gerar uma segunda vida, pois em termos meramente funcionais, o *Orkut* está mais próximo dessa realização. Enquanto no *Orkut* o indivíduo pode criar um sujeito virtual que funciona o tempo todo, no *Second Life* o sujeito virtual, assim como acontece nos jogos virtuais, somente desempenha ações

enquanto seu manipulador, localizado diante do computador, às comandar sincronicamente. A vida de um avatar no *Second Life* depende muito da vida do seu “proprietário” na dimensão real. O que indica a existência de uma única “vida” que sofreu uma dilatação espacial, pois pode ser praticada em outra dimensão e em outro espaço com outras possibilidades.

## CONCLUSÃO

Durante a elaboração dessa tese foram trazidas situações em que a virtualidade e a realidade são acionadas a cada instante pelos indivíduos interessados em viver suas vidas, que atualmente são construídas através de elementos existentes nessas duas dimensões, tanto de contato com a tecnologia do computador/Internet, como da co-presença face a face. Minha intenção inicial nesse estudo foi comparar o caso dos jogos virtuais com o dos *sites* de relacionamentos, materializados respectivamente nos casos dos *players* e de usuários de *Orkut*, para descobrir como as pessoas representam a realidade vivida e fortemente influenciada pela tecnologia virtual. O caso que faz a junção estética e funcional entre essas instâncias é o *Second Life*. Devido a suas características estruturais e técnicas, tal plataforma de interação virtual mistura elementos lúdicos e societários desses dois “universos”: jogos virtuais e *sites* de relacionamento. Não era meu objetivo realizar uma etnografia extensa sobre o *Second Life*, o que poderá ser feito no futuro. Entretanto, devemos ponderar que essa plataforma ainda não é tão representativa como o *Orkut*, pelo menos entre os brasileiros, pois ainda existem obstáculos técnicos para se ingressar nela (são necessários um excelente computador e conexão à Internet rápida). A assincronicidade do *Orkut* supera a sincronicidade do *Second Life* estando mais de acordo com a contemporaneidade e os anseios dos internautas, interessados em esticarem cada vez mais os seus limites de ação, tanto espacial quanto temporalmente. Embora o *Second Life* cresça a cada dia, ainda não experimentou o “ponto de desequilíbrio” pelo qual passou o *Orkut*.

Abordei o *Second Life* com o intuito de reforçar meu argumento que os jogos virtuais também geram momentos de sociabilidade e o *site* de relacionamentos também assume o significado de um jogo, que tanto em um quanto em outro é possível somar créditos e algum tipo de capital para o participante trocá-lo, ou no mundo virtual, ou no real. Os sujeitos virtuais, tanto os por mim chamados de “transpostos” como os “construídos”, ampliam os limites de ação dos indivíduos contemporâneos, possibilitando a eles irem nessa dimensão do virtual (no ciberespaço, na Internet) buscar, coletar ou

construir aspectos que serão apropriados por eles para uma “vida melhor”, tanto no mundo real quando no virtual.

Em cada um dos precedentes capítulos foram apresentados aspectos conclusivos dos diversos casos pesquisados. Além dessa análise de caráter pontual e relacionada a temas tratados durante esse estudo, na terceira parte da tese estão agrupadas as considerações analíticas relacionadas com a comparação entre as três instâncias investigadas: *players* de jogos virtuais em ambiente de *Lan House*; usuários de Orkut; e, o metaverso gerado pelo *software* do *Second Life*. Nesse último momento do texto, de caráter essencialmente conclusivo, abordarei de forma ampla e inter-relacionada todos os resultados dessa pesquisa. Serei orientado pelas perguntas que apresentei na introdução: *Até que ponto a experiência virtual do sujeito marca também sua trajetória real?*; *Quais os efeitos do convívio com sistemas virtuais para os sujeitos?*; e, *Em que medida a virtualidade, materializada na Internet, se coloca como uma dimensão própria para a prática da vivência humana?*. Para responder essas perguntas retomarei e relacionarei alguns argumentos já apresentados durante os capítulos precedentes.

Os indivíduos contemporâneos podem ter suas vidas marcadas pela suas ações virtuais. No caso dos jogos virtuais identifiquei o quanto a destreza e o sucesso de um personagem virtual geram para o seu detentor (real) fama e até mesmo um acúmulo de capital, que também chamei de energia ou créditos. O imaginário dos sujeitos envolvidos com a tecnologia da realidade virtual, incluindo a Internet e o ciberespaço, fica repleto de associações com essa dimensão. No caso do *Orkut* verificou-se o quanto a experiência nessa plataforma virtual pode andar lado a lado com o cotidiano do indivíduo, expandindo enormemente os seus limites de ação. A trajetória de um sujeito fortemente envolvido com a virtualidade pode sofrer total influência das principais leis desse meio: onipresença; onipotência; e, onisciência. A sua vida da co-presença poderá receber acréscimos oriundos da sua vida na rede, que é quando o conjunto computador/Internet funciona ao estilo de uma prótese do indivíduo contemporâneo ampliando os seus limites de ação.

O efeito dessa relação estreita entre virtualidade e realidade é semelhante a outros ocorridos entre homens e máquinas. Após um período de

fascinação com a tecnologia, o envolvimento dos indivíduos com ela aumenta criando estruturas simbólicas de dependência. Um conjunto de regras e práticas sociais é construído e o sujeito não mais se imagina distante do aparato tecnológico. Nesse estudo verifiquei que possuir um sujeito virtual, transpondo suas características reais para o ciberespaço ou mesmo o recriando totalmente, torna-se condição necessária para todos aqueles envolvidos com essa tecnologia. Em tais segmentos a vida comunitária foi recriada, sendo agora praticada em até três formas de sociabilidade, dependendo da relação entre as variáveis de tempo e de espaço. Um dos efeitos marcantes desse processo é a possibilidade do envolvimento do indivíduo com uma diversidade nunca antes experimentada. A “necessidade” em se praticar um vida na Rede tem origem em razões práticas e simbólicas. Na prática, possuir um sujeito virtual condiz com a condição de que a coletividade está no ciberespaço, o que motiva o indivíduo a construir uma representação própria da sua personalidade nesse meio para interagir com os demais. Em termos simbólicos, possuir um sujeito virtual recebe o significado de ser uma existência atual e tecnológica, que são sentimentos associados com a contemporaneidade. Outro efeito trazido pela vivência virtual é a vulnerabilidade, pois a dependência do conjunto computador/Internet e a expansão dos limites dos sujeitos tornam os indivíduos contemporâneos alvos de uma série de ataques: *hackers*, vírus de computador, injúria e calúnia. Se antes a vida privada do indivíduo era a sua segurança, agora com a grande exposição pública no ciberespaço, que é uma instância em que todos interagem com todos, cria-se um sentimento de insegurança crônico. De forma geral, o principal efeito da relação estreita entre realidade e virtualidade é a construção de dependências entre essas duas dimensões com as quais os indivíduos precisam conviver, transitando freneticamente entre elas, pois o sujeito contemporâneo é o somatório de ações *on-line* e *off-line*.

Entretanto, tal equação pode variar de modo possuir diferentes coeficientes e pesos, resultando em formas de vida virtual autônomas. É o que indica o caso do *Second Life*. Possuindo uma economia de trocas monetárias e simbólicas própria, essa plataforma de interação possibilita ao indivíduo uma experiência virtual mais autônoma com a realidade. A idéia de estreitamento,

que na prática significa que o indivíduo precisa ir ao ciberespaço acumular um capital para trocá-lo na co-presença real, no *Second Life* perde importância, pois um número maior de trocas pode ser feito nessa instância. A promessa de uma segunda vida feita nesse *software* é decorrente dele oferecer uma autonomia maior do sujeito virtual, personificado em um avatar, com a realidade. Diante desse panorama é possível prever que o futuro do ciberespaço rumará no sentido de prover os indivíduos com plenas condições de desenvolverem uma vida na rede de forma autônoma. No momento atual, a relação do sujeito contemporâneo com a virtualidade ainda resulta de alternâncias entre formas estreitas de relacionamento com a realidade e formas autônomas de realização pessoal.

O ciberespaço já atingiu um *status* de meio único, dimensão e espaço de vivência. Mais do que um meio de comunicação, ele ascende como um espaço social de trocas onde visualizamos a formação de redes de sociabilidade, comunidades emotivas e outras formas de interação social com suas disputas de poder e obtenção de capital simbólico. O ciberespaço vai se consolidando como uma instituição social. Nele operam grupos de interesse econômico, formas obtenção e manifestação de poder e trocas simbólicas. No Brasil tornou-se marcante a plataforma de interação virtual do *Orkut* e vai ampliando a do *Second Life*. Além do crescimento em termos de número de usuários, essas plataformas vão a cada dia recebendo atenção das autoridades legais. Diversas performances virtuais começam a ser identificadas como criminosas. Essas performances consistiam basicamente em manifestações extremas de liberdade individual, expressadas pela exposição de textos e imagens. Essas performances geravam a organização de redes e comunidades emotivas voltadas ao racismo, ofensa da honra individual, planejamento de crimes e demais delitos. Todas essas práticas, até então, somente existiam como criminosas no mundo *off-line*, real. Especialmente no caso brasileiro, elas são previstas no Código Penal. Agora elas também são praticas no mundo *on-line*, virtual e são combatidas pelo Estado a partir da sua legislação criada e aplicada, até então, a uma realidade *off-line* (real). Tal dinâmica acaba conferindo, ou mesmo reforçando, um *status* de realidade ao ciberespaço. Até pouco tempo, o ciberespaço era classificado, no senso comum, como algo

fantasioso, próprio de jovens e aficionados por computadores. As personalidades que trafegavam pelo ciberespaço (usuários regulares, com elementos próprios de construção de uma *persona virtuali*) eram, em alguns casos, vistas como "inventadas". Elas continuam podendo ser inventadas, mas recebem um significado menos depreciativo e são elevadas ao grau de Seres Reais, no sentido de realmente existirem.

O caso do *Orkut* no Brasil nos mostrou o momento em que a sociedade eleva o *status* do virtual (ciberespaço) a algo real, que é punível, controlável e passível de assepsia social. O que vai contra as principais características da Rede que até então eram defendidas por seus usuários: anonimato, autonomia e liberdade individual de manifestações. Esse momento de transição é oriundo de um conjunto de circunstâncias. Primeiramente temos o fato de que os internautas acabam se transformando em sujeitos permanentes no ciberespaço, que cada vez mais se torna um espaço com significado e não somente um "lugar de passagem". Isso se deve à forma como é realizada a interação nessa dimensão. O conteúdo de cada página pessoal no *Orkut*, ou o avatar no *Second Life* e mesmo o personagem imortal nos jogos virtuais de RPG, nos remete à experiência privada do usuário como algo público, passível de observação, identificação, contato e ataque. O resultado é a interação constante, ilimitada e ininterrupta de uma diversidade extremamente ampla de subjetividades em contato constante. Condições essas que caracterizam uma Vida na Rede.

## Referências

- AARSETH, Espen. 1998. *Allegories of space: the question of spatiality in computer games*. Disponível em: <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space>, acesso em 30/10/2005
- ADORNO, Sérgio; BORDINI, Eliana B. T.; LIMA, Renato Sérgio de. 1999. O adolescente e as mudanças na criminalidade urbana. *São Paulo Perspectiva*. vol.13 no.4 São Paulo Oct./Dec. 1999
- ALLEN, L. David. 1975. *No mundo da ficção científica*. São Paulo: Summus Editorial.
- ALMEIDA FILHO, Hamilton. 1976. *O Ópio do Povo: O Sonho e a Realidade*. São Paulo: Símbolo.
- ALMEIDA, Heloísa Buarque de. 2003. *Telenovela, consumo e gênero*. São Paulo: Edusc.
- ALMEIDA, Kátia Maria Pereira de. 1998. Por uma semântica profunda: arte, cultura e história no pensamento de Franz Boas. *Mana*. v.4 n.2. Rio de Janeiro: Museu Nacional.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama. 2004. *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*. Salvador, BA. Tese De Doutorado. Universidade Federal Da Bahia – UFBA, Faculdade De Educação, Programa De Pós-Graduação Em Educação.
- ARENDDT, Hannah. 1987. *A condição humana*. Rio de Janeiro: Forense.
- AUGÉ, Marc. 2001. *Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas: Papyrus.
- BACZKO, Bronislaw. 1984. *Les imaginaires sociaux. Mémoire et espoirs collectifs*. Paris: Payot.
- BAUMAN, Zygmunt. 2001. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- BAUMAN, Zygmunt. 2004. *Amor Líquido*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- BAXANDALL, Michael. 1991. *O olhar renascente - Pintura e experiência social na Itália da Renascença*. São Paulo: Ed. Paz e Terra.
- BECKER, Howard. 1982. *Art Worlds*. Berkeley and Los Angeles California: University of California Press.
- BENJAMIN, Walter. 1986. Crítica da violência – crítica do poder. In: BENJAMIN, Walter. *Documentos de cultura, documentos de barbárie*. São Paulo: Cultrix.
- BENSA, Alban. 1998. Da micro-história a uma antropologia crítica. In: REVEL, Jacques. *Jogos de escalas*, Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas Editora.
- BERTAUX, Pierre. 1966. *La Mutation Humaine*. Paris: Payot.
- BOURDIEU, Pierre. 1983. Gostos de classe e estilos de vida. In: BOURDIEU, Pierre. *Coleção Sociologia*. São Paulo: Editora Ática.
- BOURDIEU, Pierre. 1989. *O poder simbólico*. Lisboa, Difel.
- CAMPBELL, Neil and KEAN, Alasdair. 1997. *American Cultural Studies*. London: Routledge.
- CASTELLS, Manuel. 1998. *La era de la información: Economía, sociedad y cultura, Vol. I, La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial S.A.
- CASTELLS, Manuel. 1999. *A era da informação: Economia, sociedade e cultura, Vol. II, O poder da identidade*. São Paulo: Paz e Terra.
- CECARELLI, PR. 1998. A masculinidade e seus avatares. *Catharsis* 4(19):10-11.
- CECCHETTO, Fátima. 1997. As Galeras Funk Cariocas: entre o lúdico e o violento. In: VIANNA, Hermano. *Galeras Cariocas*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- CECCHETTO, Fátima. 2004. *Violência e estilos de masculinidade*. Rio de Janeiro: Ed. FGV.

- CINEL, Fabrizia Bocaccio. 2000. Construção digital: documentos e arte. In.: PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA, Eduardo Campos. *Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy*. Porto Alegre: Artes e Ofícios.
- CLIFFORD, James. 1998. *A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século XX*. Rio de Janeiro: UFRJ Editora.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. 2006. *Pesquisa sobre o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil 2005*. Disponível on-line em: <http://www.cgi.br>, acesso em 10 de outubro de 2007.
- COUCHOT, Edmond. 1997. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana (org). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP.
- DA MATTA, Roberto. 1970. Mito e Antimito entre os Timbira. In: DA MATTA, Roberto. *Mito de Linguagem Social*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- DECARLO, Charles R. 1969. A Tecnologia do Computador. In: MESTHENE, Emmanuel G. (org.). *Rumo ao ano 2018*. São Paulo: Cultrix.
- DIÓGENES, Glória. 1998. *Cartografias da cultura e da violência gangues, galeras e o movimento Hip Hop*. São Paulo: Annablume.
- DIZARD Jr., Wilson. 2000. *A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- DORNELLES, Jonatas. 2000. *Amigos virtuais: estudo antropológico sobre sociabilidade na Internet*. Porto Alegre, RS. Monografia de Conclusão do Curso de Ciências Sociais, UFRGS.
- DORNELLES, Jonatas. 2002. *Fiéis virtuais: estudo antropológico sobre a presença religiosa na Internet*. Disponível em [http://www.naya.org.ar/congreso2002/ponencias/jonatas\\_dornelles2.htm](http://www.naya.org.ar/congreso2002/ponencias/jonatas_dornelles2.htm), acesso em 30/10/2002.
- DORNELLES, Jonatas. 2003. *Planeta Terra, Cidade Porto Alegre: uma etnografia entre internautas*. Porto Alegre/RS. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS / Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social – PPGAS. 210 p.
- DORNELLES, Jonatas. 2004. Antropologia e Internet: quando o 'campo' é a cidade e o computador é a 'rede'. *Horizontes Antropológicos / UFRGS. IFCH*. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social. Ano 10, nº 21, p. 241-271, jan./jun. 2004. Porto Alegre: PPGAS.
- DORNELLES, Jonatas. 2004. O Encontro: entre "Goethe" e "Lima e Silva". In: *Iluminuras*, Série do Banco de Imagens e Efeitos Visuais, número 57. Porto Alegre: BIEV, PPGAS/UFRGS.
- DORNELLES, Jonatas. 2005. O Orkut e a terceira forma de sociabilidade. *Revista de Ciências Sociais Unisinos*. Vol. 41(Nº3):163-171. São Leopoldo: Unisinos.
- ECHEGARAY, Fabian. 2003. Dimensões da cibercultura no Brasil. *OPINIÃO PÚBLICA*. Campinas, Vol. IX, nº 2, Outubro, 2003, pp. 20-45.
- ELIAS, Norbert. 2000. *Os estabelecidos e os Outsiders*. Rio de Janeiro, Zahar.
- ELLUL, Jacques. 1964. *The Technological Society*. New York: Vintage Books.
- EVANS-PRITCHARD, Edward E. 1978. *Bruxaria, oráculos e magia entre os Azande*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar.
- FARIA ALVES, Caleb. 2001. Arte, política e identidade na primeira república em São Paulo. *Cadernos de Pesquisa*, nº. 27, julho 2001.
- FEATHERSTONE, Mike. 1997. *O desmanche da cultura: globalização, pós-modernismo e identidade*. São Paulo: Studio Nobel.

- FERES NETO, Alfredo. 2003. A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas. *In*: BETTI, M. (org.). *Educação Física e Mídia: Novos olhares, outras práticas*. São Paulo: Editora Hucitec.
- FERES NETO, Alfredo. 2005. *Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual*. Disponível em <http://www.efdeportes.com/Revista Digital – Buenos Aires – Año 10 -- nº 88 – Setiembre de 2005, acesso em 30/10/2005>.
- FERGUSON, James G. 2002. Of Mimicry and Membership. *Cultural Anthropology*, 17 (4): 551-569.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. 1999. *Novo Dicionário Aurélio - Século XXI*. São Paulo: Editora Nova Fronteira.
- FOUCAULT, Michel. 1977. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Vozes.
- FOUCAULT, Michel. 1992. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes.
- FRIEDMAN, Jonathan. 2004. Globalization and Localization. *In*: INDA, Jonatham Xavier & ROSALDO, Renato (org). *The anthropology of Globalization*. Blackwell, Malden, p. 233-246.
- GABLE, Eric. 2002. An Anthropologist's (New?) Dress Code: Some Brief Comments on a Comparative Cosmopolitanism. *Cultural Anthropology*, 17 (4): 572-579.
- GEERTZ, Clifford. 1989. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC-Livros Técnicos e Científicos Editora S.A..
- GENNEP, Arnold Van. 1978. *Os Ritos de Passagem*. Petrópolis: Vozes.
- GENTILE, Douglas. 2007. *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy (Hardcover)*. New York: Oxford University Press Inc.
- GIDDENS, Anthony. 1991. *As conseqüências da modernidade*. São Paulo: Editora da UNESP.
- GIDDENS, Anthony. 2002. *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- GLADWELL, Malcolm. 2001. *The Tipping Point*. New York: Back Bay Books.
- GOFFMAN, E. 1996. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes.
- GUIMARÃES JR., Mário J. L. *Vivendo no Palace: etnografia de um ambiente de sociabilidade no ciberespaço*. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social)-PPGAS, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.
- GUIMARÃES Jr., Mário J. L. 2003. *Sociabilidade no Ciberespaço: Distinção entre Plataformas e Ambientes* (Trabalho apresentado na 51ª Reunião Anual da SBPC – PUC/RS, julho de 1999). Disponível em [http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat\\_amb.html](http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html), acesso em 20 de junho de 2003.
- GUIMARÃES JR., Mário J. L. De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social *on-line*. *Horiz. antropol.*, Jun 2004, vol.10, no.21, p.123-154.
- HAMBURGUER, Esther. 1998. Diluindo Fronteiras: As novelas no cotidiano. *In*: SCHWARCZ, Lilia (org.). *História da vida privada no Brasil*. São Paulo: Cia das Letras, Vol. 4.
- HUIZINGA, Johan. 2005. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- IANNI, Octávio. 1999. A era do Globalismo. *In*: OLIVEIRA, Flávia Arlanck Martins de. *Globalização, Regionalização e Nacionalismo*. São Paulo: Editora UNESP.
- IBGE-Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. *Pesquisa Nacional de Amostra Domiciliar-PNAD*. Edições de 2001, 2002, 2003, 2004 e 2005. Disponível on-line em: <http://www.ibge.gov.br>
- IBOR, Juan José López. 1979. *Biblioteca da vida sexual*. Lisboa: La Libreria.
- JANSZ, Jeroen e MARTENS, Lonneke. 2005. *Gaming at a LAN event: the social context of playing video games*. Amsterdam: New Media & Society.

- JOHNSON, Steven. 2001. *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- JUNGBLUT, Airton Luiz. 2000. *Nos Chats do Senhor: um estudo antropológico sobre a presença evangélica no ciberespaço brasileiro*. Porto Alegre/RS. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS / Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social – PPGAS.
- KAHN, Fritz. 1957. *Amor e felicidade no casamento*. São Paulo: Boa Leitura Editora S.A.
- KAHN, Herman e WIENER, Anthony J. 1970. *O ano 2000: Uma estrutura para especulação sobre os próximos trinta e três anos*. São Paulo: Melhoramentos.
- KUPER, Adam. 2002. Cultura, Diferença, Identidade. In: KUPER, Adam. *Cultura. A visão dos antropólogos*. São Paulo, EDUSC, p. 287-311.
- LAGROU, Elsie Maria. 2002. O que nos diz a arte kaxinawa sobre a relação entre identidade e alteridade?. *Mana* v.8 n.1 Rio de Janeiro: Museu Nacional.
- LAPLANTINE, François. 2006. *Aprender Antropologia*. São Paulo: Brasiliense.
- LEMOES, André. 2000. *As Estruturas Antropológicas do Cyberespaço*. Disponível em <http://www.facom.ufba.com.br/cyber/estrcy1.htm> , acesso em 30/05/2000.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. 1978. *Mito e Significado*. Lisboa, Edições 70.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. 1996. A estrutura dos mitos. In: LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia Estrutural*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- LÉVY, Pierre. 1996. *O que é Virtual?*. São Paulo: Ed. 34.
- LÉVY, Pierre. 1999. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34.
- MACIEL, Mario. 2005. *O desenho nos jogos virtuais*. Disponível em <http://www.corpos.org/anpap/2004/textos/clv/marel.pdf> , acesso em 30/10/2005.
- MACLUHAN, Marshall e FIORE, Quentin. 1969. *O meio são as massa-gens*. Rio de Janeiro: Record.
- MACLUHAN, Marshall. 1962. *The Gutenberg galaxy: the making of typographic man*. University of Toronto Press: Toronto.
- MACLUHAN, Marshall. 1964. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Ed. Cultrix.
- MAFFESOLI, Michel. 1987 e 2006. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária.
- MAGNANI, José Guilherme Cantor. 1984. *Festa no pedaço*. São Paulo, Brasiliense.
- MAGNANI, José Guilherme Cantor. 1992. Tribos Urbanas: metáfora ou categoria?. *Cadernos de Campo - Revista dos alunos de pós-graduação em Antropologia do Departamento de Antropologia - FFLCH/USP*, 2(2).
- MAGNANI, José Guilherme Cantor. e TORRES, Lilian de Lucca (org.). 2000. *Na metrópole: textos de antropologia urbana*. São Paulo: Fapesp.
- MALINOWSKI, Bronislaw. 1978. *Magia, Ciência e Religião*. Lisboa: Edições 70.
- MALINOWSKI, Bronislaw. 1984. *Argonautas do Pacífico Ocidental*, São Paulo, Abril Cultural.
- MANCE, Euclides André. 1996. Realidade Virtual: a conversibilidade dos Signos em Capital e Poder Político. *Revista Lumen*, 2(4): 75-135 jun. 1996. São Paulo: Faculdades Associadas Ipiranga, 1996. Disponível em: <http://www.milenio.com.br/mance/real.htm>, acesso em 30/10/2005.
- MAUSS, Marcel. 1974. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: EPU.
- MAYET-GIAUME, Joëlle; Rouch, Jean; De Vos, George. 1996. La Polémique autour des 'Maîtres fous'. *CinemAction*. (81): 81-88.

- MENDRAS, Henri. 1967. *Éléments de Sociologie: Une initiation à l'analyse sociologique*. Paris: Librairie Armand Colin.
- MESTHENE, Emmanuel G. (org.). 1969. *Rumo ao ano 2018*. São Paulo: Cultrix.
- MICHAEL, Rymaszewski. 2007. *Second Life: Guia Oficial*. São Paulo: Ediouro.
- MICHAUD, Yves. 1989. *A violência*. São Paulo: Ática.
- MORAES, Dênis de. 2002. *Imaginário social e hegemonia cultural*. Disponível em <http://www.acesa.com/gramsci/?page=visualizar&id=297>, acesso em 30/10/2005.
- MURARO, Rose Marie. 1969. *A automação e o futuro do homem*. Petrópolis: Vozes.
- MURRAY, Janet H. 1999. *Hamlet em la holocubierto – el futuro de la narrativa em el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- PEW INSTITUTE. 2007. *47-Nation Pew Global Attitudes Survey*. Disponível em: <http://www.pewglobal.org>, acessado em 4 de outubro de 2007.
- POOLE, Steven. 2000. *Triger happy: video games and the entertainment revolution*. New York: Arcade.
- PRICE, Richard. 2004. Meditação em torno dos usos da narrativa na antropologia contemporânea. *Horizontes Antropológicos / UFRGS. IFCH*. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social. Ano 10, nº 21, p. 295-312, jan./jun. 2004. Porto Alegre: PPGAS.
- QUÉAU, Philippe. 1993. O tempo do virtual. In: PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- RIBEIRO, Gustavo Lins. 1995. Internet e a Emergência da Comunidade Imaginada Transnacional. *Série Antropologia N° 181*. Brasília: UnB.
- RIBEIRO, Gustavo Lins. 1997. A Condição da Transnacionalidade. *Série Antropologia N° 223*. Brasília: UnB.
- RIBEIRO, Maria Cristina Duarte. 1996. *Jogos de Computador e suas relações com a Pós-Modernidade*. Porto Alegre, RS. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, UFRGS.
- ROCHA, Luiz Antonio. 2000. *O Espaço Virtual- propriedades e conceitos: Possibilidades artísticas expressivas dos ambientes virtuais*. Porto Alegre, RS. Dissertação de Mestrado, PPG-COM, UFRGS.
- ROSNAY, Joël de. 1999. O salto do milênio. In: MARTINS, Francisco Meneses e SILVA, Juremir Machado da (Org.). *Para navegar no século XXI*. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs.
- SAHLIN, Marshall. 1990. *Ilhas de História*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- SALES, Teresa. 1999. *Brasileiros longe de casa*. São Paulo: Ed. Cortez.
- SANTAELLA, Lucia. 2005. Os espaços líquidos da cibermídia. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*. Edição de Abril de 2005. Disponível em: <http://www.compos.com.br/e-compos>, acesso em 30/10/2005.
- SCHNEIDER, Sérgio e SCHMITT, Claudia Job. 1998. O uso do método comparativo nas ciências sociais. In: NEVES, Clarissa Eckert Baeta e CORRÊA, Maíra Baumgarten. *Pesquisa social empírica: métodos e técnicas*. Cadernos de Sociologia / Programa de Pós-Graduação em Sociologia, v. 9 (1998). Porto Alegre: PPGS/UFRGS.
- SCHUCH, Patrice. 1998. *Carícias, Olhares e Palavras: Uma Etnografia Sobre o "Ficar" Entre Jovens Universitários de Porto Alegre/RS*. Porto Alegre, RS. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, UFRGS.
- SCHUTZ, Alfred. 1979. O mundo das Relações Sociais. In: WAGNER, Helmut R. (org.). *Fenomenologia e relações sociais: textos escolhidos de Alfred Schutz*. Rio de Janeiro: Zahar.

- SENNETT, Richard. 1988. *O declínio do homem público*. São Paulo: Companhia das Letras.
- SILVA, Armando. 2007. *Imaginários Urbanos em America Latina: Urbanismos Ciudadanos*. Barcelona: Fundación Antoni Tapies.
- SIMMEL, Georg. 1939. *Sociología: estudios sobre las formas de socialización*. Buenos Aires: Espasa Calpe Argentina.
- SIMMEL, Georg. 1996. Sociabilidade: um exemplo de sociologia pura ou formal. In: MORAES FILHOS, E. (org.). *Simmel*. São Paulo: Ática.
- SOUTO, Jane. 1997. Os outros lados do Funk Carioca. In: VIANNA, Hermano. *Galeras Cariocas*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- SOUZA, Edinilsa Ramos de. 2005. Masculinidade e violência no Brasil: contribuições para a reflexão no campo da saúde. *Ciência e Saúde Coletiva* v.10 n.1 Rio de Janeiro jan./mar. 2005.
- SWALWELL, M. 2003. Multi-player Computer Gaming: "Better than Playing (PC games) With Yourself", *Reconstruction, an Interdisciplinary Cultural Studies Community*, 3(4), 2003. Disponível em <http://www.reconstruction.ws/034/swalwell.htm>, acesso em 30/10/2004.
- TURKLE, Sherry. 1989. *O segundo eu: os computadores e o espírito humano*. Lisboa: Editorial Presença.
- TURKLE, Sherry. 1997. *A vida no ecrã – a identidade na era da Internet*. Lisboa: Relógio D'água.
- VELHO, Gilberto. 1999 (a). *Individualismo e Cultura: Notas para uma antropologia da sociedade contemporânea*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor
- VELHO, Gilberto. 1999 (b). *Projeto e Metamorfose: antropologia das Sociedades Complexas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- VIANNA, Hermano. 1997. Fragmentos de um discurso amoroso (carioca e quase virtual). In: *Galeras Cariocas*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- VIANNA, Hermano. 2004. *O jogo da vida*. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1801200404.htm>, acesso em 25/06/2004.
- WILLIS, Paul. 1990. *Common Culture*. Buckingham: Open University Press.

## Sumário de Imagens

- Imagem 1: Charge publicada no jornal “Folha de São Paulo” (Brasil) em 18 de setembro de 2005.
- Imagem 2: Capa do disco *Computer World* da banda alemã *Kraftwerk*, lançado em 1981 pela gravadora EMI.
- Imagem 3: Ambiente de *Lan House* fotografado e disponibilizado publicamente em [HTTP://cdlanhouse.ds4a.com/imagem/bkntint.jpg](http://cdlanhouse.ds4a.com/imagem/bkntint.jpg), acesso em 3 de novembro de 2007.
- Imagem 4: Fachada da *Lan House Code3* na época da pesquisa. Imagem disponibilizada ao acesso público em [www.tibiabr.com/images/code\\_news.jpg](http://www.tibiabr.com/images/code_news.jpg), acesso em 3 de novembro de 2007.
- Imagens 5, 6, 7 e 8: Geradas a partir do *print screen* de uma situação em trabalho de campo no *Orkut*, arquivo pessoal.
- Imagens 9, 10 e 11: *Print Screen* do site [www.guy4game.com](http://www.guy4game.com), acesso em 18 de outubro de 2007, arquivo pessoal.
- Imagem 12: *Print Screen* da página de uma informante no *Orkut*, arquivo pessoal.
- Imagem 13: *Print Screen* do *layout* do MSN de uma informante, arquivo pessoal.
- Imagens 14 e 15: *Print Screen* do cenário do jogo virtual *Lineage*, arquivo pessoal.
- Imagem 16: Composição de imagens de ícones de usuários do *Orkut*.
- Imagem 17: *Print Screen* da cena em duas dimensões do jogo virtual *Pac-Man*.
- Imagem 18: *Print Screen* da cena em três dimensões do jogo virtual *Pac-Man*.
- Imagem 19: *Print Screen* da cena em três dimensões do jogo virtual *Doom*.
- Imagem 20: *Print Screen* da paisagem virtual do *Second Life*, vista aérea de uma de suas ilhas.
- Imagem 21: Imagem da empresa virtual VM2 sediada no *Second Life* e disponibilizada publicamente no site: [www.vm2.com.br](http://www.vm2.com.br), acesso em 14 de agosto de 2007.
- Imagem 22: Imagem da ambiência do *Second Life*, ilha Porto Alegre.
- Imagem 23: Imagem de satélite sobre a cidade de Porto Alegre fornecida pelo sistema Google Maps (<http://maps.google.com.br>).