

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
E INFORMAÇÃO

A TEIA SÓCIO-DIGITAL,
CHAT MOO E A SOCIABILIDADE CONTEMPORÂNEA
Dissertação de Mestrado

Vanessa Andrade Pereira

Porto Alegre
2002

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
E INFORMAÇÃO

**A TEIA SÓCIO-DIGITAL,
CHAT MOO E A SOCIABILIDADE CONTEMPORÂNEA**

Dissertação de Mestrado

Vanessa Andrade Pereira

Dissertação de Mestrado
apresentada como requisito
parcial para obtenção do título
de Mestre em Comunicação e
Informação

Orientador:

Prof^a. Dr^a. Marília Levacov

Porto Alegre

2002

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
E INFORMAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova a
Dissertação "A Teia Sócio-Digital, Chat MOO e a
Sociabilidade Contemporânea", elaborada por Vanessa
Andrade Pereira, como requisito parcial para a obtenção
do Grau de Mestre em Comunicação e Informação.

Comissão Examinadora:

Prof. Dr. André Lemos

Prof^a. Dr^a. Ceres Víctora

Prof. Dr. Sérgio Capparelli
Meus sinceros agradecimentos:

- à minha família, pelo apoio e constante incentivo em todos os momentos desta caminhada;
- ao Alexandre, pela paciência e ajuda nas mais diversas ocasiões;
- à CAPES que propiciou condições materiais para que esta pesquisa pudesse ser realizada;
- à minha orientadora, Prof^ª. Dr^ª. Marília Levacov que, acima de tudo, confiou e acreditou na potencialidade desta pesquisa;
- ao Prof. Dr. Sérgio Capparelli, por sua calorosa recepção no PPGCOM, auxílio bibliográfico, bem como por suas sugestões na banca de qualificação;
- à Prof^ª. Dr^ª. Nilda Jacks, por sua leitura atenciosa e colaboração na banca de qualificação com indicações pertinentes;
- à antropóloga Prof^ª. Dr^ª. Ana Luiza Carvalho da Rocha, por suas idéias e críticas, que muito auxiliaram no pensamento teórico e metodológico;
- à todos os usuários do CpdeeMOO que, de modo geral contribuíram para realização da pesquisa e, em especial, aos que responderam a entrevista (Aj, Ane, Beliel, Blash, Bort, MadMax, Hurri, LordByron, Lene, Luiz, Luke, Mike, Moon, Overmind, Pete, Raven, Topera e Uosh);
- ao PPGAS que permitiu a minha participação em três disciplinas do curso, que foram de suma importância para realização desta dissertação;
- por fim à todos os amigos que compartilharam e acompanharam comigo momentos importantes deste percurso.

R e s u m o

As novas tecnologias de comunicação digital têm possibilitado aos seus usuários espaços diversificados para experienciar o cotidiano das relações sociais. Partindo desse pressuposto, este trabalho pretende analisar uma nova forma de sociabilidade que surge na contemporaneidade: a sociabilidade mediada por computador. Para tanto, estuda-se um *chat* da Internet denominado CpdeeMOO (um tipo de MUD). A proposta é investigar as implicações de um novo modelo de comunicação na constituição de identidades, na noção de individualismo, e configuração de uma forma específica de sociabilidade, num espaço diferenciado, o ciberespaço, bem como sua importância no processo de subjetivação do sujeito. Os conceitos de sociabilidade e performance aparecem como conceitos centrais para analisar esta nova forma de interação. Trata-se de um trabalho de cunho qualitativo, baseado na teoria e metodologia da antropologia da performance e antropologia urbana. Os dados foram adquiridos através de etnografia virtual, pesquisa de campo, entrevista aberta e uso de arquivos *log*. A pesquisa analisa algumas características particulares deste tipo de sociabilidade como, as múltiplas identidades, a rede social, o discurso da comunidade, performance através da interface textual, o anonimato, dentre outras.

A b s t r a c t

The new technologies of digital communication made possible to its users the access to diversified spaces to experience the routine of the social relations. Starting from this point, this work intends to analyze a new form of sociability that appears on the present days: the sociability guided by the computer. For this, a chat from the Internet is studied, called CpdeeMOO (a type of MUD). The proposal is to investigate the implications of a new model of communication in the constitution of identities, with the notion of individualism, and pattern of a specific form of sociability, in a differentiated space, the cyberspace, as well as its importance on a person's subjective. The concepts of sociability and performance appear as main concepts to analyze this new form of interaction. It is a qualitative work based on theory and methodology of the performance and urban anthropology. The data had been acquired through a virtual ethnography, fieldwork research, open interview and the use of log files. The research analyzes some particular features of this type of sociability like the multiple identities, the social network, the community speech, performance through the textual interface, the anonymity, amongst others.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
- PARTE 1 -	
<i>CHAT MOO, UM AMBIENTE PARA ESTUDAR A SOCIABILIDADE CONTEMPORÂNEA</i>	19
REDES DE COMUNICAÇÃO	19
COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR (CMC)	23
O MUD CPDEEMOO	27
UM PALCO SÓCIO-DIGITAL, A INTERFACE DO CPDEEMOO	29
- PARTE 2 -	
SOCIABILIDADE E PERFORMANCE NO URBANO INFORMATIZADO	37
O CONTEXTO URBANO	38
A PERSPECTIVA PERFORMÁTICA	44
SOCIABILIDADE E PERFORMANCE CONECTAM-SE AO INDIVIDUALISMO E IDENTIDADE	48
- PARTE 3 -	
UMA PESQUISADORA NO MOO (QUESTÕES METODOLÓGICAS)	52
AS PECULIARIDADES DA CMC	53
IDA A CAMPO E DISTANCIAMENTO	55
COMO PENSAR O DISTANCIAMENTO TRABALHANDO NO CIBERESPAÇO	57
EM CAMPO NO CPDEEMOO	60
<i>Fazendo parte da rede</i>	63
<i>Fonte de Dados</i>	70
Entrevista	74
Técnicas Informacionais	76
Estética Social no CpdeeMOO	78
Entrevista Bate-papo	80
- PARTE 4 -	
SOCIABILIDADE NO CPDEEMOO	84
HÁBITOS MIDIÁTICOS, INFORMACIONAIS E SOCIAIS DOS USUÁRIOS DO MOO	85
COMPETÊNCIA PERFORMÁTICA	90
<i>A competência do devaneio</i>	94
<i>As Pistas de Contextualização na Comunicação Baseada em Texto</i>	98
A COMPLEXIDADE DAS IDENTIDADES NO MOO	104
O INDIVÍDUO NA REDE	108
O MOO E A POSSIBILIDADE DE SUBJETIVAÇÃO DOS INDIVÍDUOS	114
CONSIDERAÇÕES FINAIS	117
BIBLIOGRAFIA	123
ANEXO A	129
ANEXO B	131

ÍNDICE DE TABELAS

TABELA 1. SERVIÇOS DA INTERNET VOLTADOS PARA A INTERAÇÃO	24
TABELA 2. EXEMPLOS DE SMILES	26

ÍNDICE FIGURAS

FIGURA 1: TELA DO PROGRAMA GMUD CONECTADO AO CPDEEMOO	30
---	----

I N T R O D U Ç Ã O

O mundo contemporâneo tem caracterizado-se pelo desenvolvimento acelerado de novas tecnologias digitais, dinamizando, em certa medida, as formas de comunicação e interação social. O surgimento do computador em rede tem possibilitado a criação de novas esferas e espaços para o estabelecimento de relações interpessoais. Estas relações, mediadas por computador, realizam-se através de códigos diferenciados, constituindo para os sujeitos usuários, situações inovadoras nas formas de estabelecer novos conhecimentos e dinâmicas de interações sociais. Surge, assim, uma dimensão distinta no que se refere ao universo das relações sociais: as comunicações mediadas por computador (CMC) (Jones, 1994).

Este trabalho pretende investigar, em especial, as implicações desse novo modelo de comunicação na constituição de identidades, na noção de individualismo e configuração de uma forma específica de sociabilidade, num espaço diferenciado, o ciberespaço, bem como sua importância no processo de subjetivação do sujeito.

A idéia principal, a ser desenvolvida nesta pesquisa, é que a mediação das formas mais interativas e integrativas promovidas pelas novas tecnologias do computador possibilita aos seus usuários, novos espaços de atuação, onde desempenham performances variadas, constituintes de maneiras diversas de experienciar o cotidiano das relações sociais, resultando em novas formas de socialização no mundo contemporâneo.

Este trabalho pretende inserir-se na temática central do estudo das possibilidades potencializadas pelas novas tecnologias da informação, decorrentes das sociedades complexas e das mudanças no processo de remanejamento cultural (identidade, individualidade, pertencimento, territorialidade, sociabilidade) de seus grupos usuários. Neste sentido, insere-se no campo da Comunicação e Cultura.

A comunicação será entendida aqui nos termos de Winkin (1998), o qual propõe uma "nova comunicação" que privilegie o sujeito como parte do processo comunicativo, compreendendo que, através da performance, o indivíduo produz significados, interagindo num processo contínuo, dinâmico e complexo da comunicação como um sistema interacional de múltiplos canais.

De modo abrangente, a escolha da metodologia e referencial teórico para realização desta pesquisa privilegia as áreas da Antropologia e Comunicação que, de alguma forma, possuem limites permeáveis, visto estarem em permanente diálogo e ocupando-se freqüentemente de objetos comuns. Algumas das teorias aqui utilizadas, portanto, poder-se-

iam abrigar sobre qualquer uma dessas delimitações. A escolha por estas áreas explica-se, em especial, por serem áreas das ciências humanas, envolvidas na busca de compreensões das sociedades e das interações agenciadoras dos agrupamentos sociais, preocupação que também está presente neste trabalho.

Parece ser inegável que, através do uso das novas tecnologias de comunicação no mundo contemporâneo, principalmente com o desenvolvimento da Internet, muitas das formas convencionais de comunicação e modalidades de pertencimento social estão sofrendo alterações. Sendo assim, observa-se que o computador, conectado à rede mundial, tornou-se um fenômeno de transfiguração de antigas formas de relação dos grupos sociais com o seu meio ambiente, uma vez que concede ao sujeito-usuário facilidades diversas de acesso às informações requeridas.

A rede mundial de computadores surge na segunda metade do séc. XX, primeiramente como experimento militar, exclusivamente para uma região dos Estados Unidos da América, e posteriormente, cumpre um trajeto social diferenciado, sendo usada nas universidades e centros de pesquisas como veículo para troca de conhecimento entre cientistas de diversas áreas. Logo em seguida, com o desenvolvimento de protocolos¹ de comunicação sofisticados e de interfaces cada vez mais amigáveis, passaram a surgir, bibliotecas virtuais², jornais *on-line*, *sites*³ pessoais e de serviços, teleconferências, *chats*⁴ diversificados, dentre outras facilidades e préstimos que a Internet tem possibilitado. Dessa forma, a Internet passa a atuar, não só como ferramenta objetiva de armazenamento/recuperação de dados, e como auxílio no dia a dia do trabalho, mas aparece com mais frequência, como espaço de trocas sociais das mais diversas entre indivíduos de diferentes origens étnicas, sociais e culturais⁵.

Um grande número de trabalhos que versam sobre a temática das CMC tem sido produzidos em todo mundo por pesquisadores de diversas áreas do conhecimento. No Brasil, percebe-se um crescente interesse da comunidade acadêmica pelo tema, e é possível apontar algumas contribuições relevantes para o tema, como o trabalho de Airton Luiz Jungblut: "Nos

¹ Protocolo é o conjunto de regras que governam a operação de unidades funcionais de um sistema de comunicações e que têm que ser seguidas para que a comunicação seja estabelecida conforme o desejado (Camarão, 1994).

² A temática das Bibliotecas Virtuais importa particularmente por problematizar a questão do processo de transformação, manejo e acesso à informação, de forma diferenciada da tradicional - onde o leitor deveria mover-se fisicamente até o local (biblioteca) para então ter acesso a determinada informação (livro). Sobre este assunto ver o texto "Bibliotecas Virtuais" de Marília Levacov (Levacov, 1997).

³ Sites são páginas digitais (também chamadas de *home pages*) construídas para serem vistas na *world wide web* (teia de alcance mundial).

⁴ Tradução literal para o português como "bate-papo", termo especificamente utilizado para representar um tipo de comunicação mediada por computador possível devido aos avanços tecnológicos.

⁵ Temática também abordada no texto "A Imersão da humanidade no universo online" de Álvaro Lorangeira

Chats do Senhor: um estudo antropológico sobre a presença evangélica no ciberespaço brasileiro" (2000); o de Mário José Lopes Guimarães Jr.: "Vivendo no Palace: Etnografia de um ambiente de sociabilidade no Ciberespaço" (2000); o de Ana Maria Carneiro da Silva: "Reconectando a sociabilidade *on-line* e *off-line*: trajetórias, poder e formação de grupos em canais geográficos no Internet Relay Chat" (2000), e, bem recentemente, o trabalho de Raquel Recuero: "Comunidades Virtuais no Irc: O Caso do #Pelotas: Um Estudo Sobre a Comunicação Mediada por Computador e a Estruturação de Comunidades Virtuais" (2002).

A multiplicidade de inovadoras formas de relações humanas, propiciadas pelas atuais modalidades de comunicação, prestam-se às mais diversas investigações por parte dos pesquisadores de ciências humanas, interessados em entender estas conformações sociais, enriquecendo o campo científico. Cada nova produção intelectual que surge, conduz a um novo olhar, uma visão de um prisma diferenciado, que permite desvendar mais uma interpretação, mais um nó da intrincada teia cultural que constitui o fenômeno das CMC.

Esta pesquisa sobre a sociabilidade em um ambiente de comunicação mediada por computador, em particular o CpdeeMOO justifica-se na medida em que busca acrescentar mais um olhar, com a intenção de ampliar o conhecimento existente sobre este assunto e estabelecer novos diálogos a respeito de temáticas que envolvam conceitos como: "tecnologia", "sociabilidade", "identidade", "individualismo", "comunidades" (virtuais ou não), e "performance". Temáticas estas que surgiram há décadas e que permanecem até os dias de hoje na agenda das discussões acadêmicas. Além disso, esta dissertação almeja contribuir para reflexão metodológica a respeito da realização de estudos neste ambiente o que, juntamente com os demais trabalhos já produzidos, auxiliaria a estabelecer uma discussão epistemológica mais completa e pertinente.

O objeto de pesquisa aqui estudado é um *chat* da Internet, conhecido como CpdeeMOO, um tipo de MUD⁶ que privilegia as conversas informais, ou seja, o que comumente denomina-se de "bate-papo".

O CpdeeMOO é um sistema de acesso multiusuário (pode ser usado simultaneamente por várias pessoas), programável, interativo, para criação de ambientes em realidade virtual

(Larangeira 1998).

⁶ MUD Multi User Dungeon/Dimension, jogos de RPG (*Role-Playing Games*) na Internet em que várias pessoas, utilizando o modo texto, desempenham papéis imaginários (LEIRIA e PORTELLA - 1999). Na sigla: CpdeeMOO, "MOO" significa "MUD Object Oriented", e aqui neste caso é acrescentado "Cpdee" pelo fato deste MOO ter sido desenvolvido pelo Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Engenharia Elétrica da Faculdade Federal de Minas Gerais.

baseado em texto (caracteres alfanuméricos do teclado), direcionado a conferências, bate-papo *on-line* e outras atividades que requerem comunicação em tempo real⁷.

Enquanto um tipo de MUD, o MOO é visto por alguns autores como mais "social". Segundo Kollok e Smith (1999), organizadores de uma coletânea de textos referente a comunidades no ciberespaço, poderia ser feita uma distinção entre os MUDs de aventura e os MUDs sociais. Esta diferenciação pode ajudar a entender a diferença da dinâmica das interações sociais nestes espaços. Nos MUDs de aventura, os usuários participam de jogos de RPG⁸ *on-line* que envolvem escore de pontuação e uma estrita hierarquia. Os MUDs de aventura são estruturados em forma de jogo, onde os usuários necessitam coletar recursos para manter-se "vivos". Já os MUDs sociais possuem uma forma mais livre de interação, onde os participantes são incentivados a participar da construção do ambiente, programando objetos, sem a intenção de alcançar um objetivo final em particular. O MOO é um desses MUDs sociais.

O interesse por estudar ambientes de CMC surgiu ainda na graduação do curso de Ciências Sociais. Na monografia de final de curso, estudou-se um sistema (Vortex) interno da UFRGS, onde pessoas conectavam-se e criavam vínculos de amizade. Através dos usuários do Vortex é que se ficou sabendo da existência de outro programa de comunicação. Tratava-se de um programa chamado "MOO" em que os usuários assumiam identidades fantasiosas, construíam residências e expressavam textualmente diversas gestualidades durante a interação. Essas características chamaram atenção em especial e instigaram a pesquisadora a buscar mais informações sobre este ambiente.

Também ao saber que o Programa de Pós-Graduação em Comunicação Informação era aberto a temáticas de novas tecnologias, houve o interesse em estudar para os testes necessários para seleção do mestrado. Antes de ingressar como aluna neste Pós, realizou-se uma disciplina como convidada neste Programa, e já preocupou-se em conhecer um pouco mais do ambiente do CpdeeMOO, o qual havia escolhido como objeto de estudo. Esta pesquisa de campo iniciou-se em abril de 1999 e ingressou-se no mestrado em março de 2000. Portanto o início da pesquisa se deu antes do mestrado.

Estabelecer contato com alguém que conectasse no CpdeeMOO foi o primeiro passo para tentar chegar na rede (digital e social) e aprender os comandos básicos que permitissem

⁷ Maiores informações acerca do sistema, verificar <http://www.MOO.cpdee.ufmg.br/MOO/info/info.html>.

⁸ RPG é uma sigla em inglês que quer dizer "*Role-Playing Game*". Jogo de Interpretação de Personagens. Uma forma de literatura interativa, em que a história é construída por todos os participantes. Em uma sessão de RPG, os "jogadores" recebem ou criam personagens cujas ações na história são decididas por eles. Uma pessoa, normalmente chamada de "Mestre do Jogo" ou "Narrador", conta a história e decide quais são as ações e reações

estabelecer comunicação. No trabalho no Vortex, onde se realizaram entrevistas face a face com os usuários, muitos relataram sobre o CpdeeMOO, de modo que já se sabia quais usuários do Vortex que também participavam deste outro tipo de comunidade. Quando se teve a oportunidade de ver (face a face) uma dessas pessoas acessando o CpdeeMOO, iniciou-se uma conversa onde se mostrou o interesse por aprender mais daquele ambiente.

O fato de criar uma aproximação face a face com um dos usuários do CpdeeMOO (Moon) tornava o tempo necessário para conhecer o funcionamento deste MUD e criar relações de confiança com os demais usuários otimizado. É fato sabido, dentro das técnicas de pesquisa qualitativa, que o reconhecimento dos "informantes-chave" (Foote-Whyte, 1990:79) no ambiente a ser estudado e a obtenção de seu auxílio para introduzir o/a pesquisador/a na comunidade a ser estudada, é vital para o sucesso da pesquisa. E, por esta razão, o auxílio destas pessoas da UFRGS, que se conheceu através do Vortex, foi considerado tão importante.

Uma vez dentro do CpdeeMOO, como uma personagem cadastrada sob os *usernames*⁹ de Wig e Lagartixa (posteriormente será melhor esclarecida a especificidade dos nomes no MOO), tornava-se mais fácil tanto a interação com outros personagens quanto a percepção das "redes" (Velho, 1997, Both, 1976) de relacionamentos ali estabelecidas.

Ao conectar-se no CpdeeMOO, o usuário percebe que o ambiente imita uma cidade. O novato é, então, posicionado num "local público" (uma "praça"), até que consiga construir uma "residência própria", onde seu personagem passará a habitar. As regras sociais de "boas maneiras" neste ambiente existem em forma de verbos programados que permitem um rol de atitudes de socialização consagradas na vida *off-line*¹⁰ como: acenar, saudar, cumprimentar, mandar beijos e abraços, dentre outros. Chamou a atenção, em especial, o fato deste programa possibilitar (1) a imitação de uma cidade, onde o usuário é convidado a habitar e a construir, (2) ações múltiplas expressivas de sentimentos diversos (felicidade, rancor, amor, carinho, atenção, desprezo, etc.), (3) formação de pequenas redes internas (pela heterogeneidade de motivações dos usuários uns com os outros), (4) uma organização hierárquica bem estabelecida (*wizzards, programmers, builders*¹¹), (5) a elaboração de espaços específicos para discussão em grupo de determinados temas (pelas listas de discussão que incluem temáticas

dos personagens não controladas pelos "jogadores" (O que é RPG, *on-line*, 01.01.02)

⁹ *Username*, palavra em inglês que significa "nome de usuário".

¹⁰ Baseando-se em conceitos informacionais designa-se aqui *on-line* (em linha, conectado) aos contextos relacionados a mediações instantâneas entre computadores conectados à Internet e, *off-line* (fora de linha, desconectado) aos não relacionados. Estes conceitos serão utilizados em várias ocasiões desta pesquisa na tentativa de descrever as interações sociais ocorridas no ciberespaço (*on-line*, na vida virtual) ou fora dele (*off-line*, na vida material).

como: futebol, sexo, declarações, geral, política, etc.). Por estas razões, o ambiente parecia caracterizar-se como um *locus* singular de interação social de onde, certamente, uma análise a respeito da sociabilidade contemporânea seria frutífera e instigante.

Cada acontecimento, levado em consideração durante esta pesquisa, permitia uma nova maneira de abordar e repensar as problemáticas referentes ao CpdeeMOO e suas especificidades. Conseqüentemente, utilizando-o como objeto empírico, há a intenção de compreender e delinear alguns dos contornos possíveis da sociabilidade contemporânea.

Os objetivos estabelecidos para este trabalho, portanto, compreendem, 1) estudar um modelo de relacionamento social criado a partir das Comunicações Mediadas por Computador (CMC) como uma forma de sociabilidade da contemporaneidade; 2) compreender, a partir do CpdeeMOO, como se dão as configurações e ordenamentos de traços identitários nas sociedades complexas, a partir das atuações performáticas dos usuários neste ambiente de mediação (i. é, o MOO); 3) analisar a interface (tecnicidade) no processo de mediação das relações contemporâneas, identificando as nuances desta interface nas formas de comunicação que acabam por incidir nas práticas simbólicas dos sujeitos.

O universo de pesquisa, de modo geral, poderia ser definido como os "usuários do CpdeeMOO". A avaliação das performances, realizadas no ambiente, foram buscadas em diversas "residências" e descrições de muitos dos personagens do sistema; da mesma maneira nos arquivos *logs*¹² e em observações do diário de campo, onde diversos personagens aparecem, por isto não seria possível delimitar o número exato de informantes, visto que inclusive *guests*¹³ contribuem em muitos momentos. No entanto, pode-se dizer, houve um interesse de estabelecer um maior entrosamento com um número reduzido de participantes, escolhidos de acordo com sua inserção dentro das redes sociais e em concordância com alguns critérios estabelecidos pela pesquisadora (tempo de conexão, tempo de vida dentro do CpdeeMOO, posição na hierarquia, vínculos estabelecidos, etc.) buscando, assim, tornar o universo significativo para as análises correspondentes. Dentre estes, foram selecionados os dezoito usuários que responderam a entrevista *on-line*. Não se definem estes dezoito usuários como uma "amostra", pois os dados analisados não vieram somente desta entrevista, e sim de um trabalho de três anos de pesquisa em campo e leitura de *e-mails*, onde muito mais do que este número de personagens participou.

¹¹ Essas modalidades hierárquicas serão melhor explicitadas a seguir.

¹² Arquivos que contém o conteúdo gravado de tudo que se passou em campo ("na tela"). O *log* é um processo de captura de informações em formato de um arquivo de texto, que pode ser posteriormente revisto.

¹³ Visitantes, personagens não cadastrados no sistema. Usuários que não possuem identidade ligada a uma pessoa.

O referencial teórico compreende autores da Antropologia Urbana (Georg Simmel, Erving Goffman, Gilberto Velho), da Antropologia da Performance (Richard Bauman, John Gumperz, Ruth Finnegan, e Erving Goffman), acrescenta-se a esses pensadores, Gaston Bachelard, um fenomenólogo que trabalha com o devaneio. Os paradigmas que envolvem estas correntes são basicamente o interacionismo simbólico e a fenomenologia. Com a intenção de estabelecer uma discussão pertinente à temática da sociabilidade no CpdeeMOO, incluem-se, neste referencial teórico, autores que compreendem em suas análises teorias e conceitos referentes às novas tecnologias de informação e comunicação (Sherry Turkle, Elizabeth Reid, Luis Aguilar, Steven Jones, dentre outros).

Definir uma metodologia para estudo a respeito da sociabilidade no ciberespaço (aqui no caso, no CpdeeMOO) é uma tarefa um tanto desafiadora, já que se trata de um objeto de estudo existente pela viabilidade dos artefatos tecnológicos, em que as relações sociais contam com a mediação do computador. Diferentemente das formas tradicionais de pesquisa, uma das questões mais relevante a ser problematizada nesta investigação é, justamente, a mediação das tecnologias de informação entre os correspondentes, uma vez que esses só podem estabelecer comunicação se munidos de todo um aparato tecnológico e de um conhecimento sobre seu uso. Essa é a condição capaz de proporcionar experiências diferenciadas para seu grupo usuário e implica numa reflexão a respeito da metodologia em relação ao objeto de estudo, exigindo que diversas considerações sejam feitas. Algumas dessas considerações serão apresentadas no capítulo referente à metodologia. No entanto, pode-se dizer, sinteticamente que, para realizar este estudo, optou-se pela metodologia qualitativa com aporte referencial teórico-metodológico na antropologia, principalmente na Antropologia da Performance e na Antropologia Urbana. Busca-se, assim, realizar uma etnografia no ciberespaço com o auxílio das técnicas de diário de campo, observação participante, entrevistas com roteiro abertas ("entrevista-bate-papo") e uso de "arquivos *log*", como se verá a seguir.

Na tentativa de preservar a performance da singular comunicação no CpdeeMOO, manteve-se a escrita tal qual aparecia na tela do computador. Para diferenciá-los do texto acadêmico, modificou-se a fonte (utilizando *Courier New*) e os exemplos foram expostos dentro de quadros demarcados.

Esta dissertação está estruturada da seguinte forma: a primeira parte faz-se um breve relato histórico do surgimento das redes de computadores e esclarece-se o uso dos conceitos de ciberespaço, virtual e realidade social que serão utilizados na pesquisa. Após, ainda dentro desta parte, apresentam-se as formas de comunicação mediadas por computador mais

utilizadas atualmente e algumas características que são singulares à comunicação no ciberespaço. Por fim, acrescenta-se o ambiente aqui estudado, o CpdeeMOO, e algumas características da sua interface enquanto o palco onde as relações sociais acontecem. Num trabalho que se propõe a analisar as formas sociais nas comunicações mediadas por computador, parece claro que era necessário expor, primeiramente para o leitor, a interface do programa e seus recursos estilísticos. Este percurso provê um conhecimento básico sobre as possibilidades comunicativas que fazem parte do cotidiano dos usuários e são parte indispensável de sua sociabilidade. Por isto, a descrição do ambiente foi exposta.

No segundo momento, apresenta-se o referencial teórico da pesquisa. Onde estão os estudiosos que pensaram o contexto urbano, o qual será considerado como "urbano informatizado". Ainda aqui salienta-se o referencial teórico, a partir da perspectiva da performance que, por trabalhar com os simbolismos artísticos das interações humanas, pareceu servir para auxiliar na compreensão da sociabilidade do CpdeeMOO. Os conceitos de identidade e individualismo, que auxiliam neste percurso reflexivo, surgem também.

A terceira fase do trabalho diz respeito a metodologia escolhida para esta pesquisa. Algumas características da comunicação mediada por computador são apresentadas em relação as outras formas de comunicação que já existem e que, de maneira igual ao computador, desprendem o corpo físico (telefone, carta e rádio-amadorismo). Em seguida, inicia-se uma reflexão quanto às técnicas de pesquisa antropológica, na tentativa de re-pensar algumas condições do trabalho em campo, quando relacionado a ambientes virtuais. Neste percurso, termina-se guiando por teorias da antropologia urbana que inauguraram propostas de estudo das sociedades complexas onde, acredita-se, insira-se o grupo que se trabalha. Descreve-se ainda, no geral, algumas questões relevantes à pesquisa em campo realizada, discutindo a respeito da inserção do pesquisador na rede social do CpdeeMOO, das relações de confiança entre pesquisador e pesquisado, da percepção - por parte do pesquisador - da estética do ambiente e da habilidade técnica do pesquisador em relação à interface do programa. Apresenta-se, por fim, as fontes de dados que foram utilizadas para análise em questão onde se aborda a entrevista realizada *on-line*.

Na última parte, analisam-se algumas características que parecem auxiliar na compreensão da sociabilidade no CpdeeMOO, como os hábitos midiáticos, informacionais e de relações sociais dos usuários do CpdeeMOO. Avaliaram-se esses hábitos na tentativa de contextualizar o usuário e compreender um pouco do seu universo simbólico.

As práticas de performance dos usuários (ligado a esse universo simbólico) são também objeto de análise nesta parte, onde se procura avaliar a competência performática que

os indivíduos colocam em prática nas dramatizações cotidianas nesta comunidade. O ambiente do CpdeeMOO abre espaço para o extraordinário e o fantasioso, e a habilidade de lidar e participar desse devaneio compartilhado é parte desta competência performática avaliada no decorrer dessa dissertação.

As múltiplas identidades, possíveis no ciberespaço do CpdeeMOO, também são critérios importantes da sociabilidade desse grupo de usuários, e o despreendimento do corpo físico parece inaugurar novas experiências de identidade na contemporaneidade. Essas questões serão avaliadas no final da pesquisa.

Pensar a identidade é pensar o sujeito enquanto parte de uma rede de relações, por isto, analisam-se ainda, nesta fase, as relações deste indivíduo na rede do CpdeeMOO. A questão da hierarquia, do comprometimento do membro com o resto do grupo e seu grau de sentimento de vinculação, são aqui apontados na tentativa de pensar sobre o individualismo no CpdeeMOO.

Por fim, a questão da possibilidade de subjetivação do indivíduo no CpdeeMOO é o último tópico trabalhado nesta pesquisa. A especialização (tecnologização do mundo) enquanto inibidora do processo de subjetivação do indivíduo, como proposto por Simmel, é pensada, levando-se em consideração as comunicações mediadas por computador (o CpdeeMOO em especial) e a sociabilidade que parece emergir destes ambientes virtuais.

Antes de terminar, gostar-se-ia de salientar ainda que as "imagens de síntese" (Machado, 1998) utilizadas, são partes de uma reflexão sobre a relação homem-máquina no ciberespaço do CpdeeMOO. Elas resultam de um trabalho final relativo à disciplina de "Antropologia Visual e da Imagem" que se cursou durante o Mestrado.

A busca por imagens fotográficas que apresentassem nuances de uma sociabilidade tão específica foi trabalhosa. Quando pessoas conversam pela mediação do computador, um hábito corporal se impõe, geralmente a pessoa está sentada, com as mãos no teclado (oscilando entre o *mouse*), a cabeça ereta, fixando o olhar na tela do monitor, os olhos piscam diante da telinha colorida e brilhante, cheia de caracteres. Por trás dessa situação está freqüentemente a imersão num mundo imaginário, conhecido como ciberespaço, aonde afloram amizades, relacionamentos amorosos, discussões acaloradas, brincadeiras que terminam por impor uma nova maneira de experienciar o espaço e tempo vividos.

Ao realizar um primeiro ensaio fotográfico tirando fotos de um usuário do CpdeeMOO utilizando o computador percebeu-se, na revelação, que não bastariam essas imagens serem adquiridas com as fotos em campo, em pura película, pois não dariam a dimensão que se esperava demonstrar da relação de uma pessoa quando conectada e em bate-papo mediada por

um computador. Seria, portanto, necessário utilizar ferramentas extras para elaborar uma imagem mais significativa com a situação em que se encontrava o usuário. Foi então que recorrendo ao *software Photoshop*, puderam-se modificar estas imagens de maneira a conseguir o efeito que pudesse apresentar melhor a interação do usuário com o computador. São essas imagens modificadas por recursos digitais que se considera "imagens de síntese".

Com a alteração das imagens incluídas, teve-se a intenção de demonstrar a imersão do usuário no ambiente virtual do CpdeeMOO, e de apresentar visualmente a relação simbiótica (Rosnay, 1996) homem e máquina.

**CHAT MOO, UM AMBIENTE PARA ESTUDAR A
SOCIABILIDADE CONTEMPORÂNEA**

O Ciberespaço produz uma nova forma de sociabilidade, criando um novo senso de identidade, ao mesmo tempo descentralizada e múltipla; uma sociabilidade eletrônica dos netcyborgs.
(André Lemos, 1999)

A intenção desta primeira parte do trabalho é apresentar ao leitor uma contextualização do CpdeeMOO, objeto deste estudo. Para tanto, faz-se uma relação deste ambiente com questões mais amplas que envolvam as comunicações mediadas por computador como um todo pois, o CpdeeMOO surge de acordo com todo um processo de desenvolvimento tecnológico que o tornou viável. Ainda, aqui, pretende-se apresentar algumas das características das CMC e da interface baseada em texto do programa do CpdeeMOO (podendo ser nomeado apenas de MOO daqui para frente uma vez que os próprios participantes do CpdeeMOO se referem a ele como MOO).

Embora as introduções históricas a respeito do surgimento da Internet tornem-se repetitivas, à medida que se encontram em diversos trabalhos que tratam sobre novas tecnologias, acredita-se que é de importância pedagógica na introdução de temáticas que dizem respeito ao aparecimento dessas capacidades técnicas digitais na contemporaneidade. Por isto, retoma-se aqui, brevemente, o contexto do surgimento da Internet.

REDES DE COMUNICAÇÃO

Sabe-se que, num primeiro momento, o uso da rede de computador (que veio mais tarde a ser chamada de Internet) serviu a uma estratégia militar da Guerra Fria. Em 1967, o Departamento de Defesa dos EUA criou a ARPA (*Advanced Research Projects Agency*), agência responsável pelo desenvolvimento de alta tecnologia para suas forças armadas. A ARPA deveria elaborar um método de garantir as comunicações governamentais e militares em caso de ataque nuclear. O método, elaborado pela empresa Rand Corporation, foi chamado de "Comunicação Distribuída", e consistia em redes interligadas de computadores e comutação de pacotes de informações (pequenos grupos de dados). O conceito de comutação de pacotes evitava o modelo centralizado, prevendo que todos os 'nós' seriam interligados por

caminhos redundantes e teriam autonomia para gerar, transmitir e receber mensagens. As mensagens seriam divididas em pacotes, os quais seriam endereçados separadamente e remetidos de uma máquina a outra. O itinerário percorrido por cada pacote seria irrelevante; o importante é que o modelo garantia que todos os pacotes chegariam a seus destinos e seriam reagrupados, reconstituindo a mensagem original. Com a criação de diversos canais redundantes, ligando os diversos 'nós' da rede entre si, seria necessário destruir praticamente toda a rede para impedi-la de funcionar.

No ano seguinte, um grupo de pesquisadores da ARPA conectaram quatro universidades para começar a implementação da rede de pacotes, que receberia o nome de ARPANET. Em 1972, durante a Primeira Conferência Internacional sobre Comunicações Computacionais, em Washington, foi efetuada a primeira apresentação pública da ARPANET. No final do ano, Ray Tomlinson, inventou o correio eletrônico, que até hoje é uma das aplicações mais utilizadas na rede. Ainda no ano de 1972, foi especificado o protocolo "*telnet*", padrão para emulação¹⁴ remota de terminal. No ano seguinte, veio a público a especificação do protocolo para transferência de arquivos, o FTP (*file transfer protocol*), outra aplicação fundamental na Internet. Em 1973, quem estivesse ligado a ARPANET já poderia conectar-se como terminal em um servidor remoto, copiar arquivos e trocar mensagens. Neste mesmo ano, a Inglaterra e a Noruega foram ligadas à rede. A ARPANET tornava-se um fenômeno internacional (Brasnet, *On-line* 1999).

As primeiras comunidades virtuais poderiam ser identificadas a partir do nascimento dos BBS (Bulletin Board Systems) em 1978. Ward Christensen e Randy Suess foram os realizadores de um sistema operacional que possibilitava o envio de uma mesma mensagem a diversas outras pessoas que respondiam e tinham também suas mensagens distribuídas para o grupo todo criando um espaço aberto a troca de opiniões aos membros que tinham acesso ao sistema. Com o desenvolvimento da Internet e outros protocolos de comunicação os BBS foram sendo substituídos por novas tecnologias de rede como a Bitnet (rede de *e-mail* e listas de discussão), a Usenet (rede de notícias *on-line*) (Kollock e Smith, 1999, *History of BBSing, On-line* 2002).

A troca de comunicação entre cientistas multiplicou-se e o governo norte-americano, na tentativa de proteger suas comunicações, reservou uma parte para operar exclusivamente para seus interesses. Assim, em 1983, parte da ARPANET se desdobrou na MILNET,

¹⁴ Emulação significa a imitação de todas as partes de um sistema de computador por outro sistema de computador de tal forma que o computador que imita aceite os mesmos dados, execute os mesmos programas e chegue ao mesmo resultado do computador imitado (Camarão, 1994).

exclusiva dos militares. A outra parte foi rebatizada de INTERNET, que nascia já compreendendo 1.500 sub-redes, e sendo bastante popular. Em 1993, 3 milhões de usuários acessaram à Internet. Quatro anos depois, o número chegava a 100 milhões. É interessante apontar que, para alcançar 50 milhões de pessoas, o rádio levou 38 anos, a televisão demorou 13 anos, e a imprensa precisou de séculos para se alastrar pelo planeta. No caso da Internet, foram necessários apenas 4 anos. (Larangeira, 1998:167).

A criação dos computadores a cerca de cinqüenta anos e o desenvolvimento de redes de comunicação influenciaram diversas áreas da vida humana, modificando sobremaneira o modo de lidar com a informação, o que permite que alguns autores se refiram a estas modificações como "uma revolução informática". Segundo Luis Joyanes Aguilar:

"La revolución informática, no sólo ha comenzado sino que ha comenzado a aplastarnos, a inundarnos. Se está superando nuestra capacidad de sorpresa, anticuándose nuestras leyes, transformando nuestras costumbres y tradiciones, remodelando nuestra economía, reordenando nuestras prioridades, redefiniendo nuestros lugares de trabajo, invadiendo nuestra privacidad, desplazando nuestro concepto de la realidad e induciéndonos a pasar largos períodos delante de las pantallas de computadoras, mientras las nuevas unidades multimedia nos muestran videoclips o nos deleitan con música de Mozart." (1997:3).

Este autor lembra que a sociedade informatizada tem sido batizada de vários termos¹⁵ mas, indiferente a nomenclatura adotada, os fatores comuns a todos são a informação como elemento aglutinador e a inovação tecnológica para se aproximar dela.

O computador construído com uma tecnologia específica e ligado a um telefone, ou utilizando-se das mais modernas formas de conexão (fibra ótica, cabo, rádio) possibilita ao usuário o acesso as mais diversas informações disponíveis na Internet. O espaço onde esta informação circula recebeu o nome de ciberespaço. A origem do termo vem de *cyber*, da "teoria da cibernética" desenvolvida no final da Segunda Guerra pelo matemático Norbert Wiener. Mais recentemente, o termo "*cyberspace*" foi utilizado pelo escritor de ficção científica Willian Gibson em "Neuromancer" (1984). Para Gibson, o ciberespaço é um espaço não físico ou territorial, que se compõe de um conjunto de redes de computadores através das quais informações (sob variadas formas) circulam. A partir de Gibson, este termo popularizou-se.

Junto do conceito de ciberespaço, cabe esboçar também o conceito de "virtual", já que o ciberespaço é um espaço virtual. Alguns pensadores, como Jean Baudrillard, utilizam o conceito de virtual em contraposição do real, assim, em alguns textos deste autor, o virtual

¹⁵ Cita termos como: "sociedade pós-industrial" (Bell e Touraine), "sociedade tecnocrônica" (Brizesinsky, "sociedade de consumo" (Jones e Baudrillard), "sociedade informatizada" (Nora-Minc), "sociedade interconectada" (James Martin), "estado telemático" (Gubern), "aldeia global" (MacLuhan), "sociedade digital"

torna-se uma entidade política que possui força para "eliminar a realidade, a imaginação do real, do político, do social" (1997:71).

Convivendo com o usuários do MOO, perceberam-se que esses conceitos mais se fundiam do que se contrastavam e que seria difícil entender virtual e real como opostos. Pois, embora os usuários do MOO expressem essa oposição, utilizando conceitos tais quais IRL (*in real life*, ou seja, na vida real, vivida fora do computador) e IVL (*in virtual life*, ou seja, na vida virtual, vivida nos diversos ambientes de interação por computador), ela não parece se caracterizar tanto como uma oposição e mais como uma sobreposição, no sentido de que as experiências do virtual existem enquanto realidade vivida e, portanto, dotadas de significados.

Em função disto, a "falta de existência" não parecia caracterizar o virtual, ao menos, o virtual das relações estabelecidas através do MOO.

Os vínculos estabelecidos entre os usuários do MOO não pareciam ser de estatuto duvidoso quanto a sua existência para o grupo. O "virtual" que engendra as relações no MOO se parece muito mais com a definição de virtual que provém do latim *virtus*, que significa força, energia, impulso inicial (Aguilar, 1997:75).

Portanto, para fins deste trabalho, o virtual não se apresenta como uma oposição ao real. Concorda-se neste ponto com Pierre Lévy, que acredita não ser possível fazer uma oposição entre real e virtual, embora o virtual seja compreendido (no senso comum) como ausência da realidade, para Lévy "o virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal." (Levy, 1996:15). Assim, a atualização é para Lévy a solução exigida por um complexo problemático, e a virtualização não é uma desrealização, é uma mutação de identidade, onde o objeto é deslocado do centro de gravidade (ou seja, o local dito), as coordenadas espaço-temporais são redistribuídas numa questão principal: o virtual (com muita frequência) não está presente. Para Lévy o não estar presente, não impede a existência.

"O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal." (Lévy, 1996:13)

Portanto, ao falar de experiências, comunidades e relacionamentos virtuais; refire-se a algo que existe enquanto uma realidade social, onde os seres trocam experiências num processo interativo. Sendo esta realidade social compreendida como uma realidade interpretada pelos homens e subjetivamente dotada de sentido para eles, formando um mundo coerente. De acordo com Berger e Luckmann (1999), é no processo interativo de

comunicação com os outros, num mundo inter-subjetivo, que a vida cotidiana, enquanto real, ganha significado para os homens.

As CMC parecem abrir novas possibilidades aos seres humanos de criar e re-criar constantemente o social, elaborando mundos e neles interagindo. Pensar a realidade social neste sentido, permite compreender melhor as relações de sociabilidade estabelecidas no CpdeeMOO, que é objeto deste estudo. Mas, antes de iniciar uma descrição mais específica do ambiente, acredita-se ser interessante apresentar um rápido panorama das diversas possibilidades de interações mediadas por computador possíveis, na tentativa de criar um mapa de orientação que permita contextualizar o MOO diante das outras formas de CMC.

COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR (CMC)

"Technology has its most profound effect when it alters the ways in which people come together and communicate" (Kollock and Smith, 1999).

De maneira geral, pode-se dizer que existem duas formas de comunicação possíveis quando mediadas pelo computador: as síncronas e as assíncronas (Kollock and Smith, 1999). As possibilidades síncronas se caracterizam pelo imediatismo da comunicação que acontecem em tempo-real, de forma instantânea, onde os participantes encontram-se envolvidos num constante processo de enviar e receber mensagens. As possibilidades assíncronas podem ser caracterizadas pelo contrário, pela comunicação que não necessita ser realizada momentaneamente, onde não se tem uma relação direta de imediatismo entre emissor e receptor. Exemplo dessas duas instâncias podem ser:

- Assíncronas: *e-mail*, mensagens postadas em listas de discussão, recados deixados em murais de determinados *sites*.

- Síncronas: *chats*, jogos em rede, conferências.

Um quadro analítico bem organizado pela pesquisadora da Unicamp, Ana Maria Carneiro da Silva (2000), a respeito dos serviços disponibilizados na Internet, pode auxiliar bastante na compreensão mais detalhada dessas formas de interações síncronas, sendo aqui reproduzido:

Tabela 1. Serviços da Internet voltados para a interação

Serviços multimídia	
<i>Bate-papo em ambientes gráficos</i>	Os mais conhecidos são o Palace e o ActiveWorlds, “além da troca de ‘falas’ através de texto (que aparecem balões como nas histórias em quadrinhos), conta também com a representação gráfica de um corpo que pode mover-se no interior de um espaço, vestir-se, ter expressões faciais, emitir sons e trocar objetos com outros avatares”(Guimarães Jr., 1999).
<i>Jogos em ambientes gráficos</i>	Semelhantes aos jogos de videogame, mas disponibilizados na Internet.
<i>Serviços de vídeo e audioconferência</i>	Permitem a troca de imagens e áudio, além da conversa textual. Os programas mais conhecidos são CuSee-Me, Netmeeting, PowWow e Iphone.
Serviços baseados em texto	
<i>Pessoa a pessoa</i>	Um dos serviços mais simples de bate-papo da Internet que permite a troca de mensagens de forma diádica. O programa mais conhecido é o <i>Talk</i> (acessado por <i>telnet</i>), considerado o antecessor do IRC.
<i>MUD (Multi-User Dungeon ou Multiple User Dimension ou Multiple User Dialogue)</i>	Originalmente são jogos baseados em texto que podem ser jogados entre vários usuários semelhante aos de jogos de RPG (<i>Role Playing Game</i>). Os jogos são ambientados em determinados espaços físicos, como casas e castelos, mas sem nenhuma imagem, tudo sendo descrito por texto. Os personagens criados pelos jogadores podem transitar pelas várias salas e construir objetos e salas, em maior ou menor grau dependendo do MUD. Atualmente, os MUDs e seus “parentes” (MOOs, MUSEs, MUSH, MUCK, etc.) podem ser classificados em sociais, que incluem também usos profissionais e educacionais, nos quais o principal objetivo é a conversação, e de aventura, onde os usuários também conversam mas o objetivo é o jogo propriamente dito, que possui uma narrativa, formas de pontuação, lutas, monstros a serem mortos, etc.
<i>Webchat</i>	É o bate-papo na <i>World Wide Web (WWW ou web)</i> . A <i>web</i> é o serviço mais conhecido, que praticamente tornou-se sinônimo da Internet, onde ficam as páginas pessoais, de empresas, governos, ONGs, etc. A <i>WWW</i> foi criada por volta de 1992 e vem tentando abarcar todos os outros tipos de serviço, como o bate-papo. No <i>Webchat</i> , os usuários conversam em salas determinadas. Por utilizar o mesmo programa de “navegação” das páginas, ele é considerado mais simples que os similares. Os <i>sites</i> mais populares aqui no Brasil são disponibilizados em geral por grandes provedores de acesso, como os do Universo On Line (UOL) e ZAZ ¹⁶ (Nutechnet).
<i>Serviços de mensagens instantâneas</i>	São sistemas que informam se uma lista de usuários, registrados e selecionados pelo usuário, está <i>online</i> no momento da conexão, possibilitando o envio de mensagens curtas ou a iniciação de um bate-papo. O mais conhecido é o ICQ (acrônimo em inglês para <i>I seek you</i>).
<i>IRC</i>	<i>Internet Relay Chat</i> é um serviço de bate-papo baseado no modelo cliente-servidor que permite a conversação de forma diádica e em canais entre vários usuários.

Fonte: Carneiro da Silva (2000:39)

Ana Maria teve o cuidado de separar os serviços multimídia dos serviços baseados em texto, já que estes são os mais contrastantes entre as formas de interação possíveis na CMC. Os serviços baseados em texto, embora tenham inúmeras diferenças e particularidades (na

¹⁶ Hoje corresponde ao servidor Terra (nota da autora).

forma de programação, na interface, na maneira como é usado pelos usuários) compartilham de algumas características comuns.

Assim, a linguagem escrita é, na maioria dos ambientes (MUDs, IRC, ICQ, e outros) a forma total de expressão, pois os dados textuais são os de maior rapidez na transmissão da rede. No início da Internet, as comunicações entre diversos computadores do mundo só se tornou possível pelo estabelecimento de um sistema de códigos padronizados chamado ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*). Os caracteres ASCII são um conjunto de 128 (do 0 ao 127) caracteres comuns em quase todos os teclados de computador.

Como este código foi estabelecidos pelos norte-americanos, eles não viabilizaram os caracteres com acentuações, e, por isto, tornou-se impossível de utilizá-los inicialmente. Com a criação do *extended ASCII*, ou seja, a extensão do código ASCII, dessa vez incluindo inúmeros caracteres acentuados, um grande número de *chats* passaram a aceitar as acentuações (*chats web*, ICQ, The Palace, etc.). No entanto, nos códigos de programação de ambientes tais quais os MUDs, as acentuações continuam sendo inviáveis, permanecendo o código ASCII inicial como código de linguagem padrão. Por esta razão, os caracteres de acentuação (~, ^, ', `), e letras que não constam no alfabeto americano (como o cedilha), quando digitadas transformam-se em caracteres irreconhecíveis.

Estabeleceu-se nestes programas, portanto, uma apropriação diferenciada no que se refere à linguagem gramatical portuguesa na tentativa de suprir a falta de símbolos gramaticais que constituem a pronúncia fonética de certas letras.

Convencionou-se que "a aspa" e o "h" fazem as vezes dos acentos agudos, como por exemplo:

É = e', ou eh;

Está = esta' ou estah;

Só = so' ou soh.

Com a necessidade de agilizar a comunicação que ocorre em modo síncrono, outra atitude foi adotada pelos usuários: a redução do tamanho das palavras na escrita. Assim, é corrente nos *chats* o uso de diversas palavras reduzidas a somente duas letras, como nos exemplos:

vc = você;

tb = também;

qt = quanto.

Como mais uma característica comum a quase todos os ambientes de comunicação virtual, cabe aqui citar a "netiqueta". Na Internet, embora não existam regras de

comportamento legalmente criadas, existe um padrão de comportamento sugerido, que tem o nome de “netiqueta” (a etiqueta da Internet). De acordo com esta, ficou convencionalizado, por exemplo, que palavras escritas em letras maiúsculas dariam a noção de grito, de uma entonação agressiva da voz, e nos *chats* esta convenção é preservada.

A netiqueta apresenta ainda, como uso corriqueiro na comunicação digital, os *smiles*, ou *emoticons*. Trata-se de uma convenção criada a partir dos caracteres do teclado, que correspondem a determinadas emoções humanas. Essas "carinhas" devem ser lidas com uma leve inclinação na cabeça. Algumas são:

Tabela 2. Exemplos de Smiles

Dois pontos, hífen, parêntese direito	: -)	- sorridente, ou simpatia
Dois pontos, hífen, parêntese esquerdo	: -(- tristeza
Dois pontos, hífen asterisco	: -*	- beijo
Ponto e vírgula, hífen, parêntese direito	; -)	- piscando (insinuação)
Dois pontos, vírgula parêntese esquerdo	:,(- chorando
Dois pontos, hífen e a letra “D”	: -D	- sorriso (pode ser uma gargalhada)
Dois pontos, hífen, travessão	: -/	- brabo
Dois pontos, letra “p”	: -P	- mostrando a língua (pode ser um deboche)

Fonte: Reid, *on-line* (2001) e <http://www.mestre.com.br/emoticons.htm>, *on-line* (2002)

Através dos *emoticons*, o usuário pode demonstrar uma reação (em referência a expressões faciais) sem necessitar descrevê-las por letras.

Mesmo em chats da Internet que possuem graficamente expressões faciais (sorriso, triste, brabo, etc.), como os *chats web* e o *The Palace*, os usuários utilizam, no decorrer da comunicação, os *smiles* feitos a partir do teclado¹⁷.

O fato de existir pontos em comum na maneira de comunicar nos diversos *chats*, facilitou a entrada em campo no MOO. Afinal, embora não se entendesse bem o programa, e nem dominasse aquele grande número de caracteres que aparecia na tela, já se estava a par de toda uma gramática particular de comunicação, utilizada nestes ambientes, pelo fato de haver pesquisado, anteriormente, um outro *chat* (Vortex) também baseado em ASCII simples.

Essas características, tão particulares de um modo de comunicação, tornaram-se objeto de estudo de muitos pesquisadores (Reid, *on-line* 1991; Marvin, *on-line* 2001; Danet, Ruedenberg-Wright, Rosenbaum-Tamari, *on-line* 2001, Baym *on-line* 2001, Guimarães, 2000. Recuero, 2002, dentre outros); que mostram como, através de um código particular de

¹⁷ Mário J. L. Guimarães Jr., citou sobre o uso de *smiles* e de palavras reduzidas em sua dissertação de mestrado, que foi sobre o Palace, um ambiente gráfico de interação. Neste ambiente os avatares (bolinhas coloridas) tem diversas expressões faciais emotivas automáticas que são clicáveis, no entanto, os membros ainda usavam as carinhas produzidas pelos caracteres do teclado (GUIMARÃES JR - 2000).

linguagem e performance da escrita, formam-se novas comunidades com características singulares.

A propósito disto, gostar-se-ia de esclarecer que, apesar do conceito de "comunidade" ser controverso e possuir diversos significados, amplamente discutidos e revisado na sociologia e ciências humanas afins, e embora considere esta temática importante quando relacionada as CMC, não é intenção discuti-la profundamente neste trabalho. Apenas se pretende apontar a posição que mais se enquadra com o que se define como comunidade no caso do MOO. Optou-se, aqui, por utilizar a especificação de Nancy Baym, para quem as comunidades *on-line* tem um estilo próprio que é "baseado numa cadeia de estruturas pré-existentes, incluindo contexto externo, estrutura temporal, infraestrutura, propósitos de grupo, e características particulares da participação. No desenrolar dessas interações, os participantes estrategicamente apropriam-se dos recursos e das regras que esta estrutura oferece. O resultado é um dinâmico conjunto de significados sociais que habilita os participantes a imaginarem-se como comunidade". Para ela, o mais significativo é "a emergência de formas específicas de grupos de expressão, identidades, relacionamentos, e convenções normativas. (1998:38)". Esta definição parece bastante significativa à medida que trata, em primeiro lugar, de comunidades *on-line*, ou seja, não está discutindo estreitamente o termo "comunidade" e, sim, este termo já relacionado as CMC. Em segundo lugar, este conceito parece adequado porque a autora engloba, na sua definição, tanto os contextos extra-internet (da vida *off-line*), como os singularismos internos dos ambientes de comunicação no ciberespaço.

Apresentadas algumas das características que são comuns a muitos *chats* da Internet, e esclarecidos alguns conceitos elementares, passa-se agora a descrever um pouco mais detalhadamente o ambiente em questão.

O MUD CPDEEMOO

O MOO (MUD Object Oriented), é, por assim dizer, um afiliado do MUD. O MUD conhecido inicialmente como "*Multiple User Dungeons*", ou seja, "Masmorra para Múltiplos Usuários". Tem esta denominação em referência a um tipo de jogo que foi sucesso entre universitários no final dos anos setenta e início dos oitenta, chamado de *Dungeon's Dragons*, um tipo de RPG (*Role Play Games*), onde os usuários assumem personagens que lutam com monstros e devem cumprir tarefas. Assim como o MOO, existem outras variações de MUDs como MUSHs, e MUSE, MUCKs, todos descendentes deste primeiro jogo de aventura para

ser jogado com vários usuários mediados por computador. As experiências iniciais de criar um jogo deste tipo foram realizadas por Roy Trubshaw, um estudante da Universidade de Essex, em 1979. Usando a base original do primeiro MUD, Pavel Curtis, do Xerox's Palo Alto Research Center (XEROX PARC), desenvolveu o TinyMUD, que, na época, era o mais avançado mundo virtual de múltiplos usuários baseado em texto. (Hamman, *on-line* 2000).

A maior diferença entre MUD e MOO é que o MUD é, basicamente, um jogo. Há regras e um objetivo a ser alcançado (lutando com monstros e percorrendo trilhas), tem previamente construída sua base de dados que consta de diversas "salas" por onde os usuários passam fazendo escolhas entre caminhos que foram programados por pessoas "qualificadas" (Curtis, *on-line* 2001).

O MOO é um ambiente onde não há um objetivo de um jogo, as pessoas são convidadas a participar para conversar e criar objetos que farão crescer a base de dados do sistema. O LambdaMOO¹⁸ foi o primeiro MOO, desenvolvido por Pavel Curtis, indo ao ar em janeiro de 1991 num servidor da ParcXerox que está funcionando até hoje (no endereço: lambda.MOO.mud.org 8888). Este primeiro MOO serviu de base para os sucessores que se aproveitaram de sua programação para criar outros.

A rigor, qualquer coisa que tenha existência no MOO é um objeto (salas, *players*, verbos, adornos, etc.) que é definido por um número (por exemplo, #887). Esses objetos são a espinha dorsal do banco de dados e da linguagem de programação utilizada. A linguagem MOO é específica do ambiente do MOO. Ela foi criada a partir de uma linguagem de programação mais elementar que se chama "C". Esta, por sua vez, foi desenvolvida nos laboratórios Bell, em 1972, por Dennis Ritchie, tornando-se a linguagem básica do sistema operacional UNIX. (Camarão, 1994).

O CpdeeMOO foi instalado como parte de um projeto de iniciação científica da aluna Viviane Cristina dos Santos ligada ao curso de Engenharia Elétrica da Universidade Federal de Minas Gerais no ano de 1995. O objetivo era servir como suporte para implementação de cursos ministrados à distância. Embora os realizadores reconheçam controvérsias acredita-se que o CpdeeMOO foi o primeiro MOO brasileiro. Hoje, o CpdeeMOO continua sendo mantido com a coordenação de um professor do CPDEE (Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Engenharia Elétrica), no endereço: MOO.cpdee.ufmg.br na porta¹⁹ 7777 ou 150.164.32.34 7777. Embora a conexão por *telnet* seja mais rápida, e portanto mais

¹⁸ O "MOO" no nome "LambdaMOO" representa "MUD Object Oriented", e Lambda se origina das experiências de Pavel Curtis, seu criador, com uma linguagem de programação chamada "Lisp Programming Language".

¹⁹ Um ponto de acesso para entrada e saída de dados numa rede (Camarão, 1994).

utilizada, o CpdeeMOO também disponibiliza conexão por interface *Web*. O Programa do MOO original é em inglês mas, no CpdeeMOO, grande parte do programa foi traduzido para o português. Mesmo traduzido, todos os comandos em inglês, da base original do MOO, são aceitos (*slap, smile, lock here, del, etc.*). O CpdeeMOO poderia, portanto, ser considerado como bilingüe.

Basicamente, é o programa do CpdeeMOO que media as interações dos usuários o tempo todo, transformando comandos "duros" em proposições conversacionais "amigáveis". A interface do MOO é programável, ou seja, além de operarem com objetos já existentes, os usuários podem construir novos objetos que farão parte do banco de dados do programa e poderão ser utilizados por outros usuários. O limite para criação de novos objetos é a imaginação dos usuários. Assim, os mais diversos e mirabolantes dispositivos comunicacionais podem ser elaborados pelos usuários, constituindo uma infinidade de simbolismos pertinentes às práticas culturais das relações sociais estabelecidas neste ambiente ciberespacial em particular.

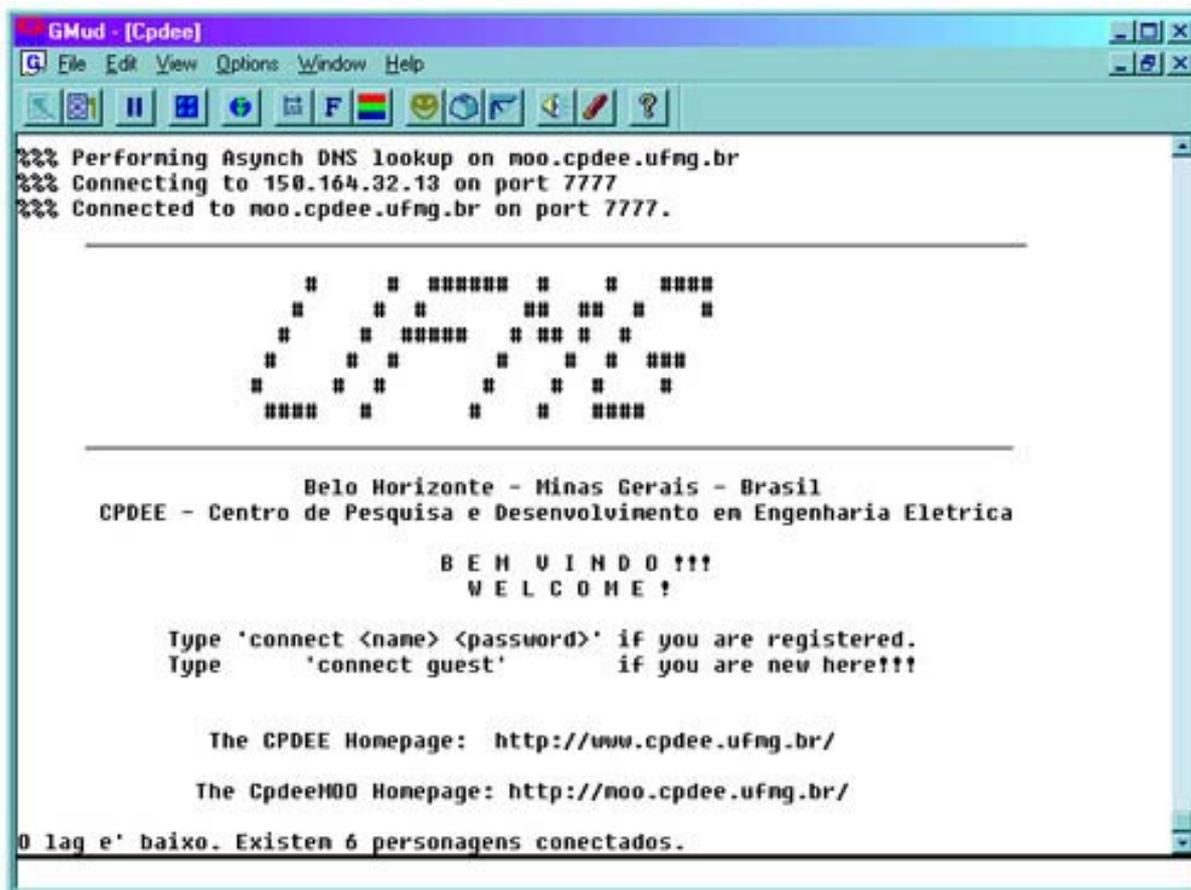
A seguir, pretende-se explicar com mais clareza esta mediação, pois é a interface do programa que dá condições aos usuários de representarem desta ou daquela forma suas atitudes e intenções, elaborando as mais variadas performances presentes no MOO.

UM PALCO SÓCIO-DIGITAL, A INTERFACE DO CPDEEMOO

Tudo neste programa é construído e operacionalizado através do uso somente dos caracteres rígidos do teclado, ou seja, o mouse perde sua utilidade, ajudando apenas para dar o clique que abre a conexão. A partir daí, funcionam somente os comandos de texto acionados pelo teclado. Ligado à Internet, e acessando remotamente (via *telnet* ou através de um programa, como ZMUD ou GMUD²⁰) o endereço do CpdeeMOO, a seguinte tela²¹ se apresenta:

²⁰ Programas com interfaces mais amigáveis (clicáveis) que o *telnet* e que mediam o acesso ao servidor do CpdeeMOO, no exemplo aqui exposto, tem-se o GMUD, programa utilizado pela pesquisadora.

Figura 1: Tela do programa GMud conectado ao CpdeeMOO



Existem duas condições de conexão neste ambiente, uma como membro registrado (*player*), outra como *guest*, ou seja, como visitante.

O termo *player* foi provavelmente uma adaptação do MUD, onde significa "jogador", afinal, neste caso, o sujeito está de fato envolvido num jogo. No MOO, este "jogador" deveria ser compreendido num sentido muito mais metafórico, pois o "jogo" aqui se trata-se do "jogo da sociabilidade", ou seja, sem um fim determinado nem objetivo a cumprir.

Não tendo uma residência virtual própria, o usuário *guest* (visitante), quando conectado, é jogado automaticamente para um lugar público conhecido como "Park". Assim como nas cidades, onde as pessoas têm sua residência fixa, no MOO também os personagens são incentivados a terem suas próprias casas, suas salas particulares, onde, provavelmente passarão a maior parte do tempo. Para construí-la, é necessário saber alguns comandos

²¹ Todos os exemplos a seguir, tanto de residências como de descrições de personagens serão expostos sem a marcação da tela (aqui ilustrada), separados do texto acadêmico por uma marcação de quadro. Tomei esta decisão por entender que deste modo tornar-se-ia mais viável a apresentação das exemplificações. Mas, é indispensável que o leitor tenha sempre em mente que é dentro dos limites de uma tela que tudo ocorre.

O exemplo textual é aqui demonstrado pela casa de Belatrix:

```
Seja bem-vindo a ORION!
Uma constelcao muito bonita, porem naum muito longe de um planeta maravilhoso, de
seres maravilhosos chamado Terra.
De qualquer parte de Orion vc tem uma vista belissima de todo o espaco sideral: A
Nebulosa, Plutao, Saturno, a Via Lactea no todo...enfim, eh, modestia a parte, a
melhor constelcao das redondezas do Universo.
Orion eh um verdadeiro lar. Vc pode perceber por suas acomodacoes. E a dona total
dessa constelcao sou eu: BELATRIX, que tem o maior prazer em receber vc sempre.
Fique a vontade!
```

O exemplo em forma de desenho, será representado pela casa de Moon:

```
Ceu
* * * □ * * * * * * * * * *
* * * □ * * * * * * * * * □
* * * * * * * * * * * * * * □
Olhai pro chao... □ * * * * * * * * * * * * * * * *
* * * □ * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
* * * □ * * * * * * * * * * * * * * * * * * * □
```

Para ter uma residência, o usuário deve ser cadastrado no sistema, ou seja, deve conectar-se com um "aka" (abreviação da expressão "as know as" a fim de indicar o nome de determinado *player*. Silva, 1999:41) e com a sua senha. *Álias, username, user, aka, akaname*, referem-se ao apelido do personagem atuante no ambiente (o *player*) (como a troca de *user* é constante torna-se difícil a identificação do usuário que se está referindo nos exemplos utilizados. Por esta razão decidiu-se que, ao fazer uso de alguma citação de diálogo colocar-se-á entre parênteses o aka principal, ou seja, o "nome" que mais identifica o usuário dentro da rede de relacionamentos do MOO).

Enfim conectado, logo o usuário aprende um dos comandos mais utilizados, o WHO. Este comando lança na tela uma lista dos participantes conectados:

Personagem	Conectado a	Inativo a	Localizacao		
-----	-----	-----	-----	-----	-----
			□Lagartixa (#9550)	20 minutos	0 segundos
Cemiterio □Ishtar (#8287)		28 minutos	3 segundos	Cemiterio□Luar (#4650)	
10 segundos	5 segundos	Luar's Home.	□Beethoven (#9373)	2 minutos	7 segundos
Park □Edge (#185)		27 minutos	9 segundos	Recipient of all	
MUSH's objects□Shooter (#5257)		15 minutos	13 segundos	[editando	
verbos]□Topera (#3143)	uma hora		16 segundos	Nem eu sei...	□Fabrik (#9514)
	12 minutos	34 segundos	Casa de Parentes	□Malkavian (#2998)	
uma hora	36 segundos	Cemiterio	□NinaBlue (#8161)	2 minutos	56 segundos
boiando... □Exotica (#9459)		30 minutos	um minuto	A noite nunca tem	
fim... □Nostradamus (#3113)	8 minutos	2 minutos	profecias	□Aldebaran (#175)	
2 horas	10 minutos	Casa de Touro	□Papaleguas (#9639)	uma hora	uma hora
TUTORIAL□□Total: 14 personagens dos quais 12 estiveram ativos recentemente.					

Com este comando, pode-se saber quem está conectado, a localização do personagem, a quanto tempo está conectado e a quanto tempo está inativo (conectado ao programa mas sem dar nenhum comando). Deve-se esclarecer que os personagens têm acesso uns a casa dos outros, podendo visitar-se. No exemplo acima descrito, Lagartixa e Ishtar estão na casa de Malkavian, o Cemitério. As residências, no entanto, são particulares, sendo um tanto inconveniente a entrada nestas casas sem um convite do morador, ou sem uma razão aparente, existem, inclusive, comandos que permitem que se "tranquem" as residências, impedindo a entrada de pessoas não convidadas.

Os usuários no MOO estabelecem comunicação através de comandos específicos, podem conversar em tempo real, ou seja, sincronicamente, ou podem falar assincronicamente, utilizando-se de pequenos recados *ou e-mails* deixados para outros participantes. São diversas essas possibilidades de comunicação: pode-se dialogar para todos numa mesma sala, falar em privado, emitir uma emoção, emitir um pensamento, dentre outras coisas. A seguir demonstram-se algumas das possibilidades de comunicação em tempo real:

O "Page" é o verbo para enviar uma mensagem em particular para determinada pessoa conectada no MOO, sabendo que, somente, esta pessoa lerá, como um cochicho. Nesta fala, o diálogo se dá em canal privado, oculto dos outros membros, numa relação diádica. Escrevendo o comando: `page "player" + frase`, na tela do emissor aparece somente a sua linha de comando, na do receptor surge somente a frase já mediada pelo programa, Ex.:

O usuário emissor escreve, e visualiza na sua tela somente a frase:

```
page22 wig na verdade meu primeiro personagem foi PIMPOLHA
```

O usuário receptor vê na sua tela:

```
(desde Templo de Ishtar) Ishtar diz, "na verdade meu primeiro personagem foi PIMPOLHA"
```

O "say" também é um verbo para enviar mensagem, mas somente lerão os que estiverem na mesma sala. É uma conversação pública, onde várias pessoas podem conversar conjuntamente. O programa também interfere, de maneira que ao escrever `say + frase`, na tela do emissor aparece a sua linha de comando e ainda o dizer que ambos verão. Ex.:

Se o emissor escrever a frase: "oi querida amiga!! Como estas? :)", posteriormente ao "enter" do teclado, o programa automaticamente envia a mensagem ao receptor, e repete a frase ao emissor igualmente mediada, resultando na tela do emissor:

```
say23 oi querida amiga!! Como estas? :)  
Wig pergunta, "oi querida amiga!! Como estas? :)"
```

O receptor vê na sua tela somente:

```
Wig pergunta, "oi querida amiga!! Como estas? :)"
```

O "emote" determina uma ação. O usuário escreve uma ação após o dizer "emote" ou após os dois pontos e, então, o programa encarrega-se de "aprimorar" este texto digitado, incluindo o nome da pessoa que usou o verbo. Só visto dentro da mesma sala. Da mesma forma, o receptor vê sua frase com o uso do verbo e ainda a frase mediada do programa.

Digitando, `Emote + ação`, na tela do emissor tem-se:

```
emote24 diz q vai se jogar da janela  
Wig diz q vai se jogar da janela
```

O receptor enxerga somente na sua tela:

```
Wig diz q vai se jogar da janela
```

Estes são os comandos elementares para a conversação, e demonstram a mediação do programa na comunicação, já que o que é escrito pelo emissor, não é o mesmo que o programa apresenta para receptor. O programa media os comandos, produzindo um efeito específico previamente programado. Assim, o usuário escreve com mais rapidez e agilidade, tendo a certeza de que será representado de maneira amigável pelo sistema.

Além destes comandos para o bate-papo, ainda há outros verbos, criados pelos usuários, que são usados nas conversações. Alguns exemplos são interessantes de serem

²² É usado um caracter mais simples para abreviar este comando agilizando a conversação, sendo ele o travessão, como demonstra o exemplo: `-wig na verdade meu primeiro personagem foi PIMPOLHA`.

²³ Também usa-se a aspas como caractere de abreviação, resultando: "oi querida amiga!! Como estas?:)"

avaliados, pois demonstram uma mediação do programa configurado criativamente pelo usuário, de modo a enriquecer e adornar a interação, apresentando as sutilezas de uma possibilidade comunicacional em um ambiente de texto (muitos dos verbos valem-se de imagens elaboradas a partir, apenas, dos caracteres do teclado):

O emissor escreve: "sor 'player'"

O receptor vê na sua tela:

```
Voce percebe que, desde Casa_do_Luiz, Luizinho acena com um ar sorridente a
voce...
```

O emissor escreve: "pl +frase"

O receptor vê no seu vídeo:

```
Moon segura uma grande placa...  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
```

O emissor escreve: "bike 'player'"

O receptor vê:

```
ISHTAR passeia pelo(a) WigHouse...
(( ( ) T ( ) ( ) / ( ) 0 / 0 0, > / 0 ( * ) / ( * ) ( * ) / ( * ) ( * ) ^ \ ( * )
```

O emissor escreve: "radic 'player'"

O receptor vê no monitor:

```
ISHTAR tenta uma manobra radical e cai...
( ) < \ ( ) ( ) ^ \ ( ) ( ) / \ ( ) ( ) \ \ ( ) ( ) / \ ( ) ( ) / \ ( ) ( ) / \ ( )
```

O emissor escreve: "mala 'player'"

O receptor observa:

```
\ \ | / / \ \ | / / \ \ | / / \ \ | / / \ \ | / / \ \ | / / \ \ | / / \ \ | / / \ \ | / / \ \ | / /
| / | \ / | ISHTAR esta' chamando voce de MALA!!
```

²⁴ O caractere de abreviação de *emote* é os dois pontos, como: :diz q vai se jogar da janela

O emissor escreve:

```
ocu "player"
```

O receptor enxerga:

```
) ( ) ) / _ _ .oooO / ) ( \ Oooo. ( ) / ( ) \ ( ) \ ( (
pede que ----\_) .oooO-Oooo. (_/---- iSHTAR esta' ocupado agora :)
esperes um pouco.
```

O emissor escreve: "acd 'player'"

O receptor vê na telinha:

```
Voce percebe que, desde Deserto das Ilusoes perdidas, Lene acena se
despedindo
```

O repertório expressivo do MOO, aqui, rapidamente representado por alguns exemplos, retirados da pesquisa em campo, permitem pensar como, mesmo sem a interação face a face, os sujeitos elaboram formas alternativas de comunicação. Extrapolando as regras gramaticais de escrita em prol da dinâmica comunicacional.

A intenção deste capítulo foi contextualizar o CpdeeMOO bem como apresentar algumas características de sua interface aos leitores. No MOO, as descrições de objetos, salas e personagens provêem uma atmosfera social intensa e específica que será animada pela interação dos participantes imersos neste mundo feito com palavras e caracteres simples. Esta forma de sociabilidade passa a ser parte da vida de pessoas que, no seu cotidiano, têm acesso a esses artefatos tecnológicos, complexificando o quadro de relacionamentos sociais possíveis na contemporaneidade.

Nos capítulos seguintes pretende-se, primeiro, apresentar o referencial teórico utilizado para pensar a questão da sociabilidade e performance em um ambiente virtual, em seguida expõe-se a metodologia utilizada para realizar a pesquisa e, na quarta parte do trabalho, a sociabilidade e suas particularidades serão melhor exploradas através dos conceitos de performance, identidade e individualismo.

**SOCIABILIDADE E PERFORMANCE NO URBANO
INFORMATIZADO**

O urbano, estudado já por tantos pensadores, modifica-se na medida em que recebe agora uma característica adicional, a inclusão de diferentes tecnologias digitais nos mais diversos âmbitos da vida em sociedade. Caixas, eletrônicos, cartões magnéticos, televisão à cabo, vídeo cassete, *walkman*, *video-games*, microondas, CDs de Áudio, CD-ROMs computadores, DVDs, e muitos, muitos outros itens encontram-se permanentemente presentes no cotidiano dos sujeitos que partilham seu dia a dia nesta sociedade contemporânea e urbanizada.

Se, há algum tempo atrás, pesquisadores já estavam interessados em compreender no que esse novo ritmo de vida implicava, agora, com a popularização dos microcomputadores, máquinas que ligadas à rede aumentam as possibilidades de ação do indivíduo (informar-se, ver seu saldo, conversar, trabalhar, divertir-se, etc.), torna-se necessário retomar algumas perguntas e talvez, lançar outras a serem investigadas. Neste contexto, o recorte escolhido para pensar algumas questões, diz respeito às comunidades criadas a partir das comunicações mediadas por computador, mais especificamente, o fenômeno que ficou conhecido como *chat* (bate-papo) e que inaugura um novo modo de ser e estar em sociedade. Tendo como premissa que a reciprocidade é a base de todos os relacionamentos sociais (Mauss, 1974a), acredita-se que o estudo e compreensão de novos tipos de interações possa sugerir maneiras inovadoras de pensar o homem na sociedade contemporânea.

Esse trabalho, através da hipótese estabelecida de que *a mediação das formas mais interativas e integrativas, promovidas pelas novas tecnologias do computador, possibilita aos seus usuários novos espaços de atuação, onde desempenham performances variadas constituintes de maneiras diversas de experienciar o cotidiano das relações sociais, resultando em novas formas de sociabilidade no mundo contemporâneo*; pretende investigar as novas experiências pelas quais esses indivíduos estão passando. Os conceitos principais escolhidos para pensar essas experiências, foram a sociabilidade e a performance, ligados também aos conceitos de identidade e de individualismo, que parecem cruciais para pensar o que Simmel chama de a "estética" da vida dos sujeitos numa sociedade, onde surgem formas de relacionamento diferenciadas devido aos avanços tecno-digitais.

Durante a ida à campo e reflexões vistas sobre esse objeto de estudo, indagou-se com frequência:

Como avaliar conceitos como individualismo, identidade e pertencimento, intimamente relacionados com uma determinada forma de sociabilidade que se caracteriza pelo uso do computador? Que tipo de individualidade, ou práticas da individualidade tomam forma com o uso das novas tecnologias? Que modalidade de interações se estabelecem? Novas regras sociais? Novas sensibilidades? Novos valores? Essa prática social modifica as noções de identidade? A identidade é múltipla? Tem uma ordem? Que ordem é esta?

Não é objetivo deste trabalho responder todas essas perguntas de forma definitiva, mas sua simples elaboração serviu como ponto norteador da realização da pesquisa e abriu a possibilidade de estabelecer um diálogo com pensadores da antropologia urbana que, desde muito, já vêm refletindo sobre as transformações sociais dos meios urbanos.

Nesta parte do trabalho, portanto, pretende-se apresentar o referencial teórico que serviu para pensar algumas das questões acima colocadas, na tentativa de entender, através do CpdeeMOO, algumas características e implicações dessas formas de sociabilidade que a contemporaneidade inaugura com os usos das novas tecnologias de comunicação e informação.

Não foi possível trabalhar detalhadamente com todos os conceitos que envolveram esta pesquisa e que de algum modo servem para explicitar a forma de sociabilidade particular do ambiente do CpdeeMOO. Dada esta multiplicidade de conceitos foi necessário ater-se nos que pareceram mais representativos, indicando bibliografia auxiliar para os demais.

O CONTEXTO URBANO

Desde a primeira metade do século XIX, uma série de pensadores, dentre eles Weber (1973, publicado pela primeira vez em 1921), e outros que serão a seguir citados, preocuparam-se com a questão do crescimento dos centros de trocas e passaram a apontar as complexidades surgidas nas modernas cidades industriais (aumento de número de pessoas, seus relacionamentos, mudanças na economia, na política, etc.). Tais pensadores demonstraram preocupações referentes ao processo de transformação das relações sociais e do espaço na qual se davam as mesmas, portanto, trata-se de um conjunto de análises que se debruçam sobre o fenômeno urbano nascente, onde uma economia altera-se na medida que os fluxos de bens estão vinculados à própria modificação do sistema de ocupação dos espaços,

da dinâmica de interação social no interior de pequenos agrupamentos que constituíam bairros e vilas, configurando, portanto a gênese da cidade moderna, onde o processo de industrialização é uma derivação do sistema de troca arcaico.

Estes pensadores inspiram posteriores análises a cerca do fenômeno urbano, mais especificamente os que estudaram na chamada Escola de Chicago, que ainda hoje representa um marco na elaboração de reflexões a respeito do espaço citadino. É, a partir destes estudiosos e suas teorias, que a antropologia vem estabelecendo uma reflexão diante do fenômeno urbano e as implicações do mesmo nas formas de vida que ele abarca, buscando entender como se dão os processos de apropriação deste novo espaço e quais os sentidos que os grupos sociais atribuem ao mesmo.

Acredita-se que o que permitiu o desenvolvimento dessas tecnologias foi, justamente, o processo de industrialização, levado a cabo pelo desenvolvimento dos centros urbanos. Por isso, estudar sociedades que se tornam possíveis devido a mediação de um computador, é estudar basicamente seres urbanos, seres envolvidos com todo um modo de pensar e agir (portanto, um universo simbólico) em concordância com as propostas de um ideal urbanista. Vivendo no campo ou na cidade, para usar um computador, é necessário energia elétrica, um telefone, e um rol de conhecimentos técnicos específicos para colocá-lo em funcionamento. Assim, o computador, como a televisão e o rádio, aparecem como mais um artefato característico do processo industrial colocado em funcionamento pela modernidade.

A inclusão das novas tecnologias, com sua capacidade de lidar com a informação de forma que comprime a noção de espaço-tempo (Harvey, 1993), torna essa mudança social ainda mais significativa, permitindo que sejam retomados os primeiros estudos que trataram desse processo na tentativa de elucidar novas interpretações de fenômenos da contemporaneidade.

Estudiosos, como o Robert Ezra Park (1973), Louis Wirth (1973), P. H. Chombart de Lauwe (1973), e Georg Simmel (1973)²⁵, foram os precursores no desenvolvimento de pesquisas no meio urbano, permanecendo como referências fundamentais nos estudos do individualismo contemporâneo, no que concerne às relações do indivíduo com o espaço da cidade e, como marcos teóricos fundamentais, onde terminam por influenciar posteriores análises que tratam do tema da metrópole.

Entre esses autores, destaca-se o pensamento de Georg Simmel (1858 - 1918), cuja preocupação está relacionada às formas que a vida mental assume no interior da cidade. Seu

²⁵ Ainda que boa parte desses pensadores não fossem antropólogos, seus estudos foram de extrema importância para as reflexões que surgiram, posteriormente, sob a denominação de Antropologia Urbana.

texto, "A Metrópole e a Vida Mental" (1973), trata das questões sócios-psicológicas dos indivíduos na sociedade moderna. Simmel propõe que os indivíduos, em meio a este estilo de vida, estão sujeitos a uma intensificação de estímulos nervosos. Assim, os "fundamentos sensoriais da vida psíquica" (Simmel, 1973:12) são estimulados mais fortemente no meio urbano, em contraste com as pequenas cidades e meios rurais. O ritmo de vida e as imagens mentais são acelerados, os relacionamentos tornam-se menos emocionais, fazendo com que o homem moderno reaja mais "com a cabeça, ao invés de com o coração" (1973:13), portanto, torna-se mais racional. Agindo assim, este homem metropolitano cria um dispositivo de defesa contra a pressão que a vida urbana instaura.

Dessa forma, a perspectiva simmeliana introduz a idéia de atitude *blasé*, que se configura como uma forma de interação social própria ou peculiar ao espaço urbano, onde o indivíduo busca resguardar-se do excesso de estímulos a que está sujeito, ou seja, este indivíduo da metrópole cria um comportamento de autopreservação, onde engendra uma atitude mental que Simmel chamou de "reserva" (1973:18).

Simmel escreve no início do século XX. É um escritor que se destaca no momento por lidar com a dimensão subjetiva do indivíduo e por escrever de forma ensaísta. Um pensador não muito bem visto no meio acadêmico das Ciências Sociais, numa época onde o conhecimento pautava-se pelo positivismo. Seus trabalhos, retomados hoje, onde o processo de conhecimento se guia muito mais por um relativismo interpretativista, permitem compreender a importância da obra deste autor, preocupado com a situação do indivíduo no processo de urbanização crescente.

Citou-se o texto "A Metrópole e a Vida Mental" justamente porque foi o primeiro texto que se leu de Simmel e que impulsionou uma série de pensamentos (como os questionamentos apresentados anteriormente) a respeito do objeto de estudo, mais especificamente dos indivíduos que se comunicam usando o computador.

Simmel produziu muitos textos durante sua vida, falando sobre tudo que rodeia esse indivíduo, a moda (1934a), as sociedades secretas (1972), a comida (1986), a filosofia do amor (1993), etc.

De acordo com a proposta deste trabalho, pretende-se trabalhar, em especial, dois de seus textos que pareceram básicos para esta pesquisa: o "Sociabilidade - Um exemplo de sociologia pura ou formal" (1983) e o "A tragédia da Cultura" (1934b).

É, no texto, "Sociabilidade - Um exemplo de sociologia pura ou formal" que Simmel trata tanto do conceito de sociabilidade (que neste trabalho interessa em especial), quanto apresenta uma metodologia de estudo da sociedade. Segundo o pensador, existem duas

premissas básicas a respeito da sociedade a serem consideradas: 1) em qualquer sociedade humana pode-se fazer uma distinção entre seu conteúdo e sua forma; 2) a própria sociedade, em geral, refere-se à interação entre indivíduos (1983:165).

É a interação que une os homens com interesses, impulsos ou propósitos em comum, obrigando-os a formar uma unidade, o que Simmel chama de sociedade. A matéria e conteúdo, para Simmel, são os indivíduos, ou seja, tudo que neles está presente (impulsos, interesses, propósitos, inclinações, estados psíquicos, movimentos), enquanto elementos de qualquer realidade histórica, bem como suas maneiras de engendrar e mediar influências sobre os outros, ou receber influências. Essa matéria da qual a vida é preenchida, torna-se fator de sociação, que é mais do que um mero agrupamento de indivíduos isolados.

A sociação seria "a forma (realizada de incontáveis maneiras) pela qual os indivíduos se agrupam em unidades que satisfazem seus interesses" (Simmel, 1983:166). São esses interesses que formam a base das sociedades humanas.

De acordo com Simmel, há uma autonomização dos conteúdos. Na prática da vida, os materiais adquirem certas formas, e, sob estas formas, os indivíduos irão acioná-los e usá-los como elementos da vida. Mas, de um certo modo, estes materiais, as forças e interesses, afastam-se do exercício de vida que originariamente os criou, tornando-se autônomas, passam a viver em si mesmos e por si mesmos. Como exemplo dessa autonomização de conteúdos, Simmel cita o Direito. Na existência social, certos tipos de comportamentos são tacitamente legitimados, tornando-se válidos e são seguidos, porque satisfazem requisitos práticos para a manutenção e promoção da vida. Com o surgimento do Direito, há uma normatização de comportamentos que passam a ser seguidos, porque tornaram-se o "direito", mesmo que de forma independente da vida que originalmente os engendrou. Assim, torna-se autônomo, com fins a determinar a modelagem dos conteúdos da vida, tidos como valores supremos.

Esse processo acontece numa dialética. Por um instante na dinâmica e exigência da vida, cria-se uma forma que logo se estabelece e, para além de suas origens ou necessidades práticas, se mantém, se autonomiza; por outro, os indivíduos apropriam-se destas formas de maneira a dar sentido e compreender o mundo, a todo instante, participando de um processo constante de conformação da vitalidade social.

É, no exemplo do jogo, que Simmel consegue deixar mais clara sua proposição quanto à forma e conteúdo: "As forças reais, as necessidades e os impulsos de vida produzem as formas de comportamento adequadas ao jogo. Estas formas, todavia, tornam-se conteúdos independentes e estímulos no próprio jogo, ou melhor, enquanto jogo." (1983:167). Assim, o jogo só existe enquanto uma forma autônoma das quais os indivíduos apropriam-se,

adaptando-o a sua natureza, é através das formas estabelecidas para o jogo que esse passa a adquirir todo seu sentido simbólico, sua jocosidade, seu caráter lúdico.

O jogo, como caráter significativo pelo fato de encerrar sempre um sentido, o qual implica na presença de um elemento não material em sua própria essência, é esclarecido por Johan Huizinga no livro "Homo Ludens" (1996), e, de alguma maneira se adequa ao pensamento de Simmel quando propõe ver a sociabilidade tal qual um jogo, como algo para além do material, algo que tem uma essência própria, com suas devidas normatizações, que permanece vivo na estética social.

Percebe-se, então, que, para Simmel, a vida societária conta basicamente com um conteúdo e uma forma. Há, no processo de sociação, uma união de seres, uma disposição de estar com um outro, o que permite que compartilhem impulsos e propósitos, desenvolvendo os conteúdos e interesses materiais ou individuais. Este processo vai adquirindo uma forma específica, ganhando vida própria, passando a existir por si mesmo e perdurando pelo fascínio que é capaz de difundir. Assim, Simmel define o fenômeno da sociabilidade, como este algo autônomo que paira, algo que, de certo modo, é liberado pela matéria, mas que dela independe, pois sempre colada a uma vitalidade do espírito social. A sociabilidade conta com um sentimento de união entre os membros e uma satisfação derivada disso. Assim, para usar um termo do autor, os sociados sentem essa sociedade como um valor, o "impulso de sociabilidade" dá-se a partir da consideração da sociação como um valor apreciado, constituindo a sociabilidade no sentido estrito da palavra.

A sociabilidade implica um rol de atitudes e interações estabelecidas por sua forma ao indivíduo que, permanecendo nesse jogo intenso, fascinante e excitante, adquire (na verdade ele busca e está sempre a conquistar a) habilidade para participar dessa modalidade de jogo social.

Compreender a distinção de conteúdo e forma de Simmel ,exige que se entenda que o autor, em nenhum momento, distancia a 'forma' da 'vida vivida', pelo contrário, vê na vitalidade dos indivíduos concretos (com seus sentimentos, encantos, convicções e impulsos) a fonte que alimenta as possibilidades formais engendradas pela vida. Deste modo, Simmel apresenta a sociabilidade como uma estética do social, algo autônomo, mas ao mesmo tempo modelado constantemente pelos agrupamentos associativos em constante interação.

Nas cidades, essas estéticas de sociabilidades multiplicam-se pela flexibilidade do espaço urbano em possibilitar uma diversidade de agrupamentos possíveis e uma heterogeneidade de experiências (Velho, 1997): grupos *punk*, religiosos, *skatistas*, jogadores de xadrez de uma praça, colegas de colégio, amigos do prédio, torcidas organizadas de

futebol, sindicatos, amigos do *chat* MOO, etc. Esses indivíduos, de acordo com suas motivações, entusiasmos e interesses, empreendem no espaço urbano diversas formas de sociabilizarem-se.

Essas formas sociais (grupos de sociabilidade, acima exemplificados) existem num processo contínuo, onde a cultura subjetiva e a cultura objetiva encontram-se numa dialética constante. É, no texto "A tragédia da Cultura", que Simmel vai explicitar seu conceito de cultura, juntamente ao de "cultura subjetiva" e "cultura objetiva". Este texto interessa, em particular, porque, partindo dele, é possível pensar a condição do indivíduo hoje, na sociedade contemporânea, uma sociedade onde o uso da tecnologia se faz cada vez mais presente no cotidiano dos sujeitos.

A cultura, de acordo com Simmel, é uma atividade do espírito que acontece em conformidade com duas instâncias, a cultura subjetiva e a cultura objetiva:

"Dizemos que um indivíduo é culto quando sua essência pessoal se completa assimilando-se os valores objetivos: costumes, moral, conhecimento, arte, religião, formas sociais, formas de expressão. É, pois, a cultura **uma síntese singularíssima do espírito subjetivo com o espírito objetivo**. O último sentido desta síntese reside, sem dúvida, no aperfeiçoamento individual. Mas para que esse aperfeiçoamento se verifique é preciso que os conteúdos do espírito objetivo existam como realidades próprias, independentes de quem os criou e de quem os recebe de maneira que constituam no modo de elementos ou períodos no processo de aperfeiçoamento. E assim, esses conteúdos, isto é, o conjunto do que foi expressado e feito, do que tem existência ideal e eficácia real, o complexo dos tesouros culturais de uma época, pode chamar-se da 'cultura objetiva de tal época.'" (1934b: 13, tradução e negrito do autor).

Simmel diz que a maneira e a intensidade com que os indivíduos se apropriam dos conteúdos desta cultura objetiva passa a ser um problema da cultura subjetiva.

A cultura subjetiva é a responsável por capturar os elementos da cultura objetiva (formas que perduram autonomamente), enriquecendo a alma (tornando o indivíduo "culto").

Para ele, é como se a cultura subjetiva fosse constituída de valor e a cultura objetiva de coisas, a realização do espírito se dá quando as coisas adquirem um valor para o indivíduo (a parte subjetiva), ou seja, "onde a subjetividade particular encontra e se apropria de valores que não são em si mesmo subjetivos. O sujeito se cultiva, quando consegue inserir em seu progresso particular o sentido que o processo criador da espécie concretiza em bens" (Rüdiger, *on-line* 2001).

Ainda, de acordo com Simmel, o homem urbano encontra-se numa situação problemática na modernidade: sente-se rodeado por um número infinito de elementos culturais que não deixam de ter importância para ele mas que, também, não são decisivos. Estes elementos apresentam-se como uma nuvem que o envolve, de forma que não consegue

assimilá-los intimamente, mas também não pode rechaçá-los, já que fazem parte da esfera de seu desenvolvimento cultural.

Assim, esboça-se o conceito de tragédia da cultura: a especialização toma conta de todos os domínios da atividade humana, impondo-se como uma necessidade, os objetos passam a possuir uma lógica própria e o indivíduo não consegue mais incorporar as formas objetivas, impossibilitando que o todo da alma se complete em uma unidade (subjéctiva e objectiva).

O que se buscará analisar mais especificamente na quarta parte do trabalho é: se as novas tecnologias digitais (tendo como exemplo a sociabilidade no CpdeeMOO) não abrem possibilidades de subjéctivação para este indivíduo contemporâneo.

Ao vivenciar com mais freqüência o ambiente do MOO, o pesquisador se depara com uma miríade de descrições e atitudes carregadas de uma intensa carga poética. O fato de ser um ambiente textual, certamente impõe limitações, por outro lado, viabiliza uma série de novas experiências lingüísticas, na busca de expressar gráfica-simbolicamente as intenções performáticas que envolvem as conversações. A performance assumida pelos usuários nas suas interações diárias no MOO parece auxiliar na compreensão da possibilidade de subjéctivação dos indivíduos através das tecnologias digitais. Por esta razão, o conceito de performance será tratado a seguir.

A PERSPECTIVA PERFORMÁTICA

Although these rooms and objects exist only on the computer, they take on a powerful reality because they can be used to significant purposes, both emotional and practical. (Turkle, 1999)

De acordo com Langdon (1999), o conceito de performance foi desenvolvido nos últimos 20 anos na antropologia. Este conceito desponta no campo da antropologia simbólica e seus estudos sobre a relação entre rito, sociedade e transformação, desenvolvido por Victor Turner, Clifford Geertz e outros; surgem no campo da etnografia da fala, que é marcada pelo cruzamento de interesses de lingüistas, folcloristas, antropólogos, filósofos, sociólogos, etc. Neste contexto, surge uma 'perspectiva performática' que se preocupa com as situações e os atos de performance em contextos singulares. Visa, desta forma, explorar a dinâmica da expressão poética dos eventos de comunicação.

Para os estudiosos da performance, não importa somente o conteúdo de determinada fala, mas sim, o modo como determinado *performer* fala num espaço-tempo específico.

Assim, ressaltam que é na interação que os simbolismos afloram, num processo permanente de dinamismo cultural. Interessante pontuar que o conceito (e metodologia) de performance contribui para o entendimento de cultura (comunicação-cultura) como agilizadora de mudanças sociais, pois como cita Langdon:

"Momentos de performance são momentos de 'reflexividade', uma condição na qual um grupo reflete sobre ele mesmo. (...) Performances culturais originam-se nos dramas sociais, mas vão além de simplesmente 'pensar' sobre a sociedade. São momentos liminais caracterizados por reflexividade, criatividade, e inversão, e, conseqüentemente, podem ser 'agentes ativos de mudança, representando o olho com que uma cultura percebe-se e a prancha de desenho na qual os atores criativos esboçam o que eles acreditam ser 'desenhos para viver' mais apropriados ou mais interessantes". (1999:24)

Os estudos da Antropologia da Performance têm se preocupado em resgatar tanto uma tradição oral poética analisada por anos na academia através de moldes fixos de textos, quanto de avaliar as sutilezas das interações cotidianas que compõem o processo comunicativo. Para fins deste trabalho, é essa segunda proposta que se torna pertinente. Esta visão fenomenológica assumida pela perspectiva performática postula como premissa o fato dos atores sociais estarem em constante interação, sendo este ator um sujeito cognoscente, capaz de construir sua própria história.

"A performance é o recheio da vida social". Assim Victor Turner caracteriza a performance, posteriormente ressalta que há uma variedade de tipos de performance social e também uma variedade de gêneros de performances culturais, onde estilo, metas, retórica e papel desempenhado pela comunicação tornam-se próprios a cada sociedade estudada. (Turner, 1987:81,82). Para Richard Bauman, a performance é um modo de comunicação, um jeito de falar, onde a essência reside na responsabilidade de pressupor que a audiência é capaz de colocar em jogo sua habilidade comunicativa, tornando-se hábil a compreender a forma comunicacional para além do seu conteúdo referencial (sendo capazes de perceber as intrínsecas qualidades da expressividade do ato em si mesmo no momento em que ocorre). (Bauman,1986).

O ganho da perspectiva da performance reside numa nova conceitualização da comunicação humana. Yves Winkin (1998) é metódico ao construir um apanhado histórico pertinente sobre as teorias de pesquisadores que se interessaram em estudar e entender o processo comunicativo. De forma mais modesta, pretende-se recuperar, aqui, apenas pequenos pontos que permitam compreender como o conceito de performance aparece neste panorama teórico.

O antropólogo e lingüista Dell Hymes, no início dos anos 60, cria uma disciplina nova, chamada de "etnografia da comunicação". Em 1964 reúne um conjunto de textos onde "a etnografia, e não a lingüística, a comunicação, e não a linguagem, devem fornecer o quadro de referência dentro do qual o lugar da linguagem na cultura e na sociedade poderá ser definido" (Hymes in Winkin, 1998: 89). Assim, propõe que ao conceito de competência lingüística, é preciso acrescentar o de competência comunicativa, aceitando a idéia de que a performance da fala é o produto de regras, como a própria linguagem, porém, estas últimas regras são culturais e sociais. Enfatiza Winkin que, para Hymes, há uma competência na performance. Assim, Stuart Sigman, Edward T. Hall, Erving Goffman (e outros) passaram a estudar a comunicação dentro dos pressupostos propostos por Hymes. A linguagem, nesta perspectiva, é vista como uma atividade social e não como um produto cognitivo puro. (1998).

Seguindo essa corrente, embora mais recentemente, os pensadores Bauman e Briggs apresentam, no texto "*Poetics and performance as critical perspectives on language and social life*" (1990), a proposta de uma "etnografia da performance", onde a ênfase centra-se em perceber toda poética envolvida nos eventos discursivos, e explorar suas relações em uma diversidade de cenários sociais.

Da mesma forma, mesmo que em linguagem textual, esta proposta de uma etnografia da performance parece bastante própria para o estudo no CpdeeMOO, visto que a caracterização de personagens implica diretamente numa performance dos mesmos no ciberespaço. A esse espaço, é acrescentado a possibilidade do fabulatório, do mundo ficcional e extraordinário, da magia e do oculto; abrindo o leque de possibilidades performativas dos sujeitos urbanos enquanto personagens.

Os signos pragmáticos, ou seja, aqueles que contêm elementos não semânticos, as interjeições, os ruídos, as pausas, etc., são amplamente estudados pela perspectiva da performance. Gumperz (1998) chama esses elementos de "pistas de contextualização", que podem auxiliar na compreensão de determinado contexto e, portanto, no estudo da performance. Essas pistas compreendem tanto a comunicação de forma verbal (*lingüísticas* - lexicais; *paralingüísticas* - risadas, silêncios, hesitações, onomatopéias; *prosódicas* - entonação sotaque, acentuação, ritmo) como as não verbais (olhar, postura, gestos), todas juntas formam o complexo da performance que reside na ênfase de uma multiplicidade de acontecimentos comunicacionais por anos ignorados pelos lingüistas formalistas (Gumperz, 1998).

Acredita-se que pela singularidade que o MOO representa, seja possível avaliar as especificidades comunicacionais engendradas pelos participantes, e compreender a estética

comunicacional que é própria neste tipo de interação, caracterizada por discursos com uso de uma linguagem oralizada.

Alguns exemplos de trabalhos referentes a esta temática já podem ser encontrados na Internet, contribuindo assim, para um alargamento da compreensão científica a respeito dessa temática, de forma bastante denotativa, são eles "HMMM...Where's that smoke coming from?" de Danet, Ruedenberg-Wright e Rosenbaum-Tamari (2001), "The performance of humor in computer-mediated communication" de Baym (2001), "Spoof, Spam, Lurk and Lag: the Aesthetics of Text-based Virtual Realities de Marvin (2001).

Portanto, o fato deste ambiente de estudo (o *chat* do MOO), estar num espaço diferenciado (ciberespaço), parece estabelecer uma nova perspectiva nos estudos de performance produzidos até agora. Trata-se de uma performance especificamente de comunicação textual e momentânea (linguagem ASCII, ou seja, pode haver desenhos, mas somente feitos com caracteres do teclado, sem recursos gráficos mais específicos), mas que se apresenta de tal forma que constitui um imaginário completo de situações, e visa imitar (recriar e criar) constantemente as atuações da vida cotidiana, com uma forte pitada de ficção e fabulação que o ciberespaço suporta e estimula.

Assim, beijos, tapas, sorrisos (diversos), olhares, grosserias, insinuações, sotaques, existem neste ambiente, e são mais do que "enfeites", "*background*", "detalhes", ou "lapso no sistema gramatical", são, sim, recursos indispensáveis para a interação. Percebe-se o suplício de iniciantes, que não conseguem expressar suas emoções por não dominarem os comandos/a técnica, ocasionando muitas desistências. Para os que persistem, o prêmio, a *mimesis* de uma multiplicidade de sensações.

A teoria e metodologia da performance aparecem como viáveis para este estudo, pois dão conta da análise e auxiliam na interpretação da experiência cotidiana das relações que envolvem os usuários do CpdeeMOO.

Utilizando este referencial, é possível perceber e apresentar estas expressões artísticas da vida humana que se configuram também no ciberespaço do MOO. A intensidade dos relacionamentos e das sensações experimentadas pelos personagens, os usuários do MOO, causa um estranhamento à primeira vista. Afinal, como os caracteres e letras do teclado podem suscitar algumas sensações (remetem à gosto, sonoridade, cheiros, cores) que de fato sente-se nas conversações face a face?

Com intenção de entender como são possíveis essas interações que clamam por uma sensação corpórea, como se os corpos físicos estivessem experimentando as situações e as comunicações face a face, se fará uso da obra de Gaston Bachelard (1996), um filósofo que se

permitiu escrever sobre imagens, imagens em sua virtude de origem, que se beneficiam de uma produtividade psíquica insigne: a imaginação. Não somente a imaginação, mas uma imaginação poética.

Esclarece Bachelard que esta imaginação não se trata de um ato inconsciente do sujeito (como no sonho noturno, onde o sonhador não conta com o *cogito*), mas, sim, um ato, onde o próprio ser imaginador tem noção de seu ser pensante. Sente a presença do seu *eu* que reflete, portanto, é um ato consciente.

Então, não seria possível ver um espaço aberto a um devaneio, quando se estuda o MOO? Os sistemas virtuais programados para interação permitem que os seres viagem por mundos distintos, fictícios, fantásticos, e mais, o sonhador no MOO (o usuário) pode elaborar este mundo, e da mesma forma que no devaneio descrito por Bachelard, o devaneio no cosmo do MOO visa o belo, o feliz, o idealizado, uma forma poética, que estimula o ser a penetrar no mundo das imagens.

O ciberespaço do MOO é um espaço de fomentação da imaginação criadora, aberto a um devaneio compartilhado que permite ficcionalizar um mundo fantástico. Mundo habitado por seres que se deixam encantar, e passam a colaborar para expansão deste cosmo (aumentando a base de dados do sistema do CpdeeMOO). É realizando performances singulares de atuações, através da comunicação mediada por computador, que os *moovers* terminam por constituir novas possibilidades de sociabilidades vigentes no mundo contemporâneo.

Foi somente entrando em campo e participando do cotidiano do MOO, que se pode perceber esta imaginação em ato. No entanto, deixar-se-á para discutir esta questão mais detalhadamente ao tratar do tema da identidade na quarta parte deste trabalho.

SOCIABILIDADE E PERFORMANCE CONECTAM-SE AO INDIVIDUALISMO E IDENTIDADE

É possível que os conceitos de sociabilidade e performance possam auxiliar na busca de compreensões para as questões que envolvem esta pesquisa. Não somente eles, mas também os conceitos de individualismo e identidade, visto que, é justamente a partir das interações dos indivíduos e tudo que abarca (construção do "eu", envolvimento desse "eu" numa rede social), que torna possível um tipo de sociabilidade tão singular como a mediada por computador. Portanto, torna-se fundamental buscar compreender a situação deste

indivíduo e sua identidade enquanto usuário de artefatos tecnológicos, em especial, o computador, para estabelecer comunicação e laços de reciprocidade.

A seguir, pretendem-se apresentar os autores utilizados como referenciais teóricos para pensar a questão do indivíduo moderno e sua identidade.

Antes do conceito de indivíduo, o conceito de pessoa é tema tradicional na Antropologia desde seus primórdios. É a partir do texto "Uma categoria do espírito humano: a noção de pessoa, a noção de 'EU'", que o antropólogo Marcel Mauss (1974b) elabora um pensamento mais sistemático sobre este conceito, deixando pistas para o aprofundamento da temática em estudos posteriores. Seguindo estas pistas, é o antropólogo Louis Dumont (1978), no livro "Ensaio sobre o individualismo, uma perspectiva antropológica sobre a ideologia moderna", quem desenvolve estudos relevantes referentes ao tema da pessoa na sociedade moderna. Este pensador elabora a Gênese do individualismo moderno, demonstrando como o individualismo corresponde a um conjunto de idéias e valores (ideologia) que surgem com a modernidade e que foi aos poucos se configurando.

A problemática em torno do indivíduo, em Dumont, é apontada como uma questão central, mais especificamente, na sua discussão clássica no que tange as diferenças entre sociedades individualistas e holistas. Às sociedades de castas, estariam relacionados: uma interdependência, portanto, uma hierarquia estabelecida, a permanência, a atribuição de um todo social, o que caracterizaria o "holismo". Às sociedades modernas ocidentais, relacionar-se-iam: a liberdade, a igualdade, a mobilidade, a busca pela realização, a crença no indivíduo humano como fundamental, uma autonomia moral, o que caracterizaria o "individualismo".

Este indivíduo moderno seria o personagem atuante nas sociedades complexas moderno-industriais. Por sociedade complexa, entende-se aqui: uma sociedade onde a revolução industrial criou um tipo de sociedade, cuja complexidade se liga à divisão social do trabalho, um acentuado aumento na produção e consumo, articulação de um mercado mundial, um espantoso processo de crescimento urbano e complementando Velho (1997:17), acrescenta-se como outra característica: as inovações tecnológicas digitais.

Este sujeito urbano, individualista, é bastante problematizado nos estudos do antropólogo brasileiro Gilberto Velho. Este pesquisador, apoiando-se em estudiosos de correntes como fenomenologia e interacionismo simbólico, analisa os conceitos de individualismo e individualidade, tendo como objeto de estudo, grupos urbanos, classe média da sociedade brasileira. Por isto, acredita-se que sua obra possa auxiliar esta pesquisa, no que diz respeito as características dos indivíduos do MOO, questão que, se articulada com a sociabilidade do grupo, permitirá abrir caminho para compreender a problemática colocada

anteriormente sobre a possibilidade de subjetivação dos indivíduos a partir de um ambiente virtual.

No contexto do MOO, essa possibilidade de subjetivação talvez esteja relacionada a identidades sustentadas pelos indivíduos nas performances diárias de suas interações. Para estudar o conceito de identidade utiliza-se a teoria do pensador Erving Goffman, ligada a teorias que pensam essas identidades nas comunidades virtuais, como a da socióloga norte-americana Sherry Turkle.

A teoria de Goffman consiste em apresentar o mundo social enquanto um palco. É na dramaturgia cotidiana que os seres constroem sentido ao mundo. Cada sujeito apresenta-se como um personagem no dia a dia e, na interação, elaboram performances variadas, que conformam identidades, constituindo a efervescência do social. Sendo assim, para este autor, toda interação social é encenada, "*all the world's a stage*" (Goffman in Turner, 1987:75) pois, para Goffman, os atores sociais dramatizam o tempo inteiro neste grande palco que é a vida diária.

Se o contexto do urbano já abria a possibilidade de inúmeras escolhas aos sujeitos, no que se refere ao estabelecimento de vínculos a grupos sociais diversos, com o advento da Internet, essas escolhas se multiplicaram, e a metáfora do teatro de Goffman assume uma força ainda maior. Essa força maior pode ser caracterizada pela falta de presença física pois, para Goffman, a informação sobre um indivíduo é reflexiva e corporificada, sendo então transmitida pela própria pessoa a quem se refere, através da expressão corporal na presença imediata daqueles que a recebem. Os símbolos de informação social, ou seja, aqueles que são visíveis, corporificados, como, distintivos na lapela de um oficial, aliança na mão, boné Nike, pertencem à identidade social do sujeito (1978).

Por essas características não estarem visíveis no MOO, e em outros *chats* que não utilizam *webcams* (câmeras conectadas ao computador, onde os usuários podem ver-se e conversar ao mesmo tempo), os espaços de atuação desses personagens são ampliados, criando uma atmosfera que incita a criatividade de identidades fantasiosas, fabulatórias ou mesmo plagiadora de ídolos (interessante citar que, na edição de maio de 2001 da revista Web!, na sessão Bookmark, o apresentador da MTV, Marcos Mion foi questionado se usava o

ICQ. Respondeu que não, embora tenha encontrado cadastrado no sistema do ICQ oito Marcos Mion).

Como conceitos que ajudam a pensar a sociabilidade no MOO, o individualismo e identidade serão abordados com mais atenção na quarta parte deste trabalho. Aqui pretendeu-se apenas citar as referências teóricas utilizadas para pensar nestas temáticas.

UMA PESQUISADORA NO MOO (QUESTÕES
METODOLÓGICAS)

Na noite do dia 16 de julho de 1652, nunca vou esquecer essa data, ao entrar em casa, vi minha mãe caída ao lado da cama. Corri em sua direção e tentei socorrê-la, mas nada mais podia ser feito... ela já estava morta. Chorei abraçada ao seu corpo, desesperada. Gritei de raiva, de impotência por não ter conseguido evitar aquela desgraça, por não ter impedido sua morte. A morte da única família que eu possuía.

Ainda sentada no chão, imóvel e chorando, ouvi uma voz dizer meu nome. Assustada, virei meu rosto para a porta e soltei um grito. (...)

Meus olhos estavam pesados quando tentei abri-los, erguendo minha visão lentamente percebi a pouca luminosidade do lugar. Uma voz dizia algumas palavras e me ordenava que repetisse-as. Lembro-me bem de todas as palavras que proferi:

“Eu, Judi Caeli, juro minha eterna lealdade à Casa e ao Clã Tremere e a todos seus associados.”

- Engula! – As palavras do meu Senhor naquela noite ainda ecoam na minha lembrança...

Nauseada, me engasguei com um líquido que forçavam contra minha boca e que escorria pela minha garganta, me queimando. Acabei cuspidando a maior parte. Seu gosto era forte e horrível.

(...)Me tornei uma espécie de andarilha da noite atrás de alimento, de prazer. Continuei com meu trabalho de prever o futuro, algumas vezes enganando pessoas, outras não. Esse era um jeito fácil de atrair minhas presas... afinal, eu precisava do sangue... Felizmente, hoje já encontrei outros meios.

(História do personagem Judi Caeli, em anexo)

Parecia claro que, se se quisesse compreender a sociabilidade no MOO, teria de levar em consideração a forma pela qual as pessoas se representam neste espaço. Afinal todos os personagens têm uma história, alguns utilizam-se de personalidades já construídas, como Luke Skywalker (do filme "Guerra nas Estrelas"), outros são minuciosamente elaborados pelos próprios usuários, como a vampira Judi Caeli, outro personagem da usuária Moon. Ora elaborando sua história, ora escolhendo personagens que já possuem uma história, os usuários do MOO se identificam por estas personalidades e, dessa forma, incorporam as características íntimas dos mesmos, reformatizando-os nas interações travadas no ambiente virtual.

A questão inicial a ser avaliada numa problematização metodológica deste tema, parece ser, justamente, este distinto espaço para comunicação, onde as pessoas podem elaborar performances variadas de atuação. Trabalhar no ciberespaço implica em conceber este espaço diferenciado no que concerne às interações dos sujeitos sociais e portanto, na sua sociabilidade.

Através do desenvolvimento das redes digitais de comunicações, e do uso de computadores ligados à Internet, os sujeitos aqui abordados puderam estabelecer interações momentâneas com outras pessoas em diversos lugares do mundo, sem a necessidade de estarem face a face, ou de já haverem se conhecido. Esta não necessidade de contato frente a

frente com outras pessoas para conversar, e principalmente para conhecer novos indivíduos é, certamente, diferente das formas tradicionais ocasionadas por espaços sociais já costumeiros e familiares como bares, festas, reuniões de grupos, discotecas, etc. Esta característica particular do ciberespaço impõe uma série de considerações no modo de realizar pesquisa. Por isso, para conduzir este trabalho sobre a sociabilidade no CpdeeMOO, muitos apontamentos metodológicos foram aos poucos sendo delimitados na tentativa de avaliar a melhor maneira de obter os dados necessários para a análise em questão.

Embora se reconheça a importância considerável dos estudos referentes à metodologia no ciberespaço²⁶ (já que esse inaugura novas formas de coletar e lidar com dados referentes a um ambiente social inovador), neste trabalho apontar-se-á somente as características metodológicas que, de alguma forma, estão conectadas com o problema proposto, pois, essa não é a preocupação central desta pesquisa.

A metodologia utilizada será aqui apresentada de duas formas. Por um lado, demonstra-se quais correntes teóricas guiam o posicionamento na forma de trabalhar em campo e coletar dados. Além da metodologia da performance, já apresentada, abordam-se outras temáticas que se considera importantes. Por outro lado, pretendem-se demonstrar também os acontecimentos diretamente empíricos da escolha dessa metodologia, ou seja, como todo esse pensamento teórico auxiliou na ida a campo.

Pretende-se a seguir explorar um pouco mais as peculiaridades das CMC, para, posteriormente, apresentar as escolhas tomadas referente à metodologia nesta exposição.

AS PECULIARIDADES DA CMC

"Navegar", "surfear" tornam-se termos específicos que demonstram a inserção e ação das pessoas usuárias de computadores ligados à rede mundial no final do século XX. Pesquisar temas específicos, ler jornais digitais, contatar com amigos por *e-mail*, retirar extratos de contas bancárias, participar de listas de discussões, conversar *on-line* com outras pessoas, dentre muitas outras coisas mais que se pode fazer hoje na Internet, tornam-se ações familiares que fazem parte do cotidiano dos usuários de computador. O desencaixe espaço-temporal (Harvey, 1993) que as redes telemáticas têm ocasionado na contemporaneidade, acabam por modificar muitas esferas culturais, dentre elas, poderia ser citada a forma de estabelecer vínculos sociais, onde a presença do corpo físico parece dispensável. Mas, é certo,

a Internet não inaugura sozinha algumas das possibilidades de comunicação que desprendem o corpo físico.

O telefone já havia viabilizado conversas sem a presença face a face, embora certamente funcione mais como um veículo de comunicação entre pessoas que já se conhecem, ou têm um interesse específico (um assunto delimitado) para manter a comunicação. No entanto, vale citar, o caso do "138, tele-amigos" (no RS), número para partilhar de uma conversa com diversas pessoas ao mesmo tempo, bastante popular entre os jovens, mas, que exige um tempo e atenção dedicados a esta única ação enquanto ocorre. No computador, as pessoas podem conversar enquanto trabalham, respondem a um *e-mail*, lêem algo na *Web*, enfim, através da metáfora das "janelas" dos sistemas operacionais mais difundidos do momento (como é o caso do *software* Windows ou do Machintosh). Pode-se diferenciar em muito uma conversa por telefone e uma por computador. Além do mais, o computador permite a dialogação por escrito, ao invés da fala, deixando o usuário ainda mais disponível para outros afazeres momentâneos, abrindo a possibilidade de simulação de múltiplos eus, sem a denúncia da voz.

As cartas também merecem ser mencionadas no sentido de servirem como comunicação sem presença física muito antes do telefone. Também sempre foram mais utilizadas por pessoas que já se conheciam, ou da mesma forma que o telefone, tinham um propósito fixo para estabelecer contato. Mas a carta necessita de um tempo considerável (percurso da carta nas agências de correio) para que, por fim, surta efeito. No computador, a escrita é instantânea, em "tempo real". Um *e-mail* do Brasil não necessita mais do que alguns minutos (se não segundos) para chegar ao Japão, do outro lado do mundo.

Imprescindível lembrar, aqui, do rádio amadorismo, uma prática que permite que pessoas que nunca se falaram, e que podem não ter um propósito comum para estabelecerem comunicação, se conheçam através de um aparelho que se liga aos outros por ondas eletromagnéticas. No entanto, essa possibilidade de conhecer pessoas novas pelo rádio amador esbarra em algumas dificuldades geográficas, de forma que muitos usuários terminam se conhecendo através do alcance da potência de seu aparelho. Também é uma prática que exige uma atenção específica, tornando difícil que se execute outras ações ao mesmo tempo.

O computador aparece neste contexto como tecnologia diferenciada, com lugar privilegiado entre esses outros meios de comunicação citados, abrangendo muitos dos meios citados acima, mesmo que de forma um tanto distinta, afinal, o *e-mail* nada mais é do que a

²⁶ Sobre este assunto, interessante consultar o livro *Doing Internet Research* de Steve Jones (1998).

carta no formato digital (e muito mais rápido). As limitações que permeiam os outros tipos de comunicação parecem ser apaziguadas com o uso do computador (embora este também tenha suas limitações).

As peculiaridades do computador, ligado à rede mundial, são várias. Apresenta-se, aqui, algumas que se consideram importantes para pensar à questão metodológica:

- Permite comunicação instantânea sem a presença face a face, com escolha de usar, ou não, a voz e a imagem;
- Permite, durante a comunicação, que o usuário execute outras atividades no mesmo aparelho, ou ainda realize outras ações, graças à interface que trabalha com o conceito de janelas;
- Permite um alcance mundial em segundos, eliminando fronteiras geográficas a um custo local (ou seja, não importa de onde se esteja conectado e com quem se está falando, o custo será, no caso de *modem*, de uma ligação local, eliminando a cobrança referente a distância geográfica).

Todas essas características quanto à tecnologia utilizada nas CMC, e ainda outras em particular ao ambiente aqui estudado, foram consideradas para pensar e estabelecer a metodologia utilizada neste estudo.

A seguir, considera-se importante demonstrar algumas considerações teóricas a cerca da metodologia utilizada.

IDA A CAMPO E DISTANCIAMENTO

The ethnography of the Internet does not necessarily involve physical travel. Visiting the Internet focuses on experiential rather than physical displacement. It is possible for an ethnographer sitting at a desk in an office to explore the social spaces of Internet.
(Hine, 2000:45)

Antes de iniciar o relato sobre o *Kula*²⁷, o pesquisador Bronislaw Kaspar Malinowski (1884 - 1942) presenteia a todos com uma descrição a respeito dos métodos utilizados na coleta do material etnográfico. Diz ele nas primeiras linhas:

Imagine-se o leitor sozinho, rodeado apenas de seu equipamento, numa praia tropical próxima a uma aldeia nativa, vendo a lancha ou o barco que o trouxe afastar-se no mar até desaparecer de vista (19).

²⁷ Sistema de comércio entre os habitantes das ilhas periféricas da Nova Guiné de importância fundamental em todos aspectos da vida tribal, estudado por Malinowski de 1917 à 1918 (Malinowski, 1978).

Esta frase de Malinowski aponta toda importância de sua proposta, a qual presume que o pesquisador vá ao campo "coletar dados concretos sobre todos os fatos observados" (1978:24), para tanto, ele deve "afastar-se da companhia de outros homens brancos, mantendo-se assim em contato o mais íntimo possível com os nativos (...) estar efetivamente em contato com eles" (1978:21), buscando tomar parte na vida da aldeia, na tentativa de estar a par das brigas, brincadeiras, cenas de família, incidentes triviais ou dramáticos que são significativos da vivência desses grupos.

Para Malinowski, era imprescindível o distanciamento por parte do antropólogo da sua cultura para penetrar na cultura do outro, visto que, só assim, o pesquisador seria capaz de compreender os "imponderáveis da vida real" (fenômenos de suma importância que não podem ser registrados por questionários ou levantamentos estatísticos) (1978:29). Malinowski não se posicionava contra as pesquisas quantitativas, mas acreditava que com elas se poderia conseguir apenas um esqueleto da estrutura social tribal, e, através dessa estrutura, diz Malinowski, não é possível perceber ou imaginar a vida humana, a regularidade dos acontecimentos cotidianos, as cerimônias, as excitações em relação às festas. É somente vivendo na aldeia, com a única responsabilidade de observar a vida nativa que o etnógrafo vai conseguir enxergar esses fenômenos, "então, a carne e o sangue da vida nativa real preenchem o esqueleto vazio das construções abstratas." (1978:29).

A familiaridade com o nativo, a capacidade de conviver neste universo, participando das suas ações diárias num processo de observação direta, modifica, em muito, as técnicas até então elaboradas para o estudos das sociedades "simples". Técnicas que consistiam em uma prática denominada de "antropologia de gabinete", onde os pesquisadores enviavam informadores para o campo a fim de que realizassem questionários aplicados com auxílio de tradutores, onde a observação direta era breve e superficial. Dessa forma, é possível acumular um grande número de informações, porém torna-se impossível captar toda riqueza de significado que permeia a vida social. A cultura aparece, neste quadro, como um conjunto de itens independentes a serem agrupados e classificados. Malinowski criticou amplamente essa postura, primou pela vivência permanente na aldeia estudada, afastado do convívio de outros homens brancos e aprendendo a língua nativa, buscando assim uma investigação da realidade cultural.

Assim como Malinowski, o americano Franz Boas (1858 - 1942) acredita que um costume só tem significação se for relacionado ao contexto particular no qual se inscreve, e para que possa ser avaliado, o pesquisador em campo deve anotar tudo meticulosamente e

transcrever fielmente (desde os materiais constitutivos das casas, até as notas das melodias cantadas pelos esquimós, e isso detalhadamente, no detalhe do detalhe). Dessa forma, Boas caminha em direção de apreender a totalidade das relações sociais e dos elementos que as constituem. Para chegar a estas conclusões, não se pode mais confiar no tipo de análise feita com o estudioso distante do campo a ser pesquisado.

O fato de não mais colecionar e classificar curiosidades, ordenadas historicamente, de povos exóticos, expostos como peças descontextualizadas em galerias, transformou a ciência da antropologia. Assim, a vivência propriamente antropológica - aquela onde o etnógrafo estabelece um contanto direto com o grupo em estudo por um período um tanto longo - permitia entender as ações dos nativos como um sistema coerente em seu contexto.

E lá se estava, antes mesmo de ingressar no mestrado, mas com esta proposta já objetivada para o futuro, preocupando-se em descobrir como entrar em campo, no caso, no MOO. A aparição de Moon, no serviço da pesquisadora, foi de suma importância para este passo elementar à pesquisa. No entanto, diferentemente de Malinowski, não se estava numa ilha, nem longe de todas as "regalias dos brancos", e, sim, num ambiente usual de serviço, utilizando-se de um computador para estar em campo.

A situação era de fato diferente, e como neste contexto trabalhar distanciamento? Afinal, que tipo de distanciamento era possível? Para pensar esta questão seguiu-se um percurso conceitual que iniciou em Malinowski, passou por Roberto DaMatta e chegou aos estudos de Ruben Oliven e Gilberto Velho que, por trabalharem com pessoas do meio urbano, elaboram estratégias metodológicas sugestivas, as quais serão utilizadas para refletir esta questão na pesquisa. Apresenta-se a seguir, este percurso reflexivo conceitual.

COMO PENSAR O DISTANCIAMENTO TRABALHANDO NO CIBERESPAÇO

A partir de Malinowski, as questões da ida a campo e do distanciamento passam a ser de suma importância para o trabalho antropológico. Seguindo esta linha de pensamento, o antropólogo brasileiro, Roberto DaMatta, postula algumas premissas referentes ao distanciamento do trabalho em campo onde, na tentativa de obter *anthropological blues*, o etnólogo deve levar em consideração duas atitudes: " (a) *transformar o exótico em familiar e/ou* (b) *transformar o familiar em exótico.*" (1987:157). A primeira atitude, diz DaMatta, remonta às ações dos etnólogos como Malinowski que, ao se familiarizar com a vida tribal e entender e explicar o sistema de troca do *Kula*, permitiu desvendar enigmas sociais, situados

num universo de significação, incompreendido pelas culturas ocidentais brancas. A segunda postura, diz DaMatta, corresponderia em perceber e descobrir as práticas desses outros povos em nós mesmos e nas nossas próprias instituições. Buscando um distanciamento, cabe então ao pesquisador, "estranhar alguma regra social familiar e assim descobrir o exótico no que está petrificado dentro de nós pela reificação e pelos mecanismos de legitimação." (1987:158).

A tentativa de transformar o exótico em familiar é realizada por uma via intelectual (por apreensões cognitivas). Diferentemente, transformar o familiar em exótico exige um desligamento emocional, haja vista que a familiaridade do costume não foi obtida via intelecto, mas por uma coerção socializadora.

Estas atitudes do ofício do antropólogo implicam num processo constante de alteridade e relativismo, já que é somente no momento em que o pesquisador tenta se colocar no lugar do outro e busca pensar como ele que se torna capaz de perceber o exótico como familiar.

As antigas questões da antropologia continuaram (e continuam) sendo sempre revisitadas por diversos pesquisadores. Os estudos do meio urbano, abriram o leque de metodologias aplicáveis ao que agora deixava de ser o "selvagem" o "primitivo" o "rural e tradicional" e se transformava no "mesmo", ou seja o sujeito estudado deixava de ser o "outro" para ser parte do "nós".

Trabalhando com a mesma linha teórica da escola de Chicago, o pesquisador Gilberto Velho é um dos precursores nos estudos da antropologia urbana no Brasil. Seu trabalho a respeito de um prédio "balança" no bairro de Copacabana, Rio de Janeiro, abre novas perspectivas a respeito de estudos em centros urbanos nas cidades brasileiras.

O fato de Gilberto Velho estudar uma classe média em seu próprio bairro, abre precedentes para uma reflexão a respeito do pesquisador, inserido em seu próprio meio, estranhando-o e produzindo conhecimento. Problemática esta, que interessa quando passa-se a pensar a questão do distanciamento estudando um grupo que fazia parte do meio sócio-cultural da pesquisadora, no caso usuários de computador, a maioria com nível superior, ou cursando a faculdade, com idade média de 25 anos.

Estas teorias desenvolvidas por pensadores do meio urbano proporcionaram perspectivas metodológicas importantes para estudo num ambiente diferenciado dos estudos clássicos da antropologia (as sociedades "tribais"), e diferentemente dos estudos antropológicos que eram realizados em cidades brasileiras que se restringiam às "camadas menos favorecidas da população" (grupos "marginais") (Oliven, 1980:33). O fato de não

precisar dominar uma linguagem diferente da sua ou se familiarizar com costumes alimentares distintos, parece tornar mais simples o trabalho do investigador no seu próprio meio. No entanto, como diz Oliven, "é justamente esta aparente facilidade que torna a tarefa mais difícil e estimulante" (1980:34).

Interpretar sua própria cultura e questionar seus pressupostos (que são frequentemente aceitos como dados inquestionáveis pela maioria da população em geral e mesmo por vários pesquisadores) constitui o maior desafio do antropólogo que pesquisa sociedades complexas.

Oliven explicita que é através de uma observação participante, que dê conta de analisar os fenômenos cotidianos das relações sociais, que se abre a possibilidade de compreender a cultura numa sociedade complexa. (1980:34).

No texto de Gilberto Velho, *Observando o Familiar* (1978), a questão do distanciamento, proposta por DaMatta é repensada, problematizando o familiar e o exótico na cultura urbana, onde o próprio pesquisador está inserido.

As complicações acrescentadas a este trajeto encontram-se no fato do pesquisador, no centro urbano, estar estudando algo que, no caso, lhe é familiar, sem deixar de ser exótico.

Assim propõe Velho:

"O que sempre *vemos* e *encontramos* pode ser familiar mas não é necessariamente *conhecido* e o que não *vemos* e *encontramos* pode ser exótico mas, até certo ponto, *conhecido*. No entanto estamos sempre pressupondo familiaridades e exotismos como fontes de conhecimento ou desconhecimento, respectivamente." (1978:39).

Gilberto Velho postula que, dentro de centros urbanos, complexos há, descontinuidades vigorosas entre o "mundo" (hábitos, crenças, valores) do pesquisador e mundos de outras pessoas que partilham um espaço comum. Por isto, Velho aponta que, mesmo sendo um indivíduo urbano, ou seja proveniente da mesma sociedade do investigado, é passível que o pesquisador "possa ter a experiência de estranheza, não reconhecimento ou até choque cultural comparáveis à de viagens a sociedades e regiões 'exóticas'" (1978:40), pois o fato do pesquisador estar familiarizado com cenários e situações sociais comuns, não significa que conhece o ponto de vista e a visão de mundo dos atores nas interações cotidianas, assim explica Velho:

"Posso estar acostumado, como já disse, com uma certa paisagem social onde a disposição dos atores me é familiar, a hierarquia e a distribuição de poder permitem-me fixar, grosso modo, os indivíduos em categorias mais amplas. No entanto, isto não significa que eu compreenda a lógica de suas relações. O meu conhecimento pode estar seriamente comprometido pela rotina, hábitos, estereótipos. (...) O processo de descoberta e análise do que é familiar pode, sem dúvida, envolver dificuldades diferentes do que em relação ao que é exótico. Em princípio, dispomos de mapas mais complexos e cristalizados para a nossa vida cotidiana do que em relação a grupos ou sociedades

distantes ou afastados. Isso não significa que, mesmo ao nos defrontarmos, como indivíduos e pesquisadores, com grupos e situações aparentemente mais exóticos ou distantes, não estejamos sempre classificando e rotulando de acordo com princípios básicos através dos quais fomos e somos socializados." (1978:41,42).

O estudo realizado por Gilberto Velho com os *white-collars* demonstra como, em uma mesma sociedade, o que é familiar pode não ser conhecido e que, para tanto, é necessário uma constante reflexão sobre distanciamento e subjetividade do pesquisador na busca de uma interpretação do fenômeno.

Enfim, as questões teóricas e metodológicas levantadas pelas pesquisas, que, de alguma forma estavam ligados aos estudos de antropologia urbana, pareciam bastante pertinentes para pensar o ciberespaço, onde a questão da familiaridade e exotismo torna a aparecer.

Refletindo-se sobre isto, acreditou-se que o distanciamento continua sendo uma atividade intelectual do pesquisador que, mesmo estudando algo tão familiar, tem que ser capaz de encontrar, através da observação atenta, os exotismos que permitem compreender as regularidades e lógicas das relações estabelecidas em determinados grupos sociais, sejam *on-line* ou *off-line*.

No MOO, a compreensão das lógicas das relações pessoais parecia intimamente ligada a uma peculiaridade: às performances das interações num programa onde a interface é baseada em texto.

Durante o trabalho de campo, na tentativa de analisar a sociabilidade deste grupo social, pareceu essencial compreender as práticas performáticas dos usuários do MOO. A seguir apresenta-se detalhadamente o trajeto de entrada em campo no CpdeeMOO.

EM CAMPO NO CPDEEMOO

Nos últimos semestres do curso de Bacharelado em Ciências Sociais (por volta de 1997), passou-se a realizar um trabalho a respeito das formas de interações possíveis no ciberespaço, tendo, como objeto de estudo, um sistema interno de comunicação da universidade, chamado de Vortex. Esta pesquisa iniciou-se quando cursava-se a disciplina de metodologia qualitativa, ministrada na época pela professora Dr.^a Cornélia Eckert, quem posteriormente orientou a monografia de final de curso intitulada: "Interação Social no Virtual - O exemplo do Vortex", no segundo semestre de 1998.

Durante os últimos anos da graduação, teve-se ainda a oportunidade de conseguir uma "bolsa trabalho", como secretária no CPD (Centro de Processamento de Dados) da universidade (UFRGS), tendo a oportunidade de aprofundar os conhecimentos sobre computadores e Internet, e ficar bem próxima do *manager* (gerente da rede) do Vortex na tentativa de obter informações técnicas sobre o sistema. O setor, chamado de "Divisão de Rede e Suporte" (DRS), parecia enfim, o lugar ideal para uma interessada em Internet estar. Posteriormente à realização da monografia de curso, tinham-se planos de ingressar no mestrado com um projeto sobre a Temática das Interações Sociais Estabelecidas por Computador, no entanto, percebeu-se que havia outros ambientes de comunicação além do Vortex que poderiam ser pesquisados.

Durante a permanência na DRS, e através das primeiras entrevistas dentro do Vortex, descobriu-se que algumas pessoas utilizavam um programa chamado CpdeeMOO. Uma delas era a usuária "Pitia", estudante de comunicação da UFRGS. Certo dia, quando a pesquisadora estava em seu trabalho, Pitia subiu ao setor e pediu a um dos colegas (que era seu conhecido) para utilizar o computador. Como a Universidade estava em greve, ela não teve acesso aos computadores ou terminais que eram disponibilizados aos alunos normalmente. Era a chance. Ficou-se observando de "canto de olho" e percebeu-se que entrara no MOO. A tela parecia muito estranha, com muitas letras espalhadas no monitor aparentemente sem ordem alguma. Ficou-se ali, da cadeira, olhando curiosamente para a moça que utilizava, com tanta agilidade, o computador.

O ambiente no setor, onde a pesquisadora trabalhava era de bastante descontração, o que permitiu iniciar delicadamente uma conversa, uma vez que se achou que não poderia perder aquela oportunidade de conhecer o programa tão interessante do qual haviam falado e de encontrar um possível "indivíduo-chave" para iniciar a pesquisa. Perguntou-se para Pitia se ela estava no MOO. Respondeu que sim, então, aproveitou-se para perguntar se ela poderia mostrar um pouco daquele *chat*. Pedido este que ela prontamente atendeu, voluntariando algumas explicações gerais, mostrando comandos na tela, a maioria dos quais não se entendeu na ocasião. Em seguida, Pitia perguntou se a pesquisadora não tinha interesse em criar seu próprio personagem. Respondeu-se que não, afinal, não havia pensado em nenhum.

Na ocasião, comentou-se ainda com ela o interesse em estudar o MOO, o que a levou a ensinar à pesquisadora como conectar no CpdeeMOO como *guest*, ou seja, visitante. Não parecia tão difícil.

Perguntou-se se voltaria para usar o computador ali no CPD. Ela respondeu que talvez. Comentou-se que ficaria pensando num personagem e comunicaria assim que tivesse alguma

idéia. Notou-se que o interesse da pesquisadora em entender e buscar fazer parte da comunidade do MOO aproximava-a de Pitia. Na semana que se entrou como *guest* conversaram-se algumas poucas vezes e ela se mostrava sempre disposta a responder dúvidas, desvendando mais detalhes sobre o ambiente. Mas, uma vez conectada no MOO, não era com Pitia que se falava e, sim, com "Moon", seu personagem no CpdeeMOO.

Percebeu-se que, como *guest*, não tinha muitos privilégios dentro do sistema, e que a todo instante que travava uma conversa com um usuário, era necessário se definir (dizer afinal quem era: mulher, estudante da UFRGS, gaúcha, 24 anos.), pois o *guest* no CpdeeMOO é delimitado por cor e não tem um gênero definido. Assim, qualquer pessoa que se conecta sem um *player* cadastrado, veste a roupa de *guest*. Como um corpo anônimo, que só tem vida quando incorpora alguma alma, o *guest* não "constrói" uma identidade ligada a uma pessoa em particular. Por isso, quando um usuário conecta como *guest* ele não é reconhecido pelo grupo se não como mais um visitante.

Nota-se que, para estudar este ambiente, necessitaria mais do que um personagem visitante, ninguém confiaria num *guest*, e certamente ter-se-ia problemas para "ser aceita" (Cicourel, 1990: 90) pelo grupo por não possuir um personagem e uma personalidade distinta.

Por sorte, Pitia retornou na semana seguinte ao CPD. A pesquisadora sentia-se agora mais a vontade para conversar com ela e percebia que esse interesse pelo MOO a agradava. Cadastrou-se o personagem no dia 13 de abril de 1999. E, assim que se conectou pela primeira vez, foi-se apresentada por Moon a alguns usuários que estavam *on-line*, com os quais se travou as primeiras e desastrosas conversações. O cadastro dava direito a um personagem com dez *alias*. Decidido, ser-se-ia "Wig", a quem posteriormente se acrescentou alguns outros *alias*: Blond_Wig, Blue_Wig, Wig_Skywalker - por ocasião do lançamento do novo filme de Georg Lucas -, e ainda Lagartixa e Tixa²⁸.

Moon foi ainda mais uma vez no CPD e ajudou a pesquisadora a construir o lugar onde Wig "iria morar", a residência ficou conhecida como: "WigHouse". Mesmo com tudo aparentemente ajeitado, um personagem, uma residência, o MOO ainda era um enigma:

" PoA 23/04/99. Foi tudo muito confuso hoje, mesmo com ajuda, não consigo ver a diferença dos lugares. Sabe, cada um tem sua casa, eu não sei ir para os lugares, nem para casa dos outros, enfim fico sempre perdida em algum lugar que também não sei onde é! Não sei quando estou dando o comando certo, pois existe sempre um comando para falar em particular, mas que ainda não descobri (...)" (Diário de Campo).

²⁸ Na tentativa de esclarecer, ao leitor mais curioso, o significado dos *users*, *explica-se*: "Wig" significa peruca em inglês, escolhido porque sugere a idéia de anonimato. O *alias* Lagartixa foi escolhido depois de Wig,

Essas primeiras incursões a campo tinham dois propósitos: começar a ser apresentada para os usuários do CpdeeMOO na tentativa de se integrar ao grupo, e dominar a linguagem técnica do sistema sem a qual seria impossível essa integração.

Se não fosse a base de dados do MOO, seria impossível calcular o tempo de conexão. Buscou-se conectar nos mais diversos horários e dias (incluindo finais de semana e madrugadas) na tentativa de perceber o quorum do ambiente. Assim, a todo instante possível e de diversos lugares, na universidade, no serviço, em casa, conectava-se ao MOO. Às vezes, essas conexões duravam horas, às vezes minutos ou segundos. Realizando conexões nos mais diferentes horários, compreendeu-se que alguns usuários permaneciam conectados do seu local de trabalho, por isto ficavam *on-line* durante o dia, outros entravam somente à noite e alguns, arbitrariamente em dias e horários distintos. No ano de 2001, observou-se que o horário, com maior número de usuários conectados, era a partir das 24:00 (horário em que se paga menos pelo pulso telefônico). Por esta razão, quase todas entrevistas foram conduzidas na madrugada.

De acordo com a base de dados do CpdeeMOO:

Lagartixa conectou 924 vezes no CpdeeMoo desde `as 10:17 de 21/07/99 (2 anos, 7 meses, 29 dias, 8 horas, 47 minutos, e 35 segundos atras) Passou 22 dias, 12 horas, 8 minutos, e 6 segundos conectado ate' agora, o que da' uma media de 33 minutos e 15 segundos por dia no MOO. (retirado do MOO dia 21.03.02)
--

Fora este horário contabilizado *on-line*, também tiveram os momentos de pesquisa onde a pesquisadora encontrava-se com os usuários em contextos *off-line*. Embora não se tenha feito perguntas relacionadas diretamente ao trabalho nestes encontros, eles eram parte da pesquisa pois permitiam um maior entrosamento com o grupo de usuários, como se explica a seguir. Estes momentos foram, de alguma forma, básicos para que se passasse a fazer parte da rede.

FAZENDO PARTE DA REDE

*Durante a entrevista, perguntei à Raven (que estava usando o alias de Darkmuse):
Teve algum relacionamento fora da rede com alguém que conheceu no MOO?
DarkMuse (e cruel) diz, "essa vai demorar..."
DarkMuse (e cruel) faz cara de quem ganhou um premio Nobel.
DarkMuse (e cruel) diz, "wig, vou te contar a minha vida, preciso saber... seguro?"
Voce diz, "nao vou publicar nada do log sem te perguntar se posso..."
Voce exclama, "no mais.... minha boka eh um tumbalo!"*

considerado um *user* mais lúdico.

DarkMuse (e cruel) diz, "tudo bem... han..."
DarkMuse (e cruel) diz, "relacionamentos..."

(parte da entrevista realizada com Raven no CpdeeMOO)

Amizade, afetuosidade, intimidade e confiança, elementos que se compreendeu eram indispensáveis neste grupo de usuários. E se se quisesse saber alguma informação deles teria de primar por estes elementos. Os indivíduos-chave foram os primeiros com quem obteve-se uma relação mais estreita, e foram sempre de fato, os melhores informantes e amigos.

Embora Moon tenha se tornado "indivíduo-chave" apresentando a pesquisadora a outros usuários, e ensinando "verbos", "*features*", e ajudando a criar a "residência", teve-se a possibilidade de encontrar no CpdeeMOO usuários que também utilizavam o Vortex e que já haviam sido abordados naquele sistema. Um desses usuários foi "MadMax", por sorte, velho conhecido do Vortex e *Wizard* do CpdeeMOO.

Dentro do sistema do MOO, existem hierarquias que representam a habilidade da pessoa usuária em relação a programação do CpdeeMOO: *wizard*, *programer*, *builder*. Os *wizards* são responsáveis pela coordenação e gerenciamento de tudo que acontece no CpdeeMOO, criam regras e mantêm o ambiente tecnicamente disponível para os usuários acessarem. Podem, entre outras coisas, banir algum usuário e ministrar castigos (evitando conexão por uma semana, por ex.). São como deuses (inclusive em alguns MUDs, existe esta classe assim denominada - *Gods*), estas pessoas são *experts*, especialistas em programação, e estando nesta classe, obtêm direitos ilimitados. *Programer* são aqueles usuários capacitados a construir objetos no ambiente, aumentando a base de dados do CpdeeMOO. Também são habilidosos na programação e domínio da linguagem MOO. Os *wizards* são escolhidos entre os usuários *programer* mais habilidosos. *Builder* é o *default* (composição básica) de todos personagens do CpdeeMOO, ou seja, todos personagens cadastrados no sistema tornam-se automaticamente *builders*, o que lhes dá o direito de utilizarem-se dos objetos já criados, ou mesmo de criarem outros, aprendendo a linguagem de programação do MOO. No entanto, não tem acesso a alguns comandos que são restritos a *wizards* e *programers* (quando um *builder* aspira por ser um *programer* lhe é dado um tempo para que produza algo que será avaliado pelos *wizards*, decidindo, assim, se o usuário merece um novo *status*). Cada classe tem um "x" de espaço em disco (onde roda o programa do MOO) para guardar suas *features*. Quanto mais alto o usuário estiver na escala hierárquica mais espaço ganha.

Por ser *wizard* do MOO, passou-se a travar conversações seguidas com MadMax. Perguntou-lhe se algum dia poderia ajudar encontrando-se (face a face) pela universidade e ensinando mais sobre o CpdeeMOO. Ele prontamente aceitou. Nesses encontros aprendeu-se

muitas coisas, outras tantas ele ensinou de modo virtual pelo próprio MOO. Tornou-se um amigo inclusive fora do MOO, e por várias vezes, marcou-se almoços no Restaurante Universitário (RU) do Campus, onde ambos estudavam. Sentia-se que, assim, tornava a amizade mais estreita, e a confiabilidade aumentava, o que permitia que MadMax contasse situações experimentadas no MOO e acontecimentos que partiram desses relacionamentos mediados que tiveram importância em sua vida.

Poderia assim dizer que se encontrou em MadMax também um "indivíduo-chave" para a pesquisa. Cabe lembrar uma história que ilustra a importância do estreitamento de laços entre pesquisador e pesquisado, que passa-se a contar em primeira pessoa devido a particular experiência da pesquisadora em campo:

"Certa vez, um usuário travou conversa comigo com um personagem feminino que dizia-se "lésbica". Passados alguns minutos de conversação desconfiei por uma série de indícios, que se tratava de um segundo personagem de usuário masculino. Pensei em verificar o local de conexão do personagem, afinal, sabia o local de serviço de onde muitos dos personagens gaúchos se conectavam ao MOO de dentro da universidade. Para tanto precisava saber o número IP da máquina (endereço da máquina na Internet). Descobri que somente *wizards* tinham este privilégio, e percebi o quão importante foi aproximar-me de um. Conteí a MadMax minha dúvida e ele não só me deu o número IP da máquina como me sugeriu quais usuários poderiam ser. A hipótese se confirmou mais ainda quando MadMax, não só através do número IP, mas por seu conhecimento da rede social do MOO citou apenas dois personagens possíveis (e dois homens), justamente de quem havia desconfiado. Isso me animou pois significava que já estava compreendendo aquela rede de amizades."

Não se conversava com MadMax apenas sobre o programa. Falava-se dos mais diversos assuntos, como: filmes, futebol, relacionamentos, sexo, as dificuldades no mestrado, as dificuldades dele em se formar, suas quedas de *skate*, piadas, etc. A trivialidade dos assuntos e conversas sem pretensões permitiam que fosse criado um clima agradável de interação. Este tipo de conversação (que se percebeu como característica do MOO), não só com MadMax, mas com outros tantos usuários, parecia estreitar a confiança e criar um ambiente propício de familiaridade para quando fosse (e se fosse) preciso realizar as entrevistas.

Como já se expôs anteriormente, despendeu-se horas e mais horas conectada (no CpdeeMOO) do serviço pela parte da manhã e mais horas e horas de terminais de bibliotecas, e laboratórios "emprestados" para que esses vínculos fossem firmados. Aprendeu-se então, a passar-se por alunos da engenharia e matemática para poder utilizar, nos laboratórios para

esses estudantes em específico, computadores melhores, com *Windows*, onde se podia investigar também a página *Web* do CpdeeMOO com todas suas imagens, coloridos, e informações adicionais, tanto dos usuários, como sobre o funcionamento do MOO.

Com MadMax e mais alguns usuários que moravam em Porto Alegre (e estudavam na UFRGS), era possível ainda um encontro fora do ambiente virtual. Acabou-se indo a parques, a bares e a *shoppings centers* em encontros marcados com o grupo que se conheceu no MOO, isto permitia uma aproximação ainda maior e criava um ambiente bastante afetuosos.

Mas como criar esta relação com pessoas que não se teve oportunidade de encontrar fora do MOO?

Certa vez, perguntou-se no CpdeeMOO para "A_Anja" onde morava, ela respondeu, relatando todo seu endereço residencial. Na semana seguinte, comprou-se um postal da cidade de Porto Alegre (a qual ela dizia gostar muito) e foi enviado. Foi-se agradecida em público numa das listas de discussão mais lidas do MOO, o que aumentava a afabilidade da pesquisadora no grupo inteiro.

A inclusão de muitos dos usuários do MOO na lista de ICQ (programa de comunicação instantânea, como explicado na primeira parte do trabalho) também proporcionou uma relação de maior intimidade com os pesquisados. Este programa permite que o usuário determine quais pessoas farão parte de sua lista de amigos. Assim, sempre que o programa estiver ativo e o computador estiver conectado na Internet os amigos podem comunicar-se em tempo real. Muitas vezes entrava-se rapidamente na Internet para realizar outras tarefas e não entrava no MOO, mas cumprimentava algum personagem que por ventura estivesse *on-line* no ICQ naquele momento. Pensou-se muito a respeito da validade de colocar os usuários do MOO na lista. Por um lado, acreditava-se que não deveria conversar com eles por ICQ porque poderia perder todo contexto de performance dos personagens que o MOO viabiliza mas, por outro, achava-se que o ICQ era uma possibilidade de estreitamento de laços e que por fim facilitaria a pesquisa. Assim, poderia encontrar conectado um personagem do MOO no ICQ e acreditar que, mesmo que ele não estivesse no MOO naquele momento, não o perdia de vista e poder-se-ia inclusive, questioná-los sobre alguma curiosidade a respeito do MOO ou fazer algum comentário do mesmo sem se estar ambos conectados naquele ambiente. Muitas vezes, por curiosidade, perguntava-se a algum *moor*, pelo ICQ, porque ele não estava conectado no MOO. A reação seguinte a esta pergunta, quase sempre, era não via ICQ mas via CpdeeMOO, uma saudação que demonstrava que a pessoa havia se conectado.

De acordo com Guimarães Jr. (2000:16), a sociabilidade no ciberespaço estabelece-se com o uso de distintos programas. O autor mostra, em sua dissertação, que muitos usuários

além de conversarem pelo *The Palace* (ambiente por ele estudado), estabelecem comunicação por ICQ criando um espaço simbólico de sociabilidade com o uso de diversos serviços que a Internet disponibiliza.

Através das experiências empíricas pelas quais se têm passado e observado, acredita-se que esta proposição também possa ser compreendida quando se trata do CpdeeMOO. Dir-se-ia ainda que, mais do que os serviços que a Internet disponibiliza, os usuários do MOO utilizam-se de todas as formas de comunicação para conversar, marcar encontros, informar algum acontecimento, contar piadas, jogar, etc. Esses meios de comunicação compreendem, além do já citado ICQ, o *e-mail*, alguns *MUDs*, telefone convencional, telefone celular, bip, etc. Portanto, o espaço simbólico da sociabilidade dos usuários do MOO extrapola o espaço virtual do programa ou da Internet, embora o ciberespaço seja o local legítimo de encontro do grupo.

Descobriu-se também, que os usuários tinham o *e-mail*, uns dos outros, quando uma das usuárias enviou um *e-mail* piada para uma lista de amigos na qual se estava inserida. Observou-se quem eram as outras pessoas (através do cabeçalho do *e-mail*) e pode-se reconhecer muitos usuários que eram do CpdeeMOO. Achou-se importante e significativo sempre que recebia um *e-mail* de alguém do MOO observar a lista de pessoas para a qual o usuário havia também enviado o mesmo *e-mail*. Isto poderia sugerir pistas a respeito do estabelecimento das redes sociais do ambiente do MOO.

Assim, passou-se a dar o número de ICQ, o *e-mail* e número de telefone sempre que solicitada (e quando se achava conveniente). Notava-se que essas informações permitiam um maior entrosamento e firmavam uma relação de cumplicidade e confiança entre todos, o que era imprescindível para o bom andamento da pesquisa.

Os vínculos firmados, a partir dos usuários de Porto Alegre, permitam que se estabelecesse uma melhor relação com os usuários de outros estados ou regiões que não desta cidade. A pequena rede que se ingressou e com quem teve-se mais contato, era composta basicamente de cinco pessoas, Moon (com quem se criou uma relação de apadrinhamento, chamando-a de "dinda" por ter inserido a pesquisadora no MOO, estudante de jornalismo na UFRGS), Malkavian (namorado de Moon em 1999. Era *wizzard*, hoje é um personagem reciclado, ou seja, não existe mais no MOO, embora tenha pedido para Ishtar guardar seu *alias* para que não fosse usado por mais ninguém, e mesmo se reciclando, foi no MOOrasco [churrascos *off-line* organizados para reunir o pessoal do MOO] de 2000 feito em Porto Alegre), Ishtar (ex-estudante de Ciências Sociais, agora, estudante de jornalismo na mesma universidade), Raven (estudante de enfermagem), e Topera (estudante de física e ex-

namorado de Raven). Não foi possível, obviamente estabelecer um relacionamento mais profundo com todos os membros do MOO, mas a relação de amizade criada nesta pequena rede de estudantes da UFRGS foi de grande importância para que a pesquisadora se sentisse parte daquele grande grupo, através de um microgrupo.

A confiança estabelecida com os membros dependia certamente de algumas escolhas no modo de conduzir a pesquisa.

Desde que se entrou no CpdeeMOO, não se guardou segredo quanto as intenções de estudo neste ambiente, o que gerava em alguns casos situações constrangedoras (ao menos se sentia assim) quando os *moovers* diziam-se, então, serem "cobaias", ocasiões que se aprendeu a não levar a sério, respondendo com (o que descobriu-se, era uma das formas mais correntes de tonalidade das conversações neste ambiente:) a ludicidade.

Acredita-se não ser relevante, neste momento, levantar maiores considerações a respeito desse caráter lúdico da conversação, no entanto é importante salientar que compreender esta característica da "forma da sociabilidade" (Simmel, 1983) que ali se dava, permitia que evitasse alguns constrangimentos por ser uma "pesquisadora".

O fato de estar estudando o MOO parecia ser irrelevante para os *moovers*. Embora se tentasse diversas vezes falar do trabalho e da observação participante, poucos foram os que realmente pareciam importar-se com esta questão. Na maioria das vezes, em meio a uma conversa, onde fosse questionada o que se estudava, respondia-se dizendo que estava estudando o MOO, e que era aluna do mestrado da UFRGS. Por vezes, algum "tom" jocoso surgia no diálogo, sugerindo que então poderia ficar o dia inteiro no MOO conversando e que seria considerado "trabalho", com o qual se respondia na mesma tonalidade: "cada um escolhe o que quer estudar... hehehehe". Posteriormente a esses comentários superficiais sobre o trabalho, as perguntas que surgiam não diziam respeito a estas questões, e, sim, sobre o cotidiano da pesquisadora (a idade que tinha, o que gostava de fazer, se tinha visto o filme tal, etc.), ou a conversa tomava o rumo de alguma outra temática desprezível qualquer. Situação que se aprendeu a aceitar e a respeitar, embora tivesse muito interesse em falar do trabalho.

Percebeu-se que era nesse processo de "conversa solta" que se conseguiria criar um ambiente propício para pesquisa no ambiente do MOO. Afinal, para eles, não importava tanto o que se estava fazendo, mas quem era (e aí o personagem se tornava um cartão de visita), se podia-se ser considerada uma amiga, alguém aprazível para o bate-papo.

O pesquisador Foote-Whyte descreve bem esta situação ao estudar o bairro de Cornerville. Quando começou a fazer sua pesquisa de campo, marcando ponto em Corneville, Foote-Whyte notou que necessitava de uma explicação para ele e para seu estudo, já que as pessoas pareciam curiosas a seu respeito. Num primeiro momento, o pesquisador diz ter respondido as perguntas com uma explicação um tanto elaborada que satisfazia a ele, mas que ninguém dava importância, sendo por demais complicada para o pessoal de Cornerville. O pesquisador descobriu que as pessoas tinham já estabelecido sua própria interpretação sobre ele: estaria escrevendo um livro sobre Corneville. Esta explicação poderia parecer inteiramente vaga, mas parecia suficiente, afinal, havia descoberto que: "a minha aceitação no bairro dependia muito mais das relações pessoais que desenvolvesse do que das explicações que pudesse dar." (1990:79).

Da mesma forma, descobriu-se que seria bem aceita enquanto fosse capaz de criar um personagem e através dele travar conversações atenuadas e amigáveis. Só a partir daí poderia abrir caminhos para questões outras que interessavam enquanto pesquisadora.

O personagem da pesquisadora, como o de todos os outros usuários, tinha diversos *alias* (apelidos), e o mais popular era Lagartixa, por isso optou-se por fazer a descrição de Wig usando um desenho de Lagartixa.

conversado, ficassem sabendo da existência da pesquisadora lendo a mensagem. Afinal, uma opinião lançada suscitava sempre a curiosidade a respeito de quem a havia emitido, o que fazia com que os usuários verificassem de quem se tratava, olhando a ficha técnica do personagem que assinava o *e-mail*. Os usuários do MOO têm uma ficha própria com algumas descrições do seu personagem, igualmente ao exemplo acima referido, do personagem da pesquisadora. Para ilustrar, insere-se abaixo o exemplo da ficha de um outro personagem, o Luizinho:

```
Dr._Luizinho aka lui (#919).

Um pato muito esperto, sobrinho do Donald e do pato mais rico de Patopolis, o
Patinhas. Seus irmaos sao os patos nao menos espertos, Huguinho e Zezinho,
que se encontram em outros MOO's.

    Tempo inativo: 44 segundos
    Classe: Diabo Sexy PC (#4757)  Bit: Programmer  %:-)
    Cota: 50,000 total - 17,368 usados = 32,632 disponiveis
    Hometown: Patopolis
    Ocupacao: Vagabundo
    Homepage: http://orbita.starmedia.com/~moorrasco
    Idade no MOO: 5 anos, 11 meses, 13 dias, 16 horas, 20 minutos, e 55
Segundos
    Idade Real: Prefere manter sua idade real em segredo
    @Gender: male
    Localizacao: WigHouse(#7603)
    Dr._Luizinho mora em: Casa_do_Luiz(#923)
    Fazendo:
    Aliases: luizinho, luiz, Huguinho, Zezinho, Jose', lui,
Luizinho-Rossi, migao, Dr._Luizinho, e Cobaia.
    Carregando: patinho(#6529)
    Features: 34
Dr._Luizinho se conectou a 1a vez em: Sat Dec  9 00:09:04 1995 UTC.
Dr._Luizinho se conectou a ultima vez em: Tue Nov 20 16:02:16 2001 UTC.
Dr._Luizinho esta' no MOO `a 27 minutos e 43 segundos
-FIM-
```

Essas fichas são acessadas por todos personagens do MOO, possibilitando maiores informações sobre os usuários, que por vezes, colocam a "ocupação" de acordo com o personagem, ou descrevem algo referente a sua vida *off-line*, dando ao curioso, algumas dicas adicionais sobre o dono do *player*. Desta forma, se algum personagem daquela lista de discussão não conhecesse a pesquisadora, poderia acessar a ficha onde continha alguns dados elementares a seu respeito.

Certa vez, descobriu-se que uma grande discussão na lista **dec* estava causando alvoroço entre os usuários. Isto porque, um *wizard* havia deletado a lista **ger* (de assuntos gerais). Quando o *wizard* voltou atrás e decidiu reativá-la (depois de terem considerado a atitude "abuso de poder"), resolveu-se cadastrar nesta também, já que esse acontecimento se tornou do conhecimento de todos, e assunto polêmico.

O MOO tem listas de discussões dos mais variados assuntos, (futebol, música, política, cinema, ciência, jogos, linux, etc.). Logo se descobriu que deveria limitar o número de assinaturas, ou correria o risco de obter uma carga muito extensa de informações da qual não daria conta de ler. Resolveu-se permanecer com essas três (*dec, *sex, *ger). Os *e-mails* postados nestas listas permitem a discussão em grupo de algum assunto em comum. Depois de ter a oportunidade de presenciar várias dessas discussões, percebeu-se que algumas delas interessavam em especial, como a questão da responsabilidade das opiniões expressas nos *e-mails* (e xingamento a outros *players*). Esses *e-mails*, como se observou, então, eram parte relevante da convivência e dos pensamentos do pessoal do MOO, sendo considerados como importantes dados da pesquisa.

Não foram somente os dados assíncronos (como os *e-mails*) utilizados como dados nesta pesquisa, mas as próprias comunicações no momento que ocorriam. Tudo gravado graças a uma possibilidade tecnológica que como técnica de coleta de dados, é de grande auxílio ao pesquisador, os "arquivos *log*". Em alguns programas de comunicação, existe a possibilidade de criar um arquivo *log* que, se acionado, permite a gravação automática de tudo o que está ocorrendo na tela daquele programa, podendo ser posteriormente consultado pelo pesquisador. Esta facilidade permite que o pesquisador reveja de maneira bastante fiel o que de fato foi escrito nos diálogos, ou o que aconteceu em determinado momento, revisando esse arquivo *log* gravado. No entanto, gostar-se-ia de apontar que o *log*, por mais fiel que seja, não pode substituir a conversação própria na hora em que ocorre, como lembrou Paccagnella (*online* 2001) no *log* não há pausa, não há atraso no envio e recebimento de mensagens e nem a excitação da conversação momentânea: é uma conversação morta no tempo e espaço. Mas, como técnica de coleta de dados, é de grande auxílio.

De forma a tornar sempre explícitas as ações da pesquisadora no ambiente, sempre pedia permissão para gravar *logs* das conversações evitando assim manter dados sem a permissão dos usuários. De maneira geral não se encontraram problemas quanto a essas gravações, pareciam ser algo natural e costumeiro entre os usuários, afinal, poucos foram os que desconheciam essa opção sempre que se referia a ela. Certa vez, chegou-se a postar um *e-mail* na lista de discussão *ger, lembrando que era pesquisadora e que estava a todo instante usando o *log*.

As telas de "who" aqui ilustradas foram guardadas em *log*, e buscou-se pedir permissão a todos usuários que aparecessem em alguma das telas que aqui se utilizou, no entanto, muitos deixaram de se conectar e não obtive resposta sobre sua permissão. Neste

caso, manteve-se o nome, porque se considera, como Paccagnella concordando com Jim Thomas, que:

"Escutar escondido uma conversação privada, mesmo que em espaço público, é clandestino e anti-ético. Gravar uma conversação privada sem que os participantes saibam é ilegal. (...) No entanto, se eu coloco uma câmera de vídeo para gravar as atividades em um parque, e se amigos sentados são uma parte do panorama, e se esses amigos de repente começam a gritar auto o suficiente para serem gravados a distância, seria considerado jogo limpo" (*on-line* 2001).

Presume-se a tela do "who" pública porque pode ser acessada por qualquer usuário, cadastrado ou não. Além disso, se se modificasse o *alias* do usuário conectado que não deu resposta, perderia um tanto da performance dele no ambiente, o que era significativo.

Nas entrevistas que se realizou procurou sempre deixar bem claro que os *logs* eram particulares e ficariam sob a guarda da pesquisadora, que não os repassaria a ninguém. Explicitou-se para cada entrevistado que os comentários eram secretos e caso fosse necessário utilizar alguma fala nesse trabalho, pedir-se-ia a permissão prévia do usuário.

Acredita-se que a ética, em questão em trabalhos no ciberespaço, está ligada ao envolvimento da pesquisadora com a rede. Tendo criado rede de amizades fortes e conhecendo as "intrigas", "desconfortos" e "fofocas" internas que permeiam as relações em determinado ambiente, torna-se mais fácil ao pesquisador perceber o que pode "causar problema" caso seja publicado e o que não causaria. Na maioria das vezes, os depoimentos que se precisou usar, não comprometiam em nada o usuário. Em muitos casos o significado de certo dizer concentrava-se em algo que não era o objetivo aparente da conversa.

No exemplo que se citou acima, de Raven (quando se perguntou, durante a entrevista, sobre seus relacionamentos com membros do MOO), o que se pretendeu demonstrar foi a situação de confiança firmada entre pesquisadora e entrevistada, e não denotar com quem ela se relacionou dentro do MOO.

Apresentou-se, até o momento como fonte de dados desta pesquisa, os *logs*, e os *e-mails*, sem esquecer que o diário de campo e a etnografia também estiveram presentes. A seguir, pretende-se demonstrar mais uma fonte, a entrevista aberta com roteiro, mais especificamente, levando em consideração o fato de ser realizada no ciberespaço, o que se denominou de "entrevista bate-papo".

Entrevista

A elaboração de questionários com questões fechadas, onde os participantes são limitados a marcarem algumas opções, não pareceu ser suficiente como fonte de dados. De acordo com os objetivos delimitados na introdução deste trabalho, percebe-se que este tipo de técnica não se adequa plenamente aos propósitos da pesquisa. Seria impossível, por exemplo, através de um questionário perceber as representações performáticas dos usuários. Essas representações só são percebidas na vivência cotidiana do ambiente em questão. Da mesma forma, perceber a relevância da interface (tecnicidade) no processo de mediação das relações contemporâneas, depende muito mais de uma descrição densa (etnografia) do que de um questionário quantitativo²⁹. A realização de entrevistas abertas com roteiro parece ser um eficiente meio de se conseguir dados que ainda não puderam ser percebidos, ou de simplesmente conseguir dados mais específicos dos informantes. A proposta de uma "entrevista bate-papo" foi maturada de acordo com as experiências que se teve estudando os ambientes anteriores ao MOO. Diversas reflexões surgiram desse processo de aprendizagem, que se considera bastante construtivo. Convida-se, portanto, o leitor a acompanhar este percurso:

Como já foi comentado, em 1997 ao produzir um pequeno trabalho para cadeira de Metodologia Qualitativa, resolveu-se estudar o Vortex (sistema de comunicação interno da UFRGS). Ao escolher a técnica de pesquisa optou-se pela entrevista aberta com roteiro, elaboraram-se quatorze perguntas como guia, mas resolveu-se realizá-las ao vivo com os informantes, já que eram todos estudantes da UFRGS e moravam em Porto Alegre. Utilizou-se um pequeno gravador que muitas vezes pareceu mais incomodar do que ajudar (um dos informantes, na ocasião, sentiu-se constrangido com o gravador, logo que este foi desligado o entrevistado as coisas mais interessantes).

Alguns apontamentos construtivos dessa primeira experiência podem ser feitos:

1) Algumas pessoas sentiram-se constrangidas ao falar ao vivo (face a face) coisas íntimas com alguém que nunca haviam falado ao vivo antes. Isso causava uma situação um tanto constrangedora para ambos os lados;

²⁹ O trabalho bastante crítico de Michael Thiollent a respeito das pesquisas de cunho quantitativo dentro dos estudos sociológicos pontua bem esta problemática. Sua obra contribui para os estudos da antropologia por discutir conceitos importantes para as análises dessa disciplina, como a relativização e a subjetividade do pesquisador no processo de pesquisa, principalmente na elaboração de questionários (1980).

2) Seria difícil caracterizar a pesquisa como uma pesquisa no ciberespaço se a coleta de dados não era realizada neste ambiente;

3) A performance dos usuários na pesquisa de campo no Vortex tornava-se bastante diferenciada quando se saía do ambiente virtual. Ao entrevistar face a face, percebeu-se que perdia todo o contexto da sociabilidade mediada por computador e suas particularidades, que poderiam ser usadas como dados.

Posteriormente, em 1998, quando se realizou a pesquisa (no mesmo Vortex) destinada a conclusão da monografia de final de curso, resolveu-se diferenciar a coleta de dados e decidiu-se que, por ser uma pesquisa no ciberespaço, a entrevista deveria ser feita no mesmo. Mas como?

Em primeiro lugar, seria necessário a pesquisa de campo para compreender a construção da rede social que ali existia. Posteriormente, era necessário estabelecer conversações informais com alguns usuários-chaves, com a intenção de exercer a alteridade e firmar alguns laços que abrissem espaço para um entrosamento mais amigável para que futuramente não se negassem a responder um questionário, e respondessem com maior liberdade. A idéia foi mandar por *e-mail* um questionário aberto com apenas dez perguntas. Algumas respostas da primeira leva de *e-mails* não pareciam suficientes, eram por demais sucintas, para a análise. Era necessário saber mais do que haviam dito. Assim, tomava-se a liberdade de encaminhar a mensagem novamente pedindo mais especificações referente a alguma das respostas já enviadas. Foi então que um acontecimento marcou fortemente a experiência em coletar dados desta forma. Enviaram-se perguntas a uma pessoa que já se estava acostumada a conversar no Vortex. Ela prontamente respondeu. Em cima de algumas respostas fizeram-se novas perguntas e re-enviou-se o *e-mail*. Logo veio a resposta. O usuário dizia que não iria responder novamente as questões, pois já havia respondido. Complementava que nunca vira o IBOPE voltar duas vezes na casa de alguém para refazer as perguntas. Ficou-se realmente perturbada. Primeiro, porque se tratava de uma pessoa amiga (e deveria imaginar que isso de alguma forma atingiria a pesquisadora), segundo, porque a pesquisa em nada tinha a ver com a do IBOPE. Retornou-se, impulsionada por um forte sentimento descontente, um *e-mail* bastante detalhado (num tom realmente ressentido) dizendo que a metodologia era diferenciada e explicando outros detalhes da pesquisa. Foi o suficiente para uma pesquisadora de pouca prática perder um informante, e quase o amigo. Somente depois de algum tempo refletiu-se sobre a questão e observou-se que esse método de entrevista por *e-mail* impossibilitava uma interlocução momentânea e, portanto, poderia causar este tipo de situação. Afinal, o etnógrafo não se contenta com a primeira resposta,

parece que sempre atrás de uma primeira resposta é que está o "suco", por assim dizer, da informação. O pesquisado pode não se interessar por responder novamente as perguntas que acreditava já haverem sido respondidas, sobretudo perguntas que exigem um maior esforço (pensar sobre a questão, e ainda digitar), e não apenas marcar um "x" em uma das alternativas estabelecidas (pesquisas bastante comuns na Internet).

Esse acontecimento foi fundamental para que se refletisse sobre a metodologia de entrevista a ser aplicada neste trabalho. E para refletir essa metodologia, antes de mais nada era necessário dar atenção a duas premissas que se consideram essenciais: (1) penetrar no ambiente e dominar as características técnicas informacionais do programa, a interface com suas possibilidades e limites, (2) compreender a forma (estética) social que estava presente nas comunicações no CpdeeMOO. A seguir, trata-se de cada uma dessas premissas mais minuciosamente.

Técnicas Informacionais

"@lock here with me"
(Comando que permite trancar a porta de uma residência do MOO)

O domínio dos comandos do sistema informacional onde se pesquisou foi, naturalmente, essencial para se inserir em campo e conviver com outros usuários. Foi essencial também para prática etnográfica no que compete a observação de pequenos detalhes possibilitados por este sistema, que serviram como dados valiosos (por exemplo, conhecer o comando que habilita o acesso às fichas descritivas dos personagens). Não é intenção, no entanto, sugerir que o pesquisador deva ser capaz de dar conta de todas possibilidades do sistema, mas é interessante apontar que, quanto mais dominar estes aspectos técnicos, mais será capaz de aguçar sua observação etnográfica.

Na tentativa de tornar mais compreensível a questão do pesquisador dominar as técnicas do sistema, cabe citar um trecho da obra de José Guilherme C. Magnani, em "A rede de Lazer", onde o autor faz um estudo sobre o lazer em um bairro da periferia de São Paulo, relatando sua entrada em campo da seguinte forma:

"Foi um verdadeiro rito de passagem, que me permitiu a entrada no 'pedaço', isto é, numa intrincada rede de relações formada por laços de parentesco, vizinhança e coleguismo, com a qual evidentemente não possuía nenhum vínculo. Acerquei-me de um grupo que 'trocava uma idéia' animadamente no bar da padaria 'Três Irmãos', ao cair da tarde. Pedi uma bebida e, atento à conversa que se desenrolava ao lado, vez por outra arriscava um palpite se o tema não provocava muita polêmica, ou então

confirmava com um 'é isso aí', quando interpelado diretamente pelo 'é ou não é?'. Introduzido desta forma na conversa - o círculo abriu-se, permitindo a entrada no grupo - o passo seguinte foi aceitar o copo que alguém me estendeu, e em seguida, pagar uma rodada, o que aparentemente dava-me o direito a maiores intervenções." (1984:135)

Magnani, com a intenção de se aproximar do seu grupo, buscou manter uma postura controlada de gestos e movimentos no bar, certamente teve de premeditar (com bom senso) toda performance do seu 'personagem pesquisador' naquele instante com a intenção de alcançar seu objetivo (a integração no grupo). O fato de estar frente a frente com as pessoas, permitia que gestos simples fossem realizados sem muito esforço, visto serem próprios do seu dia-a-dia como: pedir uma bebida, beber em um copo, emitir uma afirmação, demonstrar feições de simpatia, todo um rol de atitudes perfeitamente viáveis e facilmente compreensíveis na relação face a face.

No entanto, e aí a diferença, no sistema do CpdeeMOO, somente para emitir um breve sorriso, o pesquisador deve digitar "sor player" na linha de comando, mas sobretudo, deve saber o que é "linha de comando", deve ainda compreender que esta palavra ("sor") trata-se de um verbo do sistema, previamente programado que expressará sua pretensão de sorrir. Por último, deve estar ciente de que o programa transformará este simples "sor" numa forma socialmente convincente de interação entre duas pessoas. Como o exemplo abaixo tenta explicar:

Na linha de comando pesquisador escreve: sor "player"

No monitor do pesquisador aparecerá:

Voce sorriu para "player"

No monitor do receptor aparecerá:

Lagartixa esta' sorrindo...

Este pequeno exemplo ajuda a perceber a relação do pesquisador estabelecida com a técnica, relação indispensável para sua entrada em campo, e que difere das pesquisas realizadas face a face.

Ainda, no texto de Magnani, pode-se dizer que seu espaço estudado também exige formas específicas de atuação que são próprias do bairro em questão, práticas simbólicas que organizam e constroem regras de pertencimento naquele local. Entretanto, a questão aqui é apontar que a ambiência do CpdeeMOO tem duas características específicas: 1) que além de ter uma ambiência simbólica própria (e aqui da mesma forma que o bairro, muitos poréns se impõem como condição de aceitação no grupo); 2) há ainda a dimensão técnica deste espaço simbólico, conhecido como ciberespaço. Portanto, o pesquisador interessado em penetrar nos

meandros desses novos guetos de sociabilidades, deve necessariamente buscar, antes de mais nada, dominar a dimensão técnico-simbólica inerente a este espaço sócio-digital.

Torna-se relevante ressaltar que uma pesquisa, no ciberespaço, exige, inevitavelmente, o domínio de conhecimentos técnicos específicos de acesso ao ambiente que só então permitirão o trânsito da pesquisadora. Através deste domínio, a pesquisadora torna-se capaz de inserir-se e perceber as redes sociais e práticas simbólicas pelas quais é possível apreender a complexidade da sociabilidade das comunicações mediadas por computador, em especial no MOO e, conseqüentemente, permite pensar nas possíveis formas de coleta de dados em ambientes digitais.

Estética Social no CpdeeMOO

"Topera kisses you on the cheek

(Verbo "kiss", utilizado para dar um beijo em alguém no MOO)

O segundo item aqui apontado, diz respeito às práticas simbólicas dos usuários neste ambiente, e essas também permitem pensar a respeito de uma metodologia de coleta de dados. Como já se apontou anteriormente, a característica da ludicidade apresenta-se bastante privilegiada dentro do sistema. O próprio fato da escolha de personagens fabulatórios já demonstra um pouco das interações que acontecem como um "jogo" e que, portanto, contém um fascínio em si mesmas. O jogo, de acordo com Huizinga: é uma atividade que tem fim em si mesma, funciona como um 'intervalo' na vida cotidiana, tem um caráter desinteressado já que se situa fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos, e se difere da vida corrente (1996:10). É interessante apontar que o MOO é um ambiente derivado de MUD. Um MUD nada mais é do que jogos de RPG em formato digital. Porém, o MOO é um ambiente onde não há a estrutura de um jogo como no MUD, no CpdeeMOO não existe um objetivo a ser atingido: o usuário não escolhe caminhos, não está numa jornada com um fim delimitado, nem tem que enfrentar monstros, diferente disto, é um programa onde as pessoas são convidadas a participar da construção de comunidades, podem, ao mesmo tempo que interagem, programar objetos que aumentarão a base de dados do sistema, (Official LambdaMOO Bash FAQ, *on-line* 2001), o MOO seria mais "social" em sua natureza (Basic Information about MUDs and MUDing, *on-line* 2001, Danet, 1998).

O fato de se referir ao MOO aqui como um jogo, não é pela sua estrutura informática (como um MUD, que é claramente um jogo) mas pela forma como se dão as interações

sociais. Simmel já havia feito bem esta relação quando apresentou o jogo como função simbólica, como um "jogo social". Deste modo, interessa menos o que se ganha ou o que se perde, e sim o próprio processo de jogar na sua dinâmica. No MOO, o processo de interação, pela conversação mediada, toma a forma de um "jogo" com toda sua estética particular envolvendo os usuários. Por esta razão, pode-se pensar na conversação como um jogo, visto que se satisfaz como mera forma, "numa conversação puramente sociável, o assunto é simplesmente o meio indispensável para a viva troca de palavras revelar seus encantos" (Simmel, 1983:176). A conversa, como forma lúdica de sociabilidade, não deve estar em busca de um resultado objetivo, não deve ter um conteúdo que ganhe importância por si mesmo. A conversa deve ter um propósito em si mesma, é no próprio jogo da conversação que são criadas suas normas e estabelecida sua importância.

A outra característica a ser avaliada neste processo de conversação é a questão do mágico e fantasioso que o ciberespaço suporta. Para além da simulação das relações sociais como no mundo *off-line* (sentar, tomar café, comer sorvete, etc), as ações no MOO estão ligadas à capacidade imaginativa das pessoas (voar, andar nas paredes, teletransportar-se), por isso se utiliza aqui a perspectiva de uma poética da imaginação criadora baseando-se em Gaston Bachelard. Uma boa experiência de alteridade exige que pesquisador permita-se devanear neste espaço na busca por compreender as experiências ali vividas pelos usuários. Por esta razão, procurou-se criar personagens imaginários e criar ambientes que complementassem essa imaginação. A seguir, seguem os exemplos das residências dos personagens da pesquisadora, Wig e Lagartixa:

```
WigHouse□Entre, mas.....□Deixe os sapatos na porta, e sinta a maciez deste tapete□pegue algumas almofadas e se aconchegue!! □Tixa [para Canto de Parede]
```

```
Canto de Parede□Vc estah comigo num cantinho de parede branco.□Wig [para WigHouse]
```

Compreender as peculiaridade do sistema do MOO, parecia elementar para pensar na forma mais adequada possível de fazer as entrevistas.

Após estar em contato durante tempo suficiente para firmar amizades e perceber as sutilezas das redes sociais que se formavam no ambiente, a pesquisadora sentiu-se mais a vontade para realizar uma entrevista com o grupo de usuários.

Entrevista Bate-papo

Por se tratar de uma pesquisa realizada no ciberespaço e por levar em consideração as duas observações anteriores (o fato do pesquisador dominar a técnica e a estética do ambiente) acredita-se que esta técnica de coleta de dados assuma uma postura diferenciada das entrevistas realizadas *off-line*. O fato de chamar esta entrevista de "entrevista bate-papo" pareceu ser uma maneira de denotar que era uma entrevista realizada em um *chat* (bate-papo). Não se está sugerindo, no entanto, que outras entrevistas não sejam realizadas como um bate-papo trivial, ou seja, de forma bastante informal. Apenas procura-se pontuar que a forma de entrevista utilizada neste trabalho possui algumas características particulares, devido ao ambiente (virtual) e condições (*on-line*) em que é produzida (para os usuários do MOO) e aplicada (no MOO).

Abaixo, apresentam-se alguns posicionamentos considerados importantes para o uso dessa técnica *on-line*:

- as entrevistas devem ser feitas *on-line*, onde o pesquisador pergunta e o entrevistado responde, o pesquisador comenta, o entrevistado também comenta, assim, abrem maior possibilidade de interlocução;
- a criação de uma entrevista com um roteiro (e não perguntas fechadas) proporciona aos entrevistados um canal aberto para falarem mais, se assim o desejarem a respeito de algum tópico em especial;
- como num bate-papo trivial, com o qual os usuários já estão acostumados, é interessante que no decorrer da pesquisa adequem-se as perguntas de acordo com o que o entrevistado vem comentando, evitando que férteis pensamentos em continuidade sejam cortados;
- uso de *smiles* e outros recursos estilísticos bem como ações dos personagens, devem ser considerados, pois representam a tonalidade impressa a determinado tema perguntado. Estas performances estão imbuídas de ações significativas para compreensão da estética social do ambiente e para compreensão da própria sutileza da comunicação;
- a entrevista deve tomar a forma de um simples bate-papo (embora o usuário seja avisado que está sendo entrevistado), dessa forma não parece importante ou mesmo relevante que se explicita ao entrevistado o número de perguntas a serem feitas,

mesmo porque através das temáticas chaves estabelecidas o pesquisador poderá desenvolver novas questões que parecerem significativas. A quantidade de perguntas fica a cargo do pesquisador e de seus propósitos. Se a entrevista for extensa, o pesquisador deve estar ciente de que terá de retornar ao entrevistado para terminar uma entrevista na qual não consiga realizar todas as perguntas relevantes. Isto certamente requer tempo e paciência (muita), pois deve sempre contar com a disponibilidade dos entrevistados. Reconhecer o horário de conexão de cada usuário pode auxiliar o pesquisador a encontrar um tempo mais adequado para este bate-papo;

- as entrevistas gravadas em *log* devem ser sigilosas e este caráter deve ser mencionado ao pesquisado, assim, se necessário for ao pesquisador o uso de algum dizer, o entrevistado deve estar de acordo com a sua publicação.

Não se pretende elaborar aqui um manual de regras de como realizar entrevistas no ciberespaço, mesmo porque cada ambiente tem sua peculiaridade a ser considerada. Apenas se explicitam esses pontos que foram importantes para realizar esta entrevista em especial e por achar que podem auxiliar em algum outro trabalho que se importe em esmiuçar com mais afinco as questões metodológicas que devem ser consideradas em pesquisas sobre sociabilidade no ciberespaço.

Apresenta-se a seguir o roteiro de entrevista (com a linguagem habitual, sem acentos e com reduções nas palavras) que se utilizou no CpdeeMOO, mais especificamente de abril à novembro de 2001:

1. Idade
2. O que faz: se estudante, de que?
3. Local onde vive.
4. Mora sozinho: se sim, onde moram os pais?
5. Aonde passeia, sai a noite, com quem?
6. Quem considera seus amigos mais chegados da vida diaria?
7. Lembra da primeira vez que foi ao cinema?
8. E da primeira vez que viu televisao?
9. O que assiste na TV?
10. Algum programa de infancia q marcou?.
11. Vai ao cinema (qual estilo de filme predileto)?
12. Quais livros le, e quais revistas e jornais le? (valendo revistas em quadrinhos :-)
13. Tem TV a cabo? Desde qd?
14. Tem computador em casa? Ligado a Internet?
15. Lembra da primeira vez que viu um computador? Como foi?
16. Qd utilizou a Internet pela primeira vez?
17. Para que vc usa o Computador? E para que usa a Internet? (Faz compras on-line? Verifica sua conta de banco pela Internet?)
18. Como conheceu o MOO?
19. Idade de MOO?
20. O que sabe dos aspectos tecnicos?
21. Participa de listas de discussao dentro do moo? Quais?
22. O que vc acha do ambiente do MOO assim como hoje se apresenta?

23.	Acha q o MOO esta no fim? PQ? Alguns pesquisadores apontam para a nova versao do MOO, a versao grafica, o que acha disto?
24.	O que vc acha dos chats web? E dos outros chats?
25.	Com quem conversa mais, quais melhores amigos no MOO?
26.	Conversa com os personagens daqui do MOO por outro programa, como icq, irc, ou outro mud?
27.	Participou de algum Moorasco? Qts?
28.	Teve algum relacionamento fora da rede com alguem que conheceu no MOO?
29.	O que o Moo significa pra vc? (desmembrar esta pergunta, refazer no contexto da conversa)
30.	O que pra vc significa a possibilidade de conversar pelo computador?
31.	O que vc pensa de amizades virtuais? E namoros virtuais?
32.	Alem dos alias (username) atuais, qual os alias lembra que ja usou, e em qual situacao:
33.	Pq acha que os usuarios usam o mood? De qt em qt tempo troca o seu mood?
34.	Tem mais de um personagem cadastrado neste mesmo moo? Sabe de alguem q tenha?
35.	O que os personagens tem a ver com as pessoas? Existe alguma coisa implicada na escolha dos nomes dos personagens?
36.	No que seus personagens tem a ver com vc?
37.	Na sua opiniao quais caracteristicas de um "bom"(legal) personagem?
38.	Quais personagem vc acha mais interessantes aqui?
39.	Quais vc nao considera interessante? Pq?

Da pergunta um à dezessete, organizaram-se questões mais gerais, primeiro sobre a pessoa, e depois sobre sua relação com alguns meios de comunicação como TV, cinema, e mídia impressa. Essas perguntas possibilitariam perceber alguns hábitos da vida *off-line* dos usuários.

Da pergunta dezoito até a vinte e quatro, as questões começam a convergir para a vida *on-line* do usuário. Este bloco de perguntas foi elaborado para avaliar a experiência técnica do usuário no programa, bem como pensar a interface do programa do MOO e sua significação para os usuários.

A partir da vinte e cinco, as indagações começam a recair sobre as intrincadas redes de relacionamento que se formam no MOO. Consideraram-se atentamente as amizades internas e os encontros (*on-line e off-line*) entre usuários. Neste bloco, está em foco a vida da pessoa *on-line* no MOO e o significado desta para as pessoas que ali travam alguns de seus relacionamentos. Por isto, a partir da pergunta trinta e dois, o personagem, sua criação e performance são questionados.

Ainda que todas as respostas tenham sido cuidadosamente analisadas, não é intenção desta pesquisa fazer um relatório detalhado de uma a uma dessas respostas, e sim apontar tendências gerais. A proposta de realizar esta entrevista aberta serviu para observar com maior clareza, (ou seja, a partir do dizer explícito dos próprios personagens) algumas observações que já haviam sido feitas pela pesquisadora na ida a no campo. Dessa forma, as

intuições/*insight* da pesquisadora poderiam ser relacionadas com as respostas dos informantes na busca de uma interpretação mais significativa. Por esta razão os dados coletados da união do trabalho de campo com a entrevista se tornam complementares e enriquecedores na sua totalidade.

Como se mencionou anteriormente, no início desta parte do trabalho, considera-se de importância fundamental a explicitação da metodologia para trabalhos que tenham seus objetos empíricos no ciberespaço, já que este tem características singulares e diferenciadas da vida *off-line*. Nesta parte do trabalho, embora não tenha abordando esse assunto profundamente, acreditam-se ter apresentado questões metodológicas pertinentes e esclarecedoras quanto a essa pesquisa no ambiente do CpdeeMOO.

SOCIABILIDADE NO CPDEEMOO

"A partir do momento em que as fronteiras geográficas tradicionais se tornaram permeáveis à penetração da informação tecnologicamente mediatizada, assistimos à aceleração do processo de redefinição de novas formas de sociabilidade, autônomas em relação ao enraizamento territorial da identidade individual e coletiva, não formas concretas e estáveis, como aquelas que definiam a sociabilidade tradicional e até moderna, mas modalidades aleatórias, fluidas e movediças, abertas em permanência a constantes variações."
(Rodrigues, 1994:218)

Um comando, "who" e, repentinamente, aparece no monitor do computador a lista de personagens conectados ao programa do CpdeeMOO naquele momento:

Personagem	Conectado a	Inativo a	Localizacao
-----	-----	-----	-----
Lagartixa (#9550)	9 minutos	0 segundos	Canto de Parede
Cientista (#9699)	45 segundos	5 segundos	Laboratorio de Pesquisa
MuTanTe (#9016)	9 minutos	6 segundos	Canto de Parede
Yellow_Guest (#123)	um minuto	7 segundos	Park
magrona (#9685)	21 minutos	11 segundos	Sala dos Desejos
Beethoven (#9373)	uma hora	14 segundos	Park
Belatrix (#7673)	uma hora	15 segundos	Toca do Gatinho
Sy (#9565)	26 minutos	24 segundos	Jardim dos Segredos
Gatinho_Angora' (#8864)	53 minutos	30 segundos	Toca do Gatinho
BombasTica (#9477)	3 minutos	37 segundos	MOOkifu (faxinando Muki
Destino (#8333)	10 minutos	um minuto	Universo
Denis (#1545)	3 minutos	2 minutos	The Spits
Pretender (#9276)	uma hora	3 minutos	sei lah :[
Nefer (#3982)	26 minutos	4 minutos	Nilo
Spectreman (#3143)	52 minutos	19 minutos	Inside of your Head :[
LuizinhoDESorganize (#919)	49 minutos	22 minutos	MOOrasco de Sanca
Sombrio (#5428)	3 horas	3 horas	Solitude :[
Total: 17 personagens dos quais 14 estiveram ativos recentemente.			

Pessoas que estavam a conversar sem verem os rostos umas das outras. Sabe-se que cada uma das pessoas conectadas estavam em um computador diferente, sentadas diante de um monitor, e com ágeis dedos que deslizavam no teclado, mas a impressão que surgira dos relacionamentos ali travados era de que esses personagens se encontravam em uma grande sala, embaladas por algum som, como se estivessem numa dessas reuniões festivas, onde se formam pequenos nichos de conversa.

O fato dos indivíduos poderem estabelecer comunicação em tempo real, estando distantes e em ambientes (construídos) próprios para prática de reciprocidade, que a Internet tem viabilizado, constitui uma inovadora maneira de ser e estar em sociedade. Como se mencionou anteriormente, para participar desta comunidade, é necessário dominar uma linguagem técnico-simbólica especial, o que se baseando em Bauman e Sherzer (estudiosos da performance) será considerado como "discurso da comunidade" (1989). Trata-se de um

discurso compartilhado pelos membros da comunidade que possuem conhecimento e habilidade mútua para produzi-los e interpretá-los. Acreditando-se que a competência performática dos usuários do MOO está intimamente ligada ao estilo de vida desses sujeitos, preocupou-se em saber mais detalhes da vida dessas pessoas. Analisando-se os dados adquiridos foram definidas três modalidades de hábitos (Elias, 1994): os hábitos midiáticos (que se refere a experiência ligada aos meios de comunicação), hábitos técnicos informacionais (ligado a experiência com computador), e hábitos de relacionamento social (sendo compreendido aqui como toda atividade que se refere a vida em grupo: festas, ida a bares, rede de amizades, etc.). Estas modalidades de hábitos ligados a outras variáveis, como idade e ocupação, permitiram conhecer um pouco mais das práticas sociais desse sujeito e seu universo simbólico.

Portanto, esta parte do trabalho tem por objetivo propor reflexões a respeito de quem é este sujeito usuário e onde pode ser contextualizado. Posteriormente a esta primeira aproximação com o sujeito, avaliar-se-ão algumas de suas práticas dentro do sistema do MOO para, a partir dos dados obtidos em campo, poder estabelecer relações que permitam pensar sobre a sociabilidade engendrada neste ambiente e sobre a possibilidade de subjetivação que aparentemente o MOO abre aos indivíduos que se utilizam da tecnologia para firmar laços de reciprocidade.

HÁBITOS MUDIÁTIOS, INFORMACIONAIS E SOCIAIS DOS USUÁRIOS DO MOO

De todas características comuns dos *moovers*, a que mais chamou a atenção foi a dos seus hábitos midiáticos. Percebeu-se que se tratava de um grupo que partilhava de uma cultura visual muito comum, onde a televisão aparece como a grande agregadora de conhecimentos mútuos entre os usuários. Para buscar entender esse compartilhar de conhecimentos, interessou-se por saber, desde a infância, seus hábitos diante da TV.

Moon diz que nasceu com o nariz arrebitado, porque sua mãe assistia ao Sítio do Pica-Pau Amarelo e gostava muito da personagem Narizinho (personagem que hoje Moon incorpora no MOO). Ane diz não lembrar o dia em que tomou consciência da TV na sua frente. Beliel também não lembra da primeira vez que viu televisão mas, de acordo com sua mãe, quando ele não parava de chorar, era só colocá-lo em frente do aparelho que ele logo se acalmava. Denis tem suas primeiras lembranças marcadas pelo medo inspirado pelas miniséries, onde apareciam monstros e destruição. Para Hurricane, é difícil lembrar, no

entanto ele corria da escola (jardim de infância) para casa só para ver mais um capítulo de *Speed Racer*. Luizinho, fazendo um esforço para lembrar, diz que em sua mente ficou gravado os episódios de Vila Sésamo, por volta dos três anos de idade. Overmind lembra quando os pais saíram para comprar uma televisão colorida. A maioria dos relatos demonstrou que os *moosers* não se lembram da primeira experiência diante do aparelho de TV mas, se questionados sobre seus programas prediletos, saem logo a citar uma dúzia deles, quase todos em comum. Na televisão brasileira existiam praticamente de três a quatro canais com programação direcionado às crianças por volta de 1980, os programas mais citados pelos usuários foram: Sítio do Pica-pau Amarelo/Rede Globo, desenhos animados em geral, Show da Xuxa/Rede Globo, Trapalhões/Rede Globo, Balão Mágico/Rede Globo, Fofão/Bandeirantes, Spectroman/SBT, Elo Perdido/SBT, Vila Sésamo/Rede Globo, Clubinho Gaúcha Zero Hora/Rede Globo. Nesta época (década de 80) o preço do aparelho de televisor já se tornava mais acessível. A presença deste artefato na casa das pessoas, mesmo com diferentes significados para classe popular e dominante, era constante (Leal, 1986). Ir ao cinema era um hábito mais corriqueiro, mas as primeiras lembranças dos entrevistados remontam aos sete ou oito anos de idade.

Hoje em dia os *moosers* assistem os mais diversos programas televisivos, documentários, novelas, miniséries, e jornais. Vão com regularidade ao cinema, e freqüentemente dividem seu tempo com hábitos não usuais, quando eram crianças, como: ler jornais e revistas impressas e também muita notícias pela Internet. O interesse por livros, embora não geral, pareceu ser grande. Diversos foram os livros citados como hábitos cotidianos, desde livros técnicos à literatura em geral (Luiz Fernando Veríssimo, Tolkien, Asimov, Machado de Assis).

A idade (com média de 25 anos³⁰) talvez seja uma importante variável que permite deduzir que as experiências midiáticas desses usuários sejam compartilhadas. Os usuários, com acesso direto à mídia desde a infância, adquiriram uma experiência que hoje faz parte não só de uma memória compartilhada de lembranças, mas de um universo reconhecido e familiar, que acaba por tornar o discurso lingüístico dentro do MOO mais coeso e significativo.

Sobre os hábitos informacionais poder-se-ia dizer que todos os usuários dispõem de microcomputador em casa. Entretanto, o uso de Internet através de um provedor particular no

³⁰ Embora algumas médias, referente a idade e outras informações dos usuários, tenham sido dados retirados das entrevistas realizadas, deve-se acrescentar que se levou em consideração usuários não entrevistados, mas que, vez por outra encontrou-se no MOO quando se estava em campo. Considerou-se inclusive dados como idade

lar é bastante recente, embora os usuários fossem habituados a utilizar os computadores da universidade, ligados à rede, desde muito antes de acessarem-na de casa. O contato com os primeiros computadores se deu muito cedo para maioria dos usuários (avaliando a época de entrada desses maquinários, os *personal computers*, no mercado nacional), no final de década de 80 início dos 90, e o uso da Internet generalizou-se por volta de 1995/1996, coincidindo com o ingresso de muitos dos usuários do MOO nas universidades. Hoje em dia, o computador parece ser peça básica no cotidiano dos *moosers*. É usado para enviar *e-mails* para amigos, para manterem-se informados (notícias em geral, artigos científicos, saldo do banco, etc.), conversar e jogar.

São, na sua grande maioria, estudantes universitários que tiveram a oportunidade de utilizar computadores ligados à rede pela instituição de estudo, onde não precisavam arcar com nenhuma despesa para tal uso. Por exemplo, em Porto Alegre, houve uma época em que a Universidade Federal do Rio Grande do Sul disponibilizava um laboratório com microcomputadores ligados a rede 24h por dia no CPD, e era comum encontrar na madrugada usuários fazendo uso desses maquinários.

Familiarizados com a interface ASCII, esses usuários não encontram dificuldade de compreender o sentido da conversação do ambiente do MOO, acompanhando facilmente as linhas que cruzam rapidamente a tela (postadas pelos usuários conectados). Essa familiaridade iniciou com o uso de computadores pessoais (TK's que ligavam em um aparelho de TV preto e branco) que ainda não contavam com *softwares* operados com a ajuda de *mouse*, como o Windows ou Mac. Assim, o teclado, suas teclas de atalho e a miríade de sinais adicionais contidos neste, foi amplamente explorado pelos primeiros usuários de computador que, através destes caracteres elaboravam as mais diversas imagens e desenhos, também conhecido como ASCII *art*, muito utilizada nas primeiras comunidades mediadas por computador (BBS, MUDs). Resquícios dessa arte digital até hoje fazem parte do cotidiano de usuários que se comunicam pela Internet, transformando-se numa característica do discurso lingüístico das CMC em geral como pode ser observado em vários exemplos³¹ ilustrados ao longo deste trabalho.

Os usuários consideram a interface textual do MOO agradável pela familiaridade com suas experiências computacionais anteriores. Alguns explicam que o ambiente, além de ser

conseguidos através da pesquisa em campo onde se acessou a ficha de usuários disponibilizada pelo programa.

³¹ Informações adicionais sobre ASCII *art* podem ser obtidas em: <http://asciartgallery.com>, e: <http://www.doghause.com/ascii.html>, <http://geocities.com/soho/7373/faq.htm#art>.

mais rápido (pois só transmite texto pela rede) se presta a outras coisas a mais do que o simples *chat*, como no dizer de Hurricane (que é *programmer*):

"e o principal... tbm pode criar [no MOO] outras coisas e compartilhar com os outros sem necessariamente criar uma coisa nova (tipo um novo moo). em webchat num tem a vantagem ki tem o moo, lah quando fica vazio, a unica alternativa eh sair tbm.... jah aki naum... vc pode aproveitar pra aprender coisas novas, se eh programmer, fazer algum programa.. e por aih vai"

No MOO, o usuário pode aprender a programar criando objetos novos e incorporá-los no ambiente, isso vai além de conversação, como explicita MadMax diferenciando-o dos *Chats Web*:

"aqui (moo) existe uma fantasia toda armada, vc se sente dentro de um mundo mesmo, nao simplesmente interagindo com outro"

Trata-se de um mundo compartilhado, onde cada um sente-se parte integradora dessa fantasia. Na busca por entender mais sobre esse indivíduo, que colabora com o fantasioso, interessou-se por saber dos seus hábitos sociais.

O grupo de usuários do MOO é composto por jovens que moram nas mais distintas cidades (São Carlos-SP, Porto Alegre-RS, Recife-PE, Guarda-Portugal, Santa Maria-RS, Juiz de Fora-MG, etc.) na sua maioria solteiros, estudantes do 3º grau ou graduados, que moram ou com os pais, ou em casas de estudante, ou dividem apartamento com colegas. Costumam ir a lugares como festas, *shows* musicais, bares, parques, cinema, dentre outros.

Muitos trabalham em estágios alguns em empregos fixos, na maioria, trabalhos com acesso diário ao computador. Isto permite que permaneçam conectados com maior facilidade. Os que apenas estudam, conseguem acesso ao MOO, via os computadores de laboratórios e bibliotecas das instituições onde estudam.

Sua rede de amigos, mescla amigos conhecidos pela Internet e amigos conhecidos em outras ocasiões como escola, rua de moradia, serviço, faculdade. Em alguns casos, os amigos considerados mais "chegados" (ou seja, os mais próximos) são estes amigos da Internet, em outros casos não. Em muitos casos, os amigos conquistados via rede parecem ter o mesmo estatuto dos conquistados em outras ocasiões, como ilustra esse exemplo a seguir relatado por Raven:

"eu tenho muitas pessoas que considero amigas, as quais conheco por aqui... que so' vi fotos!" "amigos sao coisas complexas pra mim..." "deixa ver, hoje, quando penso em amigo, me vem a cabeça primeiro, o MaX, que ta' em fortaleza e nem sei a cara que tem..." [do moo] "depois vem os de carne e osso: a Moon, o Malkavian, a Ishtar..." "Amigas da faculdade: Fernanda, Cristiane, Karen... do trabalho: Lisiane, Ana..." "do trabalho: marcos, elcio..."

Muitas vezes, os amigos conquistados pelas CMC são vistos como de "carne e osso", pois, no exemplo citado a cima, os amigos considerados de "carne e osso" iniciaram seus vínculos de amizade no MOO. Os parâmetros para considerar um "amigo de verdade" não parecem mudar da vida *off-line* para a vida *on-line*, mesmo porque, no MOO, muitos se conhecem face a face, devido a encontros promovidos pelos usuários do sistema. Esses encontros podem ser em bares ou nos chamados "MOOrascos", que aconteceram já em diversas cidades (Santa Maria, São Carlos, Porto Alegre, Florianópolis). Encontros do mesmo tipo acontecem em ambientes como o IRC (os chamados IRContros), como apontaram Ana Maria Carneiro da Silva (2000) e Raquel Recuero (2002) em suas recentes dissertações defendidas a respeito desses ambientes. Fazer uma análise do que esses encontros (*off-line*) significam, seria assunto para uma outra dissertação. Porém, de maneira sintética, acredita-se que, no caso do MOO, esses encontros estreitem os laços entre os usuários e aumentem a noção de comprometimento com a comunidade, já que todo o referencial corpóreo foi exposto, diminuindo o relativo anonimato que a tela permitia. Trata-se como relativo este anonimato do MOO porque sendo membro registrado, torna-se difícil sustentar um "eu" muito distinto do seu "eu" (trocar de gênero, por exemplo) por muito tempo. É como se a malha da rede social envolvesse cada vez mais o indivíduo, forçando-o a apresentar-se. E nessa malha coesa e emaranhada, a identidade pessoal *off-line* está em jogo intrinsecamente colada a identidade *on-line*. Como avalia o usuário Luizinho comentando a diferença dos *chats web* e do MOO:

Dr._Luizinho diz, "bom ou ruim?? Isso é subjetivo.. tem gente que gosta de criar um personagem pra ser quem quiser... mas aqui é difícil, pela manutenção do mesmo... e difícil manter um personagem com mentiras..."
Dr._Luizinho diz, "acho que respondi agora sua pergunta..."
Dr._Luizinho diz, "são os chats web... vc cria seu personagem a hora que quiser... hoje vc pode ser o cara loiro sarado de olho azul e amanhã a Morena do tchan."
Dr._Luizinho diz, "no moo vc não mantém isso por muito tempo..."
Voce pergunta, "vc parece parcimonioso aí... diz que "não mantém POR MUITO TEMPO" e por pouco tempo, é possível?"
Voce pergunta, "e pq não é possível por muito tempo?"
Dr._Luizinho diz, "é possível, desde que vc minta muito bem... mas o personagem, se for fixo, ao conversar uma, 2, 3, 5, 10 vezes com a mesma pessoa, acaba mostrando quem realmente é'... ou no mínimo, quem não é'..."

O anonimato possibilitado pela falta de parâmetros corpóreos se torna menos anônimo a cada conexão. Acredita-se que à medida que esses relacionamentos se estreitam, maior é o nível de responsabilidade do *performer* para com seu personagem (que é sua pessoa). E esses vínculos tendem a aumentar à medida que o sujeito integra-se ao grupo, à proporção que posta mensagens, envolve-se amorosamente com os usuários (os casos relatados neste sentido,

foram muitos), troca número de telefone, que se encontra no parque no domingo, vai ao cinema, etc. Estar na "comoonidade" (no sentido de pertencer) sujeita o indivíduo a aceitar estas regras tácitas da forma de sociabilidade que ali perdura e, como qualquer outro ambiente de convívio social, possibilita a criação de vínculos de amizade forte que, por vezes, extrapolam o ambiente virtual.

Avaliar alguns dos hábitos midiáticos, informacionais e de relacionamento social, permitiu compreender um pouco mais da vida desses indivíduos que frequentam o MOO. As coincidências de experiências sociais encontradas, acabam por delimitar um universo simbólico comum que permeia as práticas culturais desses indivíduos. O domínio e compartilhamento do "discurso da comunidade" só é possível por essas afinidades que vão além do domínio da técnica informacional. Enfim, a competência performática está ligada a toda essa miríade de hábitos cotidianos experienciados desde muito antes de ingressarem nesta comunidade. A elaboração do personagem, o domínio do estilo escrito oralizado, a compreensão do estatuto fantasioso do ambiente, são parte desta competência que se avaliará a seguir.

COMPETÊNCIA PERFORMÁTICA

"Um bom personagem, tem que ter uma boa historia, uma boa caracterizacao... objetos legais que facam ficar mais paercido com o personagem.. uma bela casa... e encarar de vez em quando a alma do personagem.. bater de frente com ele e mesclar um pouco dos dois dentro do moo..." (aka: Topera)

Entrar como *guest* (visitante) dá uma sensação de vazio e desalento, pois o vínculo deste usuário com os outros é quebrado a cada conexão. Isso porque não é sempre a mesma pessoa que utiliza a roupagem do visitante. No entanto, entrando como *guest*, o usuário principiante aprende o básico do programa, como conversar, e pode então construir seu personagem e se tornar um membro efetivo da "comoonidade".

Moon (a lua), Raven (o corvo dos poemas de Edgar Allan Poe), Garfield (o gato gordo e preguiçoso criado por Jim Davis) Ishtar (a colecionadora de homens, da mitologia), Aldebaran (um dos Cavaleiros do Zodíaco), Luke_Skywalker (personagem do filme Guerra nas Estrelas de Georg Lucas), Luizinho (sobrinho de Donald, das histórias em quadrinhos de Walt Disney) MadMax (do filme de mesmo nome), Narizinho (do Sítio do Pica Pau Amarelo, programa infantil adaptado para televisão baseado na obra de Monteiro Lobato), Malkavian

(um vampiro poderoso de acordo com livros de RPG), Higienic_Paper; esses são alguns dos usuários do CpdeeMOO, personagens criados das mais diversas instâncias, mitologias, objetos, histórias em quadrinhos, filmes, programas televisivos, desenhos, etc. A criatividade parece sem limite na escolha dos personagens para atuar no ambiente.

De acordo com Topera:

```
"assim... os aliases vem de tudo que eh lugar..."
"tu tah andando na rua, ve^ uma cena.. pum!!! Alias! Tu tah vendo tv em casa, um
grande terrorista faz coisas horriveis.. pum!! Alias!!!"
Higienic_Paper transforma-se em Bin_Laden.
Bin_Laden (brown) diz, "coisas desse tipo..."
"alias pode ser qualquer coisa que vem na mente da criatura..."
```

É no processo de criação do personagem que o usuário elabora sua identidade *on-line*. Esta identidade tem caráter plástico (no sentido de maleável) pois, em cada registo de membro, um usuário tem direito a ter até dez *alias*, podendo também construir uma personalidade/identidade para cada um destes personagens, bem como "casas". Os usuários têm, também, a liberdade de criarem (sabendo a linguagem de programação do ambiente, a linguagem MOO) diversos objetos de sua preferência (verbos, robôs/bots, dizeres automáticos, etc.) para agir em conformidade com seus personagens.

Mais do que se colocar no lugar do personagem por simples catarse como em cinema ou novelas, no MOO os personagens têm a chance de responder, de representar seu "eu" em cima de um "eu" construído para o ambiente. Essa interatividade dá capacidade aos seres de reproduzirem dramas vividos pelos personagens que escolheram desempenhar pois, muitos personagens já têm uma identidade definida (como Luke_Skywalker) e de criarem novos dramas experimentados através da livre atuação do seu personagem.

Um usuário característico deste ambiente é "MadMax", que assume todo um repertório de práticas que o identificam com o personagem do filme "Mad Max", sua morada, seus dizeres automáticos, sua descrição.

Digitando o comando certo (`xr MadMax`) para verificar a identidade de "MadMax", a seguinte descrição aparece na tela:

```
Um homem soh, em busca do nada...□      Ele entra em seu carro preto e sai pela
estrada empoeirada...□                  Se um dia voce o encontrar, deixe-o passar...□
Talvez ele retribua a voce... algum dia...
```

Com sorte e um convite para visitar sua residência, será possível vislumbrar "Desert":

```

Desert
. +□ . . ||||| + . . . . . □ ( /|\ . . | \
|_|| .□ /\ ||||| . | | | | | | | .□ . ||||| | | | | | |
|_|_____ \_____ This is the place of□ . ||||| ||||| /\ _____
_____ . . the solitude of MadMax...□ ||||| ||||| ||||| . . . .
_____ He is sad and very lonely.□ . \|-'| ||||| ||||| . . . .
If you want to talk to□ \_ ||||| ||||| . . . . . him, please,
go slowly.□ _ ||||| \-'||| . . . . . □ . . . . . |___/
_____ .□ . _ ||||| . _ \---' .) =\oo|=(. _ . . . □
^ . - . \. |□

```

Juntamente com a elaboração das residências e dos personagens, é possível programar o "page_echo". Trata-se de uma frase automática que será transmitida para os usuários que, por *page*, enviarem algum dizer para MadMax. Assim, se qualquer usuário se dirige a MadMax dizendo: "oi mad", antes que MadMax responda, será lançado na tela a seguinte frase:

```
Um homem que nao tem medo de nada, nao ama nada...
```

É muito comum, neste universo, a apropriação por parte do usuário de personagens de fábulas, principalmente de desenhos e de produções cinematográficas, como foi demonstrado. Mesmo incorporando a identidade de personagens já existentes, os personagens no MOO têm vida própria. Em cada diálogo travado, os usuários dão novos sentidos a performance dessas identidades, resultando em novos significados nas interações, o que implica em uma competência, assinalada por Zumthor:

"Performance implica competência. Além de um saber-fazer e de um saber-dizer, a performance manifesta um saber-ser no tempo e no espaço." (Zumthor-1997, pág.: 157)

Essa competência performática é o cerne dos dramas experimentados pelos usuários do MOO, a própria interação neste ambiente implica nesta aptidão, se levado em consideração a competência de saber operar e usar o programa, ou seja, uma competência técnica básica, sem a qual o indivíduo dificilmente será reconhecido como parte integrante da comunidade.

A noção de drama, aqui utilizada, é entendida, apoiando-se na idéia advinda de uma corrente de pensadores (R. Schechner, V. Turner, E. Goffman) que se propõem a estudar a vida social como metáfora teatral, argumentando que a vida social é propriamente dramatizada, e as pessoas não somente fazem coisas, mas tentam mostrar para outros o que elas estão fazendo ou têm feito, tendo, então, a característica da audiência presente nas ações, assim como se estivesse representando em um palco.

Os pensadores da antropologia da performance lembram que os atores sociais lidam o tempo todo com sua platéia, pois é para ela que se dirigem e é dela que aguardam uma avaliação de sua atuação. A platéia tem um papel crucial pois participa da performance. De acordo com Finnegan (1992), a relação do *performer* com os participantes pode ser estabelecida de diversas formas: (1) em alguns casos há uma distinção clara entre a audiência e o realizador da performance; (2) em outros há uma relativa separação entre eles, mas sem uma barreira clara; (3) por vezes, pode-se identificar uma participação ativa dos participantes na performance; (4) e ainda há os casos onde se pode perceber pouca ou nenhuma separação entre a audiência e os *performers*, onde realizam uma atividade conjunta. Finnegan cita como exemplo de performance conjunta, o carnaval. Neste caso, os *performers* representam tanto um papel de audiência como de *performer* (1992:98). Esta delimitação parece bastante sugestiva em relação ao tipo de atuação performática presente no CpdeeMOO, pois neste ambiente todos representam um papel (sendo *players*) assim como assistem de maneira participativa a atuação performática de outros usuários. Tornam-se, portanto, um tipo de audiência ao mesmo tempo que performatizam. É, neste processo de reconhecer e atuar conjuntamente, que reside a dinâmica dos relacionamentos dos usuários do MOO, permitindo a constante manutenção e sustentação da sua identidade.

A interface do MOO cultiva um ambiente onde o ficcional e o extraordinário têm espaço garantido, conscientes desta condição, os usuários elaboraram seus personagens. Neste espaço social é permitido que a identidade pessoal se multiplique e se diversifique de forma nunca antes experimentada. As pessoas são assim incentivadas a fazerem uso da sua imaginação criadora, abrindo espaço ao devaneio.

No MOO, o devaneio passa a ser compartilhado e as criações imaginativas tornam-se parte importante das práticas de sociabilidade desta comunidade, como ilustra o exemplo do verbo unicórnio:



Torna-se relevante lembrar que, para Bachelard, a imaginação não é um ato inconsciente do sujeito. Este autor refere-se a uma imaginação poética, advinda de um devaneio, que é uma atividade onírica na qual subsiste uma clareza de consciência, sendo que o sonhador de devaneios está presente no seu devaneio, pensa a sua imagem, pasma-se, encanta-se, está desperto. (1996).

Sendo o devaneio, algo realizado conscientemente, onde o sonhador tem o *cogito* da situação, o autor apresenta, então, esta prática do devaneio como algo que reforça a coerência psíquica, trata-se de um crescimento da consciência. O devaneio poético é o objeto de Bachelard, é para ele, onde todos os sentidos despertam e se harmonizam.

De acordo com este filósofo da imaginação, o devaneio forma um mundo, que é do sonhador, e esse mundo sonhado ensina possibilidades de engrandecimento do ser no universo.

No mundo do MOO, os usuários experimentam as mais diversas sensações, algumas sem referência no mundo *off-line*, outras simulando-o, como neste exemplo retirado de um arquivo *log*, onde estava Wig, conectada no programa quando Ishtar convidou a visitá-la no "Templo de Ishtar". Recém havia criado o personagem, portanto, pouco se sabia das possibilidades do programa, e várias vezes se sentia perdida pela extravagância de textos que enchiam a tela do monitor de forma frenética. Ishtar (em "tom" de brincadeira) percebendo dificuldade da pesquisadora iniciante neste *chat*, executou um verbo que deixou-a ainda mais confusa:

```
:vira os olhinhos, acha que vai desmaiar.. muito confusa!
Wig vira os olhinhos, acha que vai desmaiar.. muito confusa!
Ishtar (Fly Me to the moons) sorri
Ishtar (Fly Me to the moons) [para Wig]: agora tu vai melhorar
Ishtar, vem de TEMPLO DE ISHTAR e lhe da um `presentinho'...
Wig fumou ateh a uuultima ponta !
Jacare_Azul teleports in.
Jacare_Azul Sauda a Todos.
Jacare_Azul [para Wig]: Como tem passado amigo(a)?
Jacare_Azul saudu o velho amigo Wig!
"risos
Voce diz, "risos"
Jacare_Azul diz, "Ta chegando uma remessa nova da colombia hoje!"
"tudo joia jacareh, que saudade.
Voce diz, "tudo joia jacareh, que saudade."
Jacare_Azul diz, "Passa mais tarde la em casa pra podermos aproveita-la"
Jacare_Azul diz, "Voce ta muito calado hoje, vo nessa"
Jacare_Azul vai pra casa.
"socorro, onde estou?????????"
Voce pergunta, "socorro, onde estou?????????"
Gabeira do Partido Verde lhe traz uma mensagem de Jacare_Azul
He pages, "Estamos dando uma festinha aqui em casa, vai vir ou nao?"
Ishtar (Fly Me to the moons) [para Wig]: estas aki
"help me!
Voce exclama, "help me!"
Ishtar (Fly Me to the moons) [para Wig]: pq?
Gabeira do Partido Verde lhe traz uma mensagem de Jacare_Azul
He pages, "Po cara ce vai vir ou nao??? Que saco..."
"sei lah, ainda bem que tah tudo em log... vou olhar tudo de novo pra ver se
entendi.
Voce diz, "sei lah, ainda bem que tah tudo em log... vou olhar tudo de novo pra ver
se entendi."
```

O verbo "ganja", acionado de Ishtar para Wig pelo comando "ganja wig", tem em sua programação a ordem de criar personagens imaginários como o Jacare_Azul e Gabeira, aludindo a mesma situação de uma pessoa que fuma maconha e que, então, sofre alucinações. Os personagens imaginários do verbo passam a participar da conversa normalmente e a pesquisadora se vê perdida diante de tantos acontecimentos e diálogos, de alguma maneira conturbada, uma sensação provavelmente esperada pelo programador do verbo.

A habilidade dos usuários de entender e lidar com os acontecimentos do ambiente do MOO é que transforma os caracteres duros que aparecem no monitor, em base para fomentar a imaginação e o devaneio.

Para colaborar com esse devaneio compartilhado, os recursos estilísticos, neste ambiente tem importância elementar, feitos com os caracteres disponíveis no teclado, sejam as palavras, o uso de verbos, ou o uso de *smiles*, darão indícios da tonalidade da voz, e do sentido da frase.

No exemplo a seguir, quando conversavam (cada um em sua casa, por isso o uso de "-", "page") o personagem Pantera_Negra reclama pelo fato da pesquisadora não ter percebido o "tom" em que a conversa andava. Embora, se notasse que a conversa estava se dando de forma lúdica, Pantera_Negra não poderia avaliar que se encarava dessa forma a situação sem que se fizesse uso de traços que caracterizassem esse "tom" no diálogo (como os *smiles*):

```
Pantera_Negra (onipotente e onipresente) pages, "para... tah vendo.. nao tah
prestando atencao no meu tom de brincadeira e jah estah comecando a se estressar..
hahaha"
-pn mas quem tah estressada aqui?
-pn eu tava brincando!
Pantera_Negra (onipotente e onipresente) pages, "sem sorrisos nao dah pra saber..
:)"
```

Outro exemplo de recursos estilísticos, usado pelos usuários do MOO, pode ser encontrado num típico *e-mail* público de aniversário:

```
Feliz aniversario, querido! :)
Tudibao pra vc, que ja tem um dos maiores fa clubes do moo, hehehehe
Continue sendo esta simpatia de pessoa, que tanto cativa nao so a MOOlherada, mas
todos que te conhecem um pouquinho!
Voce eh daquele tipo de pessoa que faz a gente acreditar que a internet e feita de
pessoas reais muuuuuito legais!
Um grande abraco da amiga que nao te esquece,
PS : I FEEEEEEEL GOOD! (ta na nan, ta na nan) :PPPP
```

Uma alusão sonora pode ser percebida pelo alongamento da vogal "e" da palavra *feel*, pela referência em sílabas que compõe a melodia musical ("ta na nan, ta na nan"), e pela tonalidade de um impulso brincalhão (animado) estabelecido pelo uso do *smile* ":PPPP" na canção.

O uso de recursos estilísticos diversos, nas comunicações estabelecidas no MOO, transmitem sentidos singulares as conversações dos personagens. A seguir mostrar-se-ão mais detalhadamente o uso de alguns desses recursos.

De maneira à analisar a performance nas interações deste ambiente específico, far-se-á uso do conceito de "pistas de contextualização" propostas por J. J. Gumperz consideradas como:

"...constelações de traços presentes na estrutura de superfície das mensagens que os falantes sinalizam e os ouvintes interpretam qual é a atividade que está ocorrendo, como o conteúdo semântico deve ser entendido e 'como' cada oração se relaciona ao que a precede ou segue." (Gumperz, 1998)

De acordo com este autor, estas pistas devem ser estudadas não de forma abstrata (como propõem alguns lingüistas formalistas), mas em relação ao processo e ao contexto onde se dão. De forma sintética, expõem-se a seguir as modalidades destas pistas de contextualização:

Verbais:

- 1) Lingüísticas (lexicais, alternância de código, dialeto)
- 2) Paralingüísticas (pausa, risada, silêncio, hesitações, onomatopéias)
- 3) Prosódicos (entonação, sotaque, acentos)

Não Verbais: Olhar, postura, gestos, etc...

Acredita-se que todas estas modalidades possam ser encontradas, de alguma forma, no ambiente estudado. Iniciar-se-á esta reflexão apresentando um exemplo bastante significativo para pensar as pistas de contextualização que fazem parte do discurso da "comunidade".

Tudo começa quando Ishtar convida a pesquisadora e a Imhotep para visitar seu Templo e então se aciona o comando que permite chegar até lá ("@join Ishtar"), e:

Voce teleporta-se ate' TEMPLO DE ISHTAR.

TEMPLO DE ISHTAR

Voce acaba de adentrar nos dominios da Deusa Ishtar. Este e' um lugar sagrado onde vc deve reverencia-la. Voce ve um ambiente soturno, com desenhos arcanos sumerios, de um tempo esquecido . Em um altar, encontram-se varias oferendas `a poderosa Deusa Ishtar, trazidos por seus temerosos seguidores. O ambiente nao e' aconchegante, mas se a Deusa lhe trouxe aqui, fique `a vontade. Apenas tome cuidado para não deixa'-la enfurecida...

Ishtar esta' aqui.

{Imhotep (#2998) entrou nesta sala.}

A areia escorre pela fechadura e se junta para formar Imhotep (o escolhido das trevas)

Imhotep (o escolhido das trevas) diz, oi, faz um tempao q vc estah implicando comigo, por isso...

Ishtar (Fly Me to the moons) sorri

{Ishtar (#8287) --> saiu desta sala.}

Ishtar (Fly Me to the moons) foi expulsa de TEMPLO DE ISHTAR por Imhotep.

{Ishtar (#8287) entrou nesta sala.}

Ishtar retorna para casa.

Imhotep (o escolhido das trevas) [para Ishtar]: hehe :)

Ishtar (Fly Me to the moons) slaps³² Imhotep.

Ishtar coloca o dedinho no cantinho do olhinho de Imhotep e... ops.. furou.

Imhotep (o escolhido das trevas) [para Ishtar]: nao pode furar meu olho, sou de areia!

Ishtar (Fly Me to the moons) [para Imhotep]: mas a sua cabeça eh de chocolate, ESTUPIDO!

Ishtar rola no chao de tanto rir.

Imhotep (o escolhido das trevas) [para Ishtar]: :P

Imhotep é um personagem do filme "A Múmia", constituído de areia, que acaba conseguindo (por dominar regras de programação) expulsar Ishtar de sua própria casa (não é de "bom tom", nem aceitável que as pessoas sejam expulsas de suas próprias casas). Esta, por sua vez retorna, e então faz uma brincadeira que consiste em colocar o dedo no olho de Imhotep. É, neste momento, que ele (um ser de areia) apresenta-se na forma de seu personagem replicando que Ishtar não poderia furar seu olho devido a sua constituição, e então, a resposta de Ishtar remete a uma propaganda de televisão veiculada durante algum tempo, onde duas tartarugas de chocolate conversam, a mais amigável fazia perguntas, até que resolve acabar com a arrogância das respostas da outra (que em todos os finais de frase respondida acrescentava: "...estúpida") abocanhando sua cabeça já que era toda de chocolate.

Mais uma vez aparece neste exemplo a forte influência da mídia nas interações destes usuários, que baseados em seus hábitos midiáticos, utilizam-se de propagandas e filmes em suas cotidianas interações.

³² Dá um tapa em.

Mas, voltando a questão dos recursos estilísticos, como de fato, é possível entender este diálogo enquanto constitutivo de uma lógica conversacional para além da lógica gramatical, ou seja referente a uma oralidade latente em um ambiente onde as pessoas não estão face a face e só lidam com a escrita digital limitada dos caracteres ASCII?

A partir da sugestiva conversação entre Ishtar e Imhotep, e utilizando-se de outros exemplos da conversação cotidiana no MOO, retomar-se-á e trabalhar-se-á uma a uma as pistas de contextualização na tentativa de demonstrar detalhadamente a presença de recursos estilísticos usados corriqueiramente na linguagem oral, e que com a CMC passam a fazer parte da cultura de comunicação dos grupos que se encontram e conversam mediados por computador.

Verbal Lingüística:

Toda prática lingüística dos usuários do MOO, sendo particular da forma de CMC já serviria como pista de contextualização enquanto possuidora de um "dialeto singular" que se caracteriza principalmente por uma escrita-oralizada. Uma escrita que se preocupa mais com sua sonoridade e dinâmica do que com sua formalidade gramatical, como demonstram as palavras sublinhadas do exemplo a seguir:

```
Camaraumzinhu (Ao Alho e Oleo) berra para Giovanni, "oie"
Hurricane berra para Camaraumzinhu (Ao Alho e Oleo), "kem dera.. tava
mais eh resolvendo poh... :/"
Mystique berra para Hurricane, "bao.. isso eu nao divido, pede pro gio
hehehehehe"
Camaraumzinhu (Ao Alho e Oleo) diz, "naum.."
Hurricane berra para Giovanni, "ahh.. janela num tem akele tchan de suspense.....
sem contar ki eh mais facil elas te verem... hehehe"
Whiskas (de Camarao) exclama, "xegay!!!"
Bombastica berra, "to si sentindo tao sozinha.... :o("
Malkavian (ashes to ashes, dust to dust) [para Lagartixa]: tu tah ficando ainda
mais doidja neh?:)
Frodo (O hobit herege) [para Stardust]: Qual eh a onda do que voce quer que eu faca
pra voce, mermao?;-)□George_Brujah (...) pages, "amigo eh akela cara ou mina que
ficam do teu lado pro que der e vier e mesmo se forem tomar na orelha, nao arrastam
o peh do teu lado..."
```

Onomatopéias também são utilizadas:

```
Voodoo (anti-social clan) mira outro tomate surpresa no cabelo da Ishtar.
Voodoo (anti-social clan) ouve PLOSH.
```

Verbal Paralingüística: Este tipo de pista de contextualização é muito usado pelos usuários. No exemplo do templo de Ishtar, o signo indicial dos três pontinhos demonstra que o dizer está incompleto (uma pausa), e, a atitude da destinatária (Ishtar), que sorri (usando o verbo de ação), demonstra que ela percebe que o emissor está "tramando" algo:

```
Imhotep (o escolhido das trevas) diz, oi, faz um tempao que vc estah implicando
comigo, por isso...
Ishtar (Fly Me to the moons) sorri
```

Outros exemplos podem ainda ser citados, como quando Imhotep percebe a volta de Ishtar para sua casa e dá uma risadinha com tom sarcástico e vantajoso (hehe :)), quando Ishtar dá um tapa (slaps) em Imhotep, e quando prepara sua "vingança" (Ishtar coloca o dedinho no cantinho do olhinho de Imhotep e... ops.. furou.)

Verbal Prosódicas: O melhor exemplo deste tipo de dica de contextualização é o tom com o qual Ishtar pronuncia "estúpido":

```
Ishtar [para Imhotep]: mas a sua cabeça eh de chocolate, ESTUPIDO!
```

Como exposto, e explicado pelas regras da "netiqueta" na primeira parte desta pesquisa, utilizar letras maiúsculas na Internet, é como gritar, portanto Ishtar deu ênfase no seu dizer, gritando a palavra "estúpido", mudando a tonalidade de voz.

Mais um exemplo desta pista de contextualização são os sotaques de cada região onde moram os personagens, que acabam se misturando neste ambiente onde as fronteiras geográficas são facilmente ultrapassadas. Ressaltam-se entre parênteses, nos exemplos a seguir, as cidades onde moram os usuários que utilizaram expressões com sotaque:

```
A_Anja berra para Giulica, "bju fia" (Recife, PE)
(desde Casa_do_Luiz) Luizinho exclama, "ce nao conhece ainda o meu page echo!!!"
(São Carlos, SP)
Mystique berra para Camaraumzinhu (Ao Alho e Oleo), "como tu tah?" (Porto Alegre,
RS)
Hurricane diz, "vixi.. pra tudo ki eh lugar.. em jf a noiti, barzim, na casa
dos outros, as vezes boate.. ;)" (Juiz de Fora, MG)
Malkavian (ashes to ashes, dust to dust) diz, "Bah..eu odeio poesia de onibus...so
vi uma ateh hj q era legal :)" (Porto Alegre, RS)
```

Não Verbais: é desafiador buscar entender como algo que não é verbal performaticamente, pode ser entendido neste ambiente. De fato, todas colocações no MOO se sustentam sobre a escrita, sobre a forma de texto. No entanto, percebeu-se que este texto está disposto na interação de forma a indicar determinadas situações como se estivessem sendo

vividas, como se as pessoas de fato estivessem próximas, mesmo estando distantes, ou seja dando uma noção simbólica de interação face-a-face.

Existe, portanto, neste espaço, um entrelaçamento de dimensões performáticas, onde há uma recuperação, pela simulação do uso dos corpos (gestos, estilos de falas, posicionamentos, caricaturas, emoções, humor) na/da vida cotidiana para o ambiente virtual. Pensar nestas situações sob o ponto de vista bachelardiano do devaneio, permite que se compreenda a capacidade das pessoas (re)criarem diversas situações nas interações que se constituem na base dos dramas experimentados pelos participantes.

Portanto, não se torna viável isolar instâncias performáticas (escrita, gestos, sonoridade) neste tipo de interação. Pode, sim, haver uma predominância de determinado tipo, mas não pode ser encerrada somente nesta perspectiva, pois limita e elimina a dimensão significativa de determinada atitude performática. O que se observa no ambiente do MOO é que a instância performática da escrita se vale da imaginação criadora para que seja completamente compreendida neste âmbito de conversação. Remete à memória e à imaginação de determinadas e específicas situações, num processo de imitar o cotidiano social, através da simulação, e de criar novas condições fantásticas para experimentação, possibilitada pela interface do programa do MOO.

Afinal, como foi demonstrado com o exemplo do personagem MadMax e outros, tudo, neste ambiente, é (re)criado, e vivido como tal. O programa do MOO dá liberdade para os usuários de criarem verbos³³ (ações) conforme suas necessidades.

Um beijo melecado, um sorrisão de fanfarrão, ou meramente um riso leve, um olhar cabreiro, uma sutil insinuação, um abraço apertado e carinhoso, esses e muitos outros exemplos são parte indispensável dos recursos estilísticos que permeiam o discurso lingüístico desta comunidade.

Esclarecidos alguns pontos para entender performance para além da escrita no ambiente virtual, volta-se ao exemplo dos personagens de Ishtar e Imhotep, e passa-se a relacionar com mais clareza algumas destas pistas que não deixam de ser verbais, mas que aparecem no decorrer da conversação, sugerindo pistas "não verbais".

Existe, sugestivamente, no exemplo a seguir, a noção de poder sobrenatural proposta pelo personagem, que exerce uma função poética:

A areia escorre pela fechadura e se junta para formar Imhotep (o escolhido das trevas)
--

³³ De acordo com um dos *wizards* do programa, não seria fácil calcular o número de verbos criados mas estima que seriam mais de cem mil, lembrando que outros podem ser criados a todo instante.

Neste outro exemplo, a proposição incita a imaginar alguém sendo expulsa abruptamente:

Ishtar (Fly Me to the moons) foi expulsa de TEMPLO DE ISHTAR por Imhotep.

Difícil entender o próximo exemplo, sem pensar no gesto da pessoa "atirada ao chão" com as mãos sobre a barriga já com câibra de tanto rir.

Ishtar rola no chão de tanto rir.

Por último, uma sutil "desdenha amigável" toma forma com o uso do recurso do *smile*,": P" que significa colocando a língua para fora.

Imhotep (o escolhido das trevas) [para Ishtar]: :P

Em se tratando dessas "simpáticas" carinhas virtuais, os *smiles*, talvez fosse interessante relembrar o que disse o pensador Leroi-Gourhan, no livro "O Gesto e a Palavra" (1964). Este autor, propõe que a emergência da escrita se dá a partir de uma arte figurativa, onde ações humanas e crenças mitológicas eram reproduzidas em desenhos. Posteriormente, esses desenhos foram se transformando em símbolos até chegarem a uma figuração abstrata que daria início aos alfabetos.

Ora, o que encontramos no ciberespaço é a volta ao uso de símbolos, criados em suas devidas possibilidades (pontos, vírgulas, traços, letras), representando gestos faciais correspondentes com feições sociais previamente concebidas, que já constituem, desde muito, um imaginário de sensações que se referem a determinados movimentos musculares do rosto. Portanto, por similaridade, o *smile* ":-)" é entendido como sorriso.

A sutileza das representações corporais elaboradas pela escrita, seja figurativa com os *smiles* ou seja realmente escrita como nos *moods* (representadores de humor, aqui sublinhados) estão constantemente presentes no ambiente na tentativa de através deles imputar sentido no seu modo de atuar:

Imhotep (o escolhido das trevas)
Whiskas (de Camarao)
Ishtar (Fly Me to the moons)
Pantera Negra (inocente)
Lagartixa (perguntadora)
Belatrix (respondedora)

Estes *moods* são uma representação de determinada intenção (situação, disposição) momentânea dos usuários na interação, apresentando seu "humor" (estado de espírito) para a platéia, ou simplesmente um complemento do nome em detalhes mais específicos que caracterizam o personagem, performatizando sua atuação.

Todas estas características encontradas no MOO são parte indispensável do cotidiano dos seus usuários, pois, sustentam a própria possibilidade de estar num processo animado, móvel e criativo de interagir que constitui a vitalidade do ambiente. Além das possibilidades discursivas escritas ou desenhadas, as identidades escolhidas pelos membros do MOO também fazem parte deste discurso da comunidade. O personagem é o "eu" no MOO.

A identidade performatizada no MOO, mais do que singularizar o indivíduo por uma nomeação, permite que os indivíduos apresentem-se constantemente diante dos outros. Por sua singular importância dentro do programa, a identidade será a temática tratada a seguir.

A COMPLEXIDADE DAS IDENTIDADES NO MOO

"En los MUD, uno puede ser mucha gente y mucha gente puede ser uno"
(Turkle, 1997:25).

Como visto anteriormente, a interface do programa dá condições às pessoas de criarem personagens, ou assumirem responsabilidades e referências de acordo com um "nome" escolhido dentre os personagens já existentes no imaginário social, como SuperMan, Garfield, Jedi, etc. Isto implica em usar a máscara social de maneira diversa da explicitada por Goffman pois, na perspectiva analítica deste autor, os indivíduos, embora possam atuar de diversas maneiras, assumindo diversos papéis quotidianamente, encontram-se confinados ao referente material, sendo este o corpo físico, pois Goffman trabalha com a aparência "corporificada": aquela que é percebida na imediatez dos encontros face a face (1978).

No ciberespaço, desvinculando essa limitação corpórea física, os usuários têm, nos seus encontros tela a tela, a possibilidade de assumir uma incrível diversidade de papéis (criaturas míticas, animais, super-heróis, ídolos, etc.), tornando a identidade dos usuários muito mais diversificada e complexa. Se o usuário não se agrada de determinada identidade poderá excluí-la, deletando determinado nome da sua lista de *alias* da mesma forma que pode adicionar outros.

Embora o *alias* seja o principal identificador da identidade social no MOO, existem outras questões que levaram a concluir que alguns símbolos de informação social corporificados, principalmente os de prestígio, estão presentes nestas comunicações, colaborando para a apresentação desse indivíduo na sua tentativa de valorização do "eu" no cerne da comunidade. O exemplo a seguir parece significativo a respeito da constante

tentativa de mostrar os símbolos de prestígio que podem inferir numa concepção daquele indivíduo:

Mensagem 1078 on *geral (#8112):
Date: Thu Jan 10 03:17:30 2002 UTC
From: Comandante Marcos (#2150)
To: *geral (#8112)
Subject: Re:1071

Cara...qdo me referi a lançamento de livro, significa que sou escritor (Historiador) e tenho participado de publicacoes com razoavel frequencia. Isso desde 1997...

Lah vai a lista: (titulos encontrados em livrarias de POA - no Centro Municipal de Cultura, p.ex.)

#1- 'Memoria dos Bairros - Morro Santana' (1997) pela, SMC/PMPA.

#2- 'Memoria dos Bairros - Chacara da Fumaca' (1999), pela SMC/PMPA.

Destes, sou co-autor.

#3 - 'Contrapontos - Ensaios de Historia Imediata' (1999), Editora Folha da Historia.

#4 - 'Cinema e Segunda Guerra Mundial' (1999), Editora da Universidade (UFRGS) /PMPA.

Nestes eu participei com artigos. E nos itens 2,3 e 4 eu tambem tive a oportunidade de participar de sessoes de autografos durante a Feira do Livro de Porto Alegre de 1999.

#5 - 'Memoria da Vila Belga' (2002) - no prelo.

Ah...isso sem contar os artigos em jornais e sites. Neste periodo, ainda tive tempo de ser Diretor de Redacao do jornal Folha da Historia.

Eh...qdo eu falava em publicacao e lançamento...era disso que eu falava...

Era isso,
Pete.

A importância de lidar com o conceito de identidade social aqui está intimamente relacionada com a questão da sociabilidade desta comunidade pois, observaram-se que, no MOO, estes personagens sentem-se imbuídos de uma carga moral que os incita a "representarem-se" constantemente no cotidiano das interações travadas. Ora tomando a máscara dos seus personagens *on-line* (enquanto um gato preguiçoso, um corvo, ou um herói), ora tomando a máscara do seu personagem *off-line* (uma pessoa de "carne e osso"), esses usuários importam-se com sua aparência diante desse grupo social. Isso porque, como em qualquer sociedade, o prestígio social no MOO é relevante. Uma forma bastante convincente deste prestígio social pode ser conseguida ao se alcançar o topo da hierarquia no programa, se tornando *wizard*. Por reconhecer sua liderança e o poder que inspira (pode banir definitivamente o usuário, ou lhe ministrar castigos que implicam em dias sem conexão), os *wizards* são respeitados e requisitados pelos usuários com maior frequência. Os usuários que

não são *wizards* terminam por usar de outras técnicas para sustentar determinada apresentação do seu eu neste espaço, como usar um personagem já existente e que inspira boas referências (na tentativa de ligar as qualidades do personagem à sua pessoa), ou postar *e-mails* em diversas listas de discussão, onde terá a oportunidade de expressar suas virtudes. É interessante lembrar que os usuários do MOO encontram-se face a face em "MOOrrascos", ou seja, churrascos organizados pelos próprios integrantes da comunidade para que todos se "conheçam". Não interessa aqui avaliar a diferença da relação antes e depois dos usuários se conhecerem face a face. O estatuto da identidade não parece relevante de ser avaliado desta perspectiva, pois torna-se mais significativo ver esta comunidade e seus relacionamentos *on-line*, já que o espaço demarcado onde há de fato um reconhecimento de ser e estar em comunidade é o MOO. É no espaço do MOO que interessam as idéias e valores de mundo que a pessoa tem, a sua capacidade de ouvir e ser ouvida, sua rede de amizades, enfim, é diante da comunidade do MOO, como personagem (embora não desconectado da sua vida *off-line*) que as pessoas se importam em manter determinada aparência, na tentativa de encontrar um lugar (de prestígio) no grupo.

Mesmo que a identidade assuma um caráter múltiplo na Internet, ela tem uma ordem, uma ordem constituída pelo sujeito que a sustenta. Para entender essa ordem, é necessário mergulhar na narrativa do indivíduo, pois, entende-se que é nesta narrativa que se pode compreender seu sentido. Essas identidades multiplicadas, se compreendidas pelo viés da narrativa, não se parecem como "esquizofrenia grupal", e muito menos, como "crise de identidade". Concorda-se neste ponto com Sherry Turkle que encara a questão da múltipla identidade como fluída, mas baseada na coerência e numa perspectiva moral. É múltipla, mas integrada, onde o "eu" tem um sentido sem precisar ser um "eu" único. (1997:325).

Uma das perguntas da entrevista visava compreender um pouco mais sobre os personagens de cada *player*, e foi assim que se percebeu que, local de nascimento, experiências midiáticas, objetos com significado particular, profissão, estado de espírito, contexto da conversação, dentre outras coisas, serviam para construção de seus personagens.

Na narrativa de cada um, os seus diversos personagens unificavam seu "eu", como mostram os dois exemplos a seguir, um de A_Anja e outro um mail de Moon:

A_Anja diz, "bem..."
A_Anja diz, "meu personagem mesmo eh A_Anja"
A_Anja diz, "eu sempre tive esse personagem..."
A_Anja diz, "bem... para começar meu sobrenome eh anjos"
A_Anja diz, "anjos"
A_Anja diz, "dai veio anja"
A_Anja diz, "segundo eu gostaria de ser uma anja... :)"
A_Anja diz, "e tem muita gente que me acha uma... :P mas as vezes me acho uma serpente..."
A_Anja diz, "tipo... como na musica que eu gosto..."
A_Anja diz, "que fala que a serpente encanta para depois dar o bote.... :P"
Voce pergunta, e seus outros personagens, quer falar deles?
A_Anja diz, "a scully foi por causa do rayden"
A_Anja diz, "tipo... na epoca eu tava doidinha por ele... :)"
A_Anja diz, "ai coloquei o alias combinando..."
A_Anja diz, "LadyHawke por causa da do filme"
A_Anja diz, "eh que a Isa para mim simboliza a perfeicao..."
Voce pergunta, "era Isa o nome dela?"
Anja diz, "Isabeau"
A_Anja diz, "Isabeau Danjou, ai por isso que adotei o alias..."

Mensagem 2 on Lagartixa (#9550):
Date: Sun Apr 30 00:25:53 2000
From: Camaleoa (#8345)
To: Lagartixa (#9550)
Subject: alias...

Os primeiros foram (logo que criei o personagem):
Moon pq o primeiro player que vi desconectando foi o SUN...aih
ficou esse...acabei gostando...)
Luna, Lune, Tsuchi -> pq significam Lua em Japones, Italiano e Espanhol (nao necessariamente nessa mesma ordem:)
Jah tive tambem, em algumas fases: Guria, Moon_Maloqueira, Super_Mulher, Pia', Moonkavian (na epoca que namorava o Tulio "Malkavian"), Anck_su_Namun (do filme A Mumia)....
Agora tenho esses de hj, nao tiro eles nunca pq jah me apeguei demais...e todos tem um significado especial...:)
Bju,
DaniMoon (nao eh alias, mas tb uso pra assinar mails:P)

É na dinâmica das relações, num tempo contextualizado que as identidades, criadas pelos usuários, tomam seu lugar e permitem dizer um pouco mais de cada "eu" da interação. Os personagens carregam memórias, que na construção da narrativa, na "tessitura da intriga" como diria Paul Ricoeur (1994), tem sua simbólica importância lembrada. Se houvesse perguntado isso em 1997 talvez as respostas não fossem as mesmas, porque a flexibilidade dos personagens criados no MOO permite que, em cada momento, a imaginação criadora articule seus simbolismos em concordância com o tempo vivido pelo usuário para construção do "eu".

No entanto, para que esse personagem não perca sua referência diante dos outros, existe geralmente um personagem que persiste no tempo, o personagem, que se chamará de "principal", aquele pelo qual o usuário é reconhecido por todos. O personagem principal é o mais forte referencial do "eu" no MOO. Notou-se esse apego a um dos personagens quando descobriu-se que Malkavian havia se reciclado, ou seja, eliminado seu personagem do MOO (quando alguma coisa é reciclada, significa que seu número de objeto fica livre para ser usado por outro objeto criado por algum usuário), e, mesmo assim havia pedido para Ishtar adicionar na sua lista de *alias* o "Malkavian" para que ninguém pudesse se registrar com esse *user*. A posseção pelo *username* é algo que perpassa a convivência virtual. Mesmo tendo a iniciativa de "eliminar" seu personagem, Malkavian se preocupou em tomar providências para que ninguém ocupasse seu lugar, evitando que outra pessoa assumisse uma personalidade com história já construída dentro do MOO.

Portanto, embora flexível, múltipla, plástica e fluída, as identidades parecem ter papel preponderante dentro do ambiente do MOO, e na vida dos usuários. É, através do processo de criação e manutenção do seu personagem na performance, que o usuário mantém e afirma seus vínculos de reciprocidade nesta comunidade. De acordo com Reid, é crucial para o desenvolvimento das comunidades *on-line* os nomes registrados dos personagens (únicos), seu uso consistente e respeito por sua integridade. Embora possam trocar de *user*, a idéia de comunidade exige que os membros reconheçam uns aos outros (Reid, *on-line* 1991).

Distante de parecerem alguma perturbação psicológica, essas identidades são elaboradas individualmente de acordo com o universo simbólico do sujeito em questão e, portanto, é na narrativa e na performance diária de cada personagem que se pode descortinar os seus significados particulares, sendo que esses estão sempre em constante mutação de acordo com as experiências e vivências dos usuários, ou seja de acordo com uma temporalidade específica.

Como o indivíduo sustenta sua identidade, como ele é percebido dentro do grupo, qual lugar que ocupa, qual importância dá para sua rede de reciprocidade; seriam assuntos a serem discutidos pela temática do individualismo, a qual se tratará a seguir.

O INDIVÍDUO NA REDE

Um primeiro questionamento que surge, inspirado na obra do antropólogo brasileiro Gilberto Velho, conhecida como "Individualismo e Cultura" (1997), é entender qual espaço

de individualismo se abre com a possibilidade dos agentes empíricos participarem de comunidades mediadas por computador.

Neste livro, o autor define conceitos importantes para estudos de antropologia no meio urbano. Seus questionamentos estão permeados por influências de pensadores do final do séc. XIX e início do XX, que preocupados com o crescimento das cidades passaram a escrever sobre este tema, inaugurando a chamada Escola de Chicago. Área de estudo que engloba a temática aqui discutida, já que o grupo estudado (usuários do sistema CpdeeMOO) pode ser caracterizado como vivendo em meio ao que Gilberto Velho chama de "Sociedade Complexa Moderno-Contemporânea". No contexto das cidades, há uma heterogeneidade e variedade de experiências e costumes que contribuem para uma fragmentação e diferenciação de papéis e domínios, resultando num contorno singular à vida psicológica individual (1997: 17).

Gilberto Velho não trata em seus trabalhos, o fato desses personagens do cotidiano urbano estarem utilizando a tecnologia para se comunicar por computador. Essa possibilidade aparece recentemente como mais uma entre as diversas possibilidades de experimentação a que o indivíduo urbano está exposto. Embora a comunidade estudada por Velho seja singularmente diferente da comunidade vista aqui, seu estudo serve como referência, já que ambos tratam de sujeitos com algumas características em comum, ou seja, personagens com referencial simbólico do meio urbano, brasileiros (durante 3 anos de pesquisa no MOO só foram encontrados dois personagens de outro país) e classe média.

Neste livro, Gilberto Velho complexifica os estudos de Louis Dumont sobre a sociedade de castas e a sociedade individualista moderna (1985). Ao estudar moradores de classe média do bairro de Copacabana no Rio de Janeiro, Velho considera generalizada e um tanto abstrata a análise de Dumont onde, na sociedade holista, a idéia de indivíduo é subordinada à de todo hierárquico e na sociedade individualista a noção de indivíduo funciona enquanto categoria dominante. Estudando um contexto sócio-cultural diferenciado, Velho apresenta outras considerações sobre as singularidades desse indivíduo, contribuindo teoricamente com a conceitualização de individualismo.

Também, Velho aponta a questão da "escolha" como característica de base para entender o individualismo, e por isto indica que em toda sociedade existe, em princípio, a possibilidade de individualização, no entanto, não deixa de explicitar que há regras para esta individualização, sendo que todo agente empírico é parte de um todo, não sendo ele, unicamente, a unidade significativa. Desta forma, este pesquisador consegue juntar o processo de individualização, existindo em conformidade com o fato do agente empírico estar interligado com categorias mais amplas.

Aponta ainda, um processo complexo existente o qual implica em entender o agente empírico como sendo parte de um todo e sua possibilidade de manobra no desempenho de papéis e criação de alternativas diante de determinado contexto sócio-cultural, Por isso, entende o individualismo como existindo de várias formas.

Voltando ao MOO, algumas sugestões para pensar o individualismo podem partir da análise da própria interface do programa.

O MOO permite ao usuário a sua não identificação pelo nome jurídico e de batismo. A identidade é criada pelo usuário e implica numa imaginação criativa por parte do participante, que passará a ser chamado de *player*.

O cadastro do personagem necessita apenas como dado de referência um *e-mail*. Posteriormente, a criação do seu personagem, o usuário, poderá apresentar (completando a sua ficha cadastral) outras características suas, como o endereço de sua página na *Web*, ou o lugar físico real onde mora. Mas nada tem caráter obrigatório, e o *e-mail* funciona apenas para que o usuário possa receber sua senha e então se conectar ao programa, não sendo adicionado na ficha cadastral posteriormente. O lugar físico de onde a pessoa fala não é visível através da interface do programa. O horário de conexão fica a cargo do usuário, pois o programa fica disponível 24h.

Entrando no sistema, o usuário pode escolher com quem conversar, ler seus *e-mails* (e os *e-mails* da lista de discussão que porventura estiver inscrito), programar alguns comandos, construir sua residência virtual, e entre outras coisas, a qualquer momento digitar o comando "@quit" e desconectar-se do sistema.

Características como cor da pele, dos olhos, altura, peso, textura dos cabelos, sexo, classe social, grau de educação, e quaisquer outros símbolos de informação social são aparentemente inviáveis de serem descobertas sem que o próprio personagem especifique.

Diante dessas possibilidades da interface apontadas, seria possível concluir que todas essas características individuais, que de certa forma identificam seu "eu", são indiferentes para este tipo de relacionamento, passíveis até de serem consideradas insignificantes. Levando a crer, inclusive, que este indivíduo conta com uma ampla (e sem limites) margem de manobra para elaboração e sustentação de seu(s) personagem(s), correspondendo ao ápice da condição de individualização, conduzindo talvez a uma interpretação que apresente uma supra-individualidade latente do ser neste ambiente.

No entanto, no trabalho de campo que se realizou, puderam-se observar as intrigas diárias nas quais se envolvem os personagens, e as características da rede social ali formada. O que conduziu a uma problematização mais abrangente sobre o grau de individualização

presente nesta sociedade, no sentido de avaliar se, de fato, os *símbolos de informação social* estavam dissociados (ou eram sem importância) nos relacionamentos estabelecidos sem a presença física. E qual a relação destes símbolos de informação com a noção de pertencimento deste indivíduo na comunidade.

Foi a partir da leitura da lista de discussão "**geral*"³⁴ que surgiram alguns dados interessantes para pensar o indivíduo nesta comunidade.

Um dos usuários, em meio a uma discussão que envolvia *Wizards* e demais personagens, descreve suas habilidades pessoais, com vistas a demonstrar "com quem" o *Wizard* estava lidando:

```
Mensagem 97 on *geral (#8112):
Date:      Mon Sep  4 19:20:18 2000
From:      Luke_Skywalker
To:        *geral (#8112)
Subject:   Bueno!

Se eu sou mais culto eu nao sei...
Apenas fico na surdina... ja escrevi pra antiga pagina da Ipanema, pra Revista
Imagazine, Pruma revista Cyberpunk do Guilherme Kujawsky (ex-Borba), pra pagina da
hop... produzi algumas coisas pro College na TV, fiz algumas chalacas com o Pessoal
do Acusticos & Valvulados e com o Frank Jorge.
Faco o que gosto... não o que ta na moda, por isso sou feliz!
Pena que meu projetop de TripHop junto do MDM nao deu certo... mas o som era
legal!E tenho escrito!ps: Ah... acho que vou participar de novo do Cardoso
Online.. a Clarah me convidou de novo!
```

Este *e-mail* mostra a importância que o personagem imprime às suas ocupações diárias, o que de certa forma, define o lugar de onde fala, demonstrando a relevância que dá (e que acredita que os outros reconhecem) ao seu trabalho, buscando desta maneira, impor tacitamente a relevância de suas declarações, a importância do seu "eu".

Diferente de muitos *chats Web*³⁵, no MOO, como já foi dito, o usuário tem um *alias* pelo qual será reconhecido sempre que se conectar ao sistema (com uma senha particular), o programa não permite imitação de *alias*. Isto cria uma cumplicidade por parte do usuário, que preza pelo seu personagem, afinal constitui o seu "eu" em questão nesta comunidade, como no exemplo:

³⁴ A "geral" é definida pelos administradores como: "Essa e' uma lista absolutamente GERAL... Você pode mandar qualquer coisa para ca' (qualquer coisa mesmo), desde que não tenha conteúdo desrespeitoso." (retirado de: <http://moo.cpdee.ufmg.br/>, on-line 11.10.00).

³⁵ Nos *chats Web* a todo instante pode-se trocar o *username*, e também não é necessário uma senha para acesso, ocasionando maior plasticidade (efemeridade) na identidade.

Mensagem 8 on *geral (#8112):
Date: Thu Aug 24 16:32:29 2000
From: fulano (#9598)
To: *geral (#8112)
Subject: ah po!!

genti!!! ceis tbm, hein!!
po... leva tudo a serio o ki se faz aki...
acho ki a galera ainda num percebeu ki era tudo por brincadeira, ki o ki se fala aki eh tudo descartavel, ki IRL as coisas sao totalmente diferentes de IVL (apesar de alguns confundirem)...
bom... enfim... da minha parte, peço desculpas pelas baboseiras ki foram ditas, desculpas por querer ter alguma coisa pra poder ler e rolar de rir nas madrugadas, juntamente com a turma do clube da insonia, mesmo ki fossem tais palavras ofensivas...
finalizando... desculpem mesmo.... (a brincadeira foi boa enquanto durou... fazer o que)

**** (se fazendo de arrependido, mas jah esperando por novas discussoes...
IVL) :)

Este "eu" permite uma cobrança por parte dos outros, incitado a ser responsável pelas suas atitudes:

Mensagem 15 on *geral (#8112):
Date: Thu Aug 24 19:18:28 2000
From: Higienic Paper (#3143)
To: *geral (#8112)
Subject: ...

Nao querendo causar nenhuma reacao adversa, mas preocupado com os fatos e com o que o pessoal anda postando por aki, fico quase que na obrigacao de ao ler o mail do fulano, perguntar, entao pq tu entra no moo!?

Se eh pra fingir ser uma pessoa que tu nao eh, se eh pra enrolar os outros fantasiando uma pessoa que tu nao eh, se eh pra ter atitudes que muitas vezes tu nao tomaria fora do ambiente virtual por medo, inseguranca ou qualquer que seja o motivo, realmente nao entendo pq entra no moo.

Sempre pensei que o proposito maior fosse troca de ideias, conhecer pessoas e acima de tudo, um intercambio entre alunos de diversos cursos de universidades .

O que leva uma pessoa a entrar no moo para xingar uma outra pessoa que nem conhece pessoalmente e dizer que isso dah prazer?

E o pior de tudo, dizer que isso nao tem fundamento nenhum, que se encontrar com essa pessoa na rua, vai cumprimentar, abraçar e dar 3 beijinhos como se nada tivesse acontecido!?

Nao entendo como as pessoas conseguem não serem elas, quando quem digita eh a sua mao, quem le^ a tela sao seus olhos, e quem formula as frases a serem digitadas eh sua mente. Por mais interprete do persosagem que sejamos, nunca estaremos longe de nossas vidas reais, sempre teremos experiencias nossas, sempre faremos amizades e inimigos como se estivessemos frente a frente...
Essa eh a minha visao do mundo, nao quero que ninguem diga que eh certa ou errada, eh simplesmente a minha visao...

Um abraco a todos,
Marcelo (aonde quer que esteja)

Existe, portanto, na incorporação desse "eu", uma **pessoa moral** no MOO. O "*player*" é alguém cobrado pelas suas atitudes e palavras, alguém incitado a responder tal ou qual afirmação feita, portanto com algo a zelar:

Mensagem 18 on *geral (#8112):
Date: Fri Aug 25 04:04:57 2000
From: fulano (#9598)
To: *geral (#8112)
Subject: soh respondendo
bom... vejamos.. pq eu entro no moo...
1 - dois dos meus melhores amigos IRL tbm conectam aki (Mike e Tici)
2 - um monte de gente que conheci IVL e espero poder conhecer IRL tbm conectam aki
3 - pq jah aprendi e continuo aprendendo bastante coisa aki
4 - pq to (re)aprendendo a programar aki, apesar de tah engatinhando ainda
5 - (e mais importante) pq aki, pelo ki me parece, eh um ambiente democratico entao tenho pleno direito, ateh ki algum wiz proiba, di entrar a hora ki der na telha.
concordo com sua visao de mundo, acho ki muita gente eh desse jeito mesmo ki vc disse.... mas kem me conhece, sabe ki sou aki exatamente do jeito ki sou IRL...
se conversam legal, converso legal..... se partem pra mao, tbm parto pra mao mas, como falei, vcs precisam conhecer mais o que acontece nos bastidores... na frente das cameras os atores se arrebetam, se esfolam, se matam, mas desligadas as cameras eles saem juntos pra tomar cafezim no bar da esquina querendo saber mais do ki to falando, eh soh perguntar pra alguns dos players ki tavam no meio da confusao... num tao nem aih pro ki tah rolando, soh kerem ver o circo pegar fogo... (+ou- isso ki um dos envolvidos falou pra mim outro dia)

concluindo... sou aki no moo do jeito ki sou IRL e nao pretendo mudar tao cedo... certa ou não, minha visao eh essa

A importância dada pelos membros à sua rede social parece bastante forte. No primeiro *e-mail* do personagem Fulano, ele assume uma postura de desvinculação total, fazendo uma distinção de "realidades" (IRL - *in real life*, e IVL - *in virtual life*) o que lhe permite uma margem de manobra (em relação à postura que teria que tomar diante de determinadas atitudes, como enviar *e-mails* agressivos para lista de discussão), posteriormente, instigado pelo *e-mail* de Higienic_Paper (que impõe uma postura de comprometimento e retomada de reflexão), revê alguns pontos de vista e reformula sua posição, afeiçoando-se com o posicionamento de Higienic_Paper. O que demonstra o grau consistente de vinculação que essas pessoas atribuem a sua participação nesta comunidade.

Os conflitos gerados dentro do MOO são conflitos ligados a "pessoas morais" (*players*, no caso) e, portanto, a questão do grau de anonimato está intimamente relacionada com seu envolvimento na rede social. Acredita-se que, quanto mais o indivíduo participe da comunidade fortificando seus laços, menos pode atuar de maneira "leviana" no ambiente. Sua possibilidade de anonimato diminui a medida que seus vínculos aumentam, fazendo com que o indivíduo assuma a responsabilidade do seu "eu" condizente com o grau de intimidade e reconhecimento dentro comunidade em questão.

O ambiente do MOO realmente apresenta uma possibilidade de individualização, mas essa não parece perdurar por muito tempo, quando os usuários começam a criar vínculos mais

fortes de comprometimento através da suas interações no seio da comunidade. Portanto, poder-se-ia dizer que a interface e a forma de sociabilidade do ambiente (o que o programa possibilita não deve ser avaliado longe da *praxis* dos usuários que nele operam), definem o grau de individualismo que ele inspira. No caso do MOO, um individualismo que algumas vezes recai para uma forma holista, onde a hierarquia tem importância, onde cada personagem tem um lugar definido diante do grupo como um todo, onde é exigido um comprometimento como parte deste todo e onde se ratifica um sentimento de pertencimento, implicando em respeito e cumplicidade. E são essas relações de reciprocidade, onde as subjetividades estão constantemente em jogo, que permitem pensar o MOO enquanto possibilitador de subjetivação dos indivíduos na contemporaneidade.

O MOO E A POSSIBILIDADE DE SUBJETIVAÇÃO DOS INDIVÍDUOS

De acordo com Simmel (é interessante retomar), a modernidade está desenvolvendo-se num processo onde o ser tem perdido sua capacidade de subjetivação, devido aos avanços tecnológicos, onde a especialização toma conta de todos os domínios da atividade humana. Neste processo, o indivíduo não consegue mais acompanhar, nem entender o que passa a sua volta, ou seja, nos termos de Simmel, não consegue mais incorporar as formas objetivas, impossibilitando a unidade da alma.

A sociabilidade pareceu assim como um conceito chave para discutir essa questão da subjetividade, já que existe enquanto forma lúdica de sociação, liberada de todos os laços e conteúdos, ela existe por si mesma e pelo fascínio que difunde, como mera satisfação. A sociabilidade não tem um propósito objetivo, nem resultados exteriores, a sua importância recai somente pelo prazer do momento sociável. Esta definição em muito difere das idéias de especialização da modernidade, onde tudo deve ter um propósito definido, uma relevante importância, tudo deve fazer sentido, onde o tempo deve ser aproveitado com algo que dê um retorno (um retorno objetivo), numa ordem onde a economia e a tecnologização ditam as regras da vida cotidiana dos indivíduos.

Acredita-se que a sociabilidade existe somente num constante processo, onde os sujeitos consigam subjetivar a experiência daquele estar junto num "ambiente comum de comunicação" (Schütz, 1979,161). A interação, a conversa despreziosa, o uso do lúdico e do fabulatório criam um ambiente propício, onde os indivíduos encontram um espaço para reconhecerem-se e trocar experiências. É este próprio estar junto, desvinculado de outras

instâncias lógicas, ou seja, os indivíduos incorporando o "objeto sociabilidade" que possibilita a unidade do ser da qual falava Simmel.

Dos 1361³⁶ personagens do MOO, 9 são *wizards*, 229 são programadores, e 1123 são *builders*, ou seja, 82% dos personagens são personagens comuns, que até podem saber alguma coisa de programação, mas que não conhecem mais profundamente a linguagem para produzir muitos objetos no MOO. No entanto estão presentes em grande quantidade. São aquelas pessoas que aprendem o básico para a comunicação e expressão dentro do MOO. A maioria dos personagens não vai ao MOO para aprender a programar (é claro que esse número não poderia ser de *wizards*, afinal não pode haver hierarquia se a maioria dos sujeitos ocupa o cargo mais alto. Mas o que chamou a atenção foi a grande quantidade de usuários *builders*, quando poderiam ser *programmer*), isto conduz a crença de que, embora tenha aplicabilidade educativa, como mencionado no trabalho de Silva (1999), esta não parece ser a motivação central que une os usuários. Na entrevista que se realizou, poucos usuários se referiram ao MOO como ambiente para aprendizagem técnica ou educacional, para maioria deles, o significado do ambiente de comunicação é muito mais relacionado a sentimentos e prazeres subjetivos:

```
Pergunta que fiz: O que o MOO, a possibilidade de conversar pelo computador
significa pra vc?

Voce sente que Lene procura por voce em Caos.
She pages, "o moo pra mim eh mais que algo simplesmente virtual"
Lene diz, "eh tao dificil ..."
Lene diz, "eh uma forma de conhecer pessoas, me relacionar"
Lene diz, "o que ele significa pra mim"
Lene diz, "mas o moo em si nao seria nada"
Lene diz, "o que tem significado sao as pessoas que a gente encontra aqui"
Lene diz, "o moo eh soh um meio, o que importa sao as pessoas que frequentam o moo"
Lene diz, "ficar aqui sem ter com quem tc, não tem sentido"
Lene diz, "pra mim eh meio "magico", tipo ..."
Lene diz, "quantas pessoas tem essa possibilidade ..."
Lene diz, "converso com pessoas de varios lugares, que talvez eu nunca conheca"
Lene diz, "conheco pessoas muito legais"
Lene diz, "acho que consigo perceber bem como as pessoas sao irl pelo que elas tc"
Lene diz, "ou talvez a questao seja outra, ..."
Voce pergunta, "mesmo sem ve-las?"
Lene diz, "aqui nos liberamos de muitos escudos, e deixamos as pessoas se
aproximarem"
Voce diz, "eh, sem ve-las frente a frente."
She pages, "se eu fosse cega nao veria as pessoas o que nao impediria de conhece-
las pelo que elas falam"
Lene diz, "aqui as pessoas falam escrevendo" (aka: Lene)
```

```
Cruella diz, "alegria :) se tou pessima, pego, ligo compu, abro o GMud e conecto
hehehehe" (aka: Ane)
```

³⁶ Esse cômputo refere-se a novembro de 2001. Esse número é alterado conforme a solicitação de criação de novos personagens em função da reciclagem de *players*

Camaraumzinhu (Ao Alho e Oleo) diz, "o moo jah eh parte do meu dia a dia"
Camaraumzinhu (Ao Alho e Oleo) diz, "fico subindo pelas paredes quando nao posso entrar no moo" (aka: A Anja)

Bin_Laden (The Devil) diz, "eh muito bom... conheco uma galera de fora, tenho pousado em um monte de lugar,. tenho amigos espalhados por todo o brasil.. conheco novas culturas, novas pessoas... eh algo muito especial na minha vidinha...:P" (aka: Topera)

Denis diz, "conheci essas coisas numa epoca de muita transicao na minha vida"
Denis diz, "foi uma fase muito legal, eu tava praticamente sem nenhum grupo social pra frequentar e encontrei um aqui, virtual e que depois passou a ser real"
Denis diz, "muita gente, nao, pouca s dessas pessoas eu convivo ateh hoje, mas agora entrei noutra fase"
Denis diz, "estou menos, muito menos, BITolado" (aka: MadMax)

Dr._Luizinho diz, "eu estou acessando o moo desde 94. nunca transei com ninguem, nao naMOOrei com ninguem, o que eu faco aqui entao??? converso, bato papo, tenho bons amigos, uns que ficam, outros que vao... acho que e isso, uma oportunidade de conhecer pessoas diferentes..." (aka: Luizinho)

No MOO, a conversação aparece como motivação básica daquele estar junto, conhecer pessoas, fazer amigos, ter um grupo para freqüentar, buscar relacionamentos, divertir-se, etc. Práticas que não contêm um objetivo específico, e que, muitas vezes, são vistas como "perda de tempo", são capazes de revelar toda sutileza e encanto da forma de sociabilidade que ali se encontra. Há, nesta sociabilidade, uma identificação, um reconhecimento comum, que possibilita que todos participem igualmente partilhando experiências.

O MOO, embora seja um ambiente tecnológico, criado na sociedade industrializada, apresenta-se como um espaço aberto a sociabilidade e, portanto, como espaço de subjetivação dos indivíduos, já que esses criaram um novo significado para uma máquina caracterizada como potencializadora da especialização que a modernidade inaugurou.

A subjetividade que a tecnologia (computador) possibilita está para além de saber como ela funciona, seu *hardware*, seu *software*, a *memória RAM*, para os usuários das CMC (CpdeeMOO), é um meio. Entender seu uso é suficiente. Ter o conhecimento (às vezes muito rudimentar) para o uso da tecnologia, abre a possibilidade de vislumbrar uma porta para um mundo paralelo, onde através dos dedos, é possível penetrar com a alma. Partilhando de um discurso comum, os indivíduos no MOO são capazes de devanear, é possível encantar-se, divertir-se, fazer amigos, animar-se, e mergulhar num cotidiano espetacular de interações nunca antes possibilitadas. Os indivíduos, neste processo de relacionamento com outros através do computador, são parte da forma da sociabilidade ali criada e, participando e compreendendo o suficiente para fazer (tirar) disso um valor para a alma, não permitem que a tecnologia subsista como um mero valor objetivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho visou investigar uma nova forma de sociabilidade que surge na contemporaneidade. Com o uso do computador, ligado à Internet, as pessoas usuárias da tecnologia digital têm a possibilidade de filiarem-se a grupos virtuais, estabelecendo relações sociais de reciprocidade que complexificam o quadro de relacionamentos sociais existentes na sociedade urbana.

O fato dessas relações serem estabelecidas no ciberespaço, um ambiente social com características singulares, permite que se promovam novas perspectivas de análises sociais na tentativa de compreender essas inovadoras formas interativas de vida em sociedade. A sociabilidade pareceu um conceito chave para discutir questões que dizem respeito ao indivíduo contemporâneo e seus ampliados espaços de performance na vida social.

O CpdeeMOO foi o ambiente escolhido para esta investigação. Este programa, como visto, devido a sua interface, é considerado mais sociável em relação aos outros tipos de MUD. Embora tenha surgido baseado em um MUD, no MOO não existem objetivos de jogo a serem atingidos. Não é necessário que o usuário preocupe-se com a sua existência pessoal mantendo provisões, ou lute com monstros ultrapassando etapas. No MOO, os usuários encontram um ambiente onde, além de sociabilizarem-se, são convidados a colaborar para sua construção, programando objetos que serão adicionados à base de dados do programa e que estarão acessível aos outros.

No MOO, tudo é um objeto, que é representado pelo símbolo "#" e mais um número como, #9550. Os personagens, as residências, os verbos de ação e emoção, são todos objetos do banco de dados. As possibilidades expressivas da comunicação são inúmeras e multiplicam-se cada vez mais com a programação de novos objetos. No MOO, pode-se falar em particular, falar para todos, gritar, rir, chorar, dar um tapa, um beijo, enfim, as possibilidades de ações que expressam sentimentos e posturas corporais são inúmeras exercendo um fascínio que enriquece a interação.

Acredita-se que o MOO é mais um espaço onde o indivíduo pode criar seus vínculos sociais em meio a heterogeneidade de grupos que o urbano inaugura. Portanto, para realizar este trabalho, escolheu-se como referencial teórico pensadores preocupados em avaliar as mudanças sociais ocorridas nas sociedades urbanas. Como referencial teórico, utilizam-se pensadores da antropologia urbana como Georg Simmel, Rubem Oliven, e Gilberto Velho e

da antropologia da performance como Richard Bauman, John. Gumperz, Ruth Finnegan, e Erving Goffman.

A metodologia aqui utilizada foi qualitativa com aporte referencial da antropologia urbana e da performance. Realizou-se pesquisa de campo, etnografia virtual, entrevista aberta com roteiro, mais especificamente o que se considerou "entrevista bate-papo", e arquivos *log*. A metodologia da performance e a reflexão teórica a respeito da ida a campo no espaço urbano, propostas pela antropologia urbana, permitiram compreender sobre uma sociabilidade bastante particular presente na sociedade contemporânea, a sociabilidade mediada por computador.

Os participantes da comunidade do MOO dominam uma linguagem discursiva bastante particular que implica em conhecimentos técnicos digitais e conhecimento das regras sociais de convívio nesta comunidade. A competência para participar destas comunidades parece estar diretamente relacionada ao estilo de vida desses sujeitos, por isto se avaliaram neste trabalho, os hábitos midiáticos, informacionais e de relacionamento social. Dessa forma, descobriu-se que há um universo simbólico comum compartilhado por todos, que os torna capazes de compreender e explorar com desenvoltura as possibilidades que esta nova forma de comunicação abre para experienciar as interações humanas.

Os hábitos midiáticos foram importantes de serem avaliados, porque permitiram compreender que existe uma cultura visual compartilhada pelos usuários que é colocada em prática no momento da interação. A faixa etária dos participantes pareceu elementar para este compartilhar de experiências, com idade média entre 25 anos esses indivíduos partilharam na infância, dos mesmos programas televisivos, dos filmes vistos no cinema, das mesmas histórias em quadrinhos. Os personagens dos desenhos infantis, das histórias em quadrinhos, dos livros de contos, e de produções cinematográficas são inspirações para elaboração de identidades no espaço virtual do MOO. A familiaridade com a mídia parece constituir um dos fatores que torna o discurso da comunidade mais significativo e coeso.

Os hábitos informacionais mostraram que a maioria dessas pessoas tiveram contato com o computador, se não na infância, na adolescência. É importante lembrar, aqui, que os computadores pessoais entraram no mercado brasileiro há aproximadamente vinte anos, e tinham um custo bem mais elevado do que hoje. Portanto, quando se menciona que este contato foi precoce, está-se contextualizando a época e condições em que esta maquinaria chegou às mãos dos usuários. Esta precocidade implicou numa compreensão técnica apurada, pois a maioria dos entrevistados conheceram os computadores quando as interfaces não utilizavam o conceito de "janelas", e era necessário decorar alguns comandos escritos para

que o computador funcionasse. Essa relação talvez explique a intimidade que tem com a interface do MOO, que funciona com caracteres de ASCII simples (a mesma dos primeiros computadores que utilizaram), e a habilidade que tem no acionamento dos comandos e na programação de objetos.

Os hábitos de relacionamentos sociais permitiram compreender que os laços firmados pelo computador podem, muitas vezes, extrapolar a vida *on-line*, já que muitos usuários convivem, em outras atividades, com amigos que conheceram via computador. Em relação aos laços de amizade, embora alguns considerem importante o referencial corpóreo para as amizades mais íntimas, este não parece ser o conceito que define a "amizade" para estes usuários. Dentre os pesquisados, alguns "melhores amigos" foram citados como sendo conhecidos somente no modo *on-line* e, nem por isto receberam menor indicação de vínculo afetivo do que os conhecidos *off-line*. Da mesma forma que têm amigos *on-line*, a rede de amizade dessas pessoas congrega indivíduos dos mais diversos âmbitos, como do mesmo emprego, da faculdade, da infância e da vizinhança. A Internet aparece neste contexto como mais um espaço aberto para criar amizades, com a singular característica de poder ultrapassar a barreira geográfica, abrindo a possibilidade aos indivíduos de trocarem experiências com pessoas que possivelmente jamais conheceriam. Esta questão foi apontada, pelos usuários, como bastante significativa, e algumas vezes como a razão pela qual se conectavam.

Esses hábitos compartilhados permitiram compreender um pouco do universo simbólico da vida dessas pessoas. O modo como a sociabilidade é praticada dentro do MOO, e a forma desta sociabilidade, certamente, conectam-se a esse universo simbólico, colaborando para uma cultura específica e singular.

O MOO, enquanto palco para esta sociabilidade, tem entre suas diversas características o fato de ser um ambiente de CMC baseado em texto. Parece que neste ambiente virtual, propício à criação de personagens, as pessoas encontram a possibilidade de experimentar a identidade de modo inovador. No MOO, como foi observado, os *players* cadastrados são convidados a elaborarem não somente um personagem mas, todo um aparato performativo que dá vivacidade a esses figurantes. A construção das residências, das frases de *page_echo*, as descrições dos objetos próprios de cada um, colaboram para esta performance criativa.

O fantasioso e o extraordinário têm espaço garantido dentro do MOO. Unicórnios, vampiros, deusas, e personagens com poderes mágicos são próprios para este contexto, onde os usuários são convidados a participar, enquanto platéia e atores, de um devaneio compartilhado que é parte importante das práticas de sociabilidade desta comunidade.

É, através de uma imaginação criadora consciente, e munidos de habilidades técnicas específicas, que os usuários encantam e são encantados neste mundo de poéticas fabulatórias possíveis.

O repertório de ações comunicativas existentes no MOO habilita os usuários a contextualizarem os significados das expressões e diálogos que acontecem neste ambiente. Risadas, sotaques, hesitações, entonação da voz, pausas, além de disposições corporais, são fortemente performatizadas no MOO, pois, são parte indispensável das interações, constituindo a efervescência vital do ambiente.

Sem o referencial do corpo físico, as possibilidades de identidade no ciberespaço se ampliam. A diversidade de papéis assumidos pelos usuários do MOO cria identidades múltiplas e fluidas já que cada usuário pode escolher até dez *alias* para um único *player* cadastrado, o que não o impede de ter mais de um *player* no mesmo MOO (multiplicando por dez *alias* que cada um deles pode ter). Foi através das narrativas dos usuários que se pode compreender essas complexas identidades, que mesmo múltiplas são integradas e carregadas de significados coerentes.

O personagem tem importância fundamental nos relacionamentos sociais, pois, é através deles que as pessoas reconhecem-se umas as outras. O fato dos personagens serem registrados (ou seja, serem os únicos com seus *usernames* no sistema) contribui para este reconhecimento. Por isto, mesmo contando com uma miríade de nomes, o personagem resguarda sempre um *alias*, considerado o principal, aquele que é reconhecido por todos. Esta característica garante a coesão do grupo, porque faz com que os usuários não percam suas referências diante dos outros.

A questão do anonimato que o programa pode proporcionar, foi vista intimamente relacionada ao grau de vinculação do indivíduo à rede social que ali se forma. Quanto mais envolvido com outros, quanto mais reconhecido, menos anonimato consegue sustentar. Quanto mais inserido na emaranhada teia de amizades do MOO, mais dificuldade ele encontra para manutenção de uma identidade *on-line* que seja muito desvinculada de um parâmetro de identidade *off-line*. Como parâmetro de identidade *off-line* querem-se dizer todas as características que são mais usualmente perguntadas no MOO e que, parecem estabelecer uma tipologia geral de cada indivíduo, como, por exemplo: sexo, idade, o que estuda, onde mora. Neste caso, "personagem" e "pessoa" terminam se fundindo, e o estreitamento dos laços acaba criando um senso de responsabilidade maior para com o grupo. Quanto maior a integração, menor o anonimato. E a integração apresentou-se bastante forte neste ambiente, onde os usuários fazem encontros *off-line*, conhecidos como MOOrascos, justamente para que as

pessoas se conheçam, fora isto, trocam número de ICQ, números de telefone, vão a festas juntos e se encontram nos domingos no parque ou no bar.

Essas características de vinculação do indivíduo à rede social foram melhor avaliadas pelo viés do individualismo, onde se tratou a respeito da relação deste sujeito com o grupo. Num primeiro momento, demonstrou-se como os usuários buscam apresentar-se constantemente, anunciando façanhas na expectativa de conquistar prestígio no grupo. Num segundo momento, apresentou-se como este indivíduo, numa situação conflituosa, retoma suas atitudes e ameniza a situação. No MOO, cada usuário tem seu *player* cadastrado, o que lhe garante uma identidade única. Esse *player* demonstrou um comprometimento moral para com seu personagem diante dos outros. Os usuários terminam prezando por seus personagens mais conhecidos (o que se chamou de principal) pois, são o cerne de sua pessoa *on-line*, esta relação cria um ambiente de cumplicidade que acaba por incentivar uma saída mais harmoniosa das situações conflituosas. O comprometimento moral do *player* para com o restante do grupo parece corresponder ao grau de vinculação na rede social.

Analisar o individualismo neste contexto pareceu um tanto complexo, já que, por um lado, pode-se observar diversas características de valores individualistas como, o anonimato que a interface proporciona ao sujeito que se conecta e a busca por prestígio particular. No entanto, quando este sujeito passa a estabelecer vínculos de relacionamentos dentro do MOO, percebe que há uma hierarquia bem estabelecida, e conforme sua integração, passa a ter um lugar nesta hierarquia e uma preocupação moral para com o grupo. Essas características permitem pensar o individualismo da maneira que Gilberto Velho sugeriu, propondo existir diversos tipos, com matizes de individualismo mesclados ao holismo.

Uma sugestão interessante seria analisar, a partir desta primeira observação, se estas formas de relacionamento não poderiam ser consideradas "tribais", como propôs o pensador Michel Maffesoli (2000), refletindo sobre o surgimento de pequenos grupos, "nichos" que permitem pensar o declínio do individualismo nas sociedades contemporâneas. Embora considere bastante frutífero analisar o MOO, a partir de alguns conceitos ou características da contemporaneidade propostas por Maffesoli, como, o presenteísmo, a proxemia (estar-junto), a epifanização do real, o apego as pequenas coisas, a taticidade (valorização do sensível) em contraste ao racional, o esfacelamento da moral, a afetividade com grande carga emocional, etc., reconhece-se que, seria tarefa para um novo trabalho.

No que diz respeito à compreensão do universo contemporâneo buscou-se trabalhar, neste momento, apenas com Georg Simmel e alguns de seus conceitos como a sociabilidade e a "tragédia da cultura", temáticas que renderam essas primeiras considerações.

A "tragédia da cultura", para este autor, consiste no fato da tecnologia ser parte de um processo de especialização imposto de tal forma ao homem moderno que, este torna-se incapaz de subjetivar sua experiência, impossibilitando a realização do espírito (unidade da cultura objetiva com a cultura subjetiva), já que e neste processo, os objetos adquirem um valor próprio que não é incorporado pelo indivíduo. A incapacidade de subjetivação apontada por Simmel, quando pensa o processo de especialização corrente de sua época (início do século XX), talvez se diferencie um pouco do que pode ser observado hoje em dia com o uso que as pessoas fazem de determinadas tecnologias da comunicação e informação, como o computador.

Certamente este artefato tecnológico surgiu, primeiramente, com estratégias bem definidas a respeito de seu uso (econômico-militar), como esclarecido no decorrer do trabalho, no entanto, as pessoas passaram a utilizá-lo para outros fins que perpassam essas intenções iniciais, elaborando, assim, novos significados para estas máquinas.

Pesquisando os usuários do MOO, e especificidades das suas interações, uma forma de sociabilidade se delineou. A partir disto, foi possível avaliar a possibilidade de subjetivação do indivíduo num mundo onde a especialização encontra cada vez mais espaço.

A ludicidade, a conversação despretensiva, a imaginação criadora, o discurso da comunidade, as múltiplas identidades, o anonimato relativo, a coesa rede de relacionamentos, o compartilhar de experiências, a interface textual, compõem esta forma de sociabilidade mediada por computador particular do CpdeeMOO. A unidade do ser, neste sentido, completa-se, acredita-se, quando os indivíduos incorporam este "objeto sociabilidade" ali estetizado o que acontece no próprio processo de integração deste sujeito na teia sócio-digital do MOO.

A comunicação (nos seus mais variados tipos), através das tecnologias digitais, abre espaço não só para o estabelecimento de formas inovadoras de ser e estar em sociedade mas, formas inovadoras de pensar essa sociedade mediada e as práticas simbólicas que passam a fazer parte do universo cultural das sociedades complexas.

B I B L I O G R A F I A

- AGUILAR, Luis Joyanes. *Cibersociedad*. Madrid, McGraw-Hill, 1997.
- BACHELARD, Gaston. *A Poética do Devaneio*. São Paulo, Editora Martins Fontes, 1996.
- BASIC INFORMATION ABOUT MUDs AND MUDing. [On-line] Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.lysator.liu.se/mud/faq/faq1.html>. Arquivo capturado em 27/05/2001.
- BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total: Mito-Ironias da era do Virtual e da Imagem*. Porto Alegre, Editora Sulina, 1997.
- BAUMAN, Richard. *Story, performance, and event: contextual studies of oral narrative*. Cambridge, Cambridge University Press, 1986.
- BAUMAN, R. & BRIGGS, C. "Poetics and performance as critical perspectives on language and social life." *Annual Review of Anthropology*, 1990.
- BAUMAN, R. & SHERZER, Joel (eds.) Introduction. In: *Explorations in the ethnography of speaking*. Cambridge University Press, 1989. Breve resumo em português de Aline Krás Borges.
- BAYM, Nancy K. "The Emergence of On-line Community" In: JONES, Steven (Ed.). *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. Califórnia, SAGE, 1998.
- _____. *The performance of humor in computer-mediated communication*. [On-line] Disponível na Internet via WWW. URL: www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/baym.html. Arquivo capturado em 21/03/2001.
- BERGER, Peter, L., LUCKMANN, Thomas. *A Construção Social da Realidade*. Petrópolis, Editora Vozes, 1999.
- BOTH, Elizabeth. "*Família e rede social*". Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1976.
- BRASNET. *Internet, saiba mais aqui*. [On-line], Disponível na Internet via WWW. URL: www.brasnet-online.com.br/história.html. Arquivo capturado em 29/01/1999.
- CAMARÃO, Paulo César B. *Glossário de Informática*. Rio de Janeiro, Editora LTC, 1994.
- CICOUREL Aaron. "Teoria e Método em Pesquisa de Campo" In: GUIMARÃES, Alba Zaluar (org.). *Desvendando Máscaras Sociais*. Rio de Janeiro, Editora Francisco Alves, 1990.
- CpdeeMOO, Informações Gerais*. [On-line] <http://MOO.cpdee.ufmg.br/MOO/info/info.html>. Arquivo capturado em 15/08/1999.

- CURTIS, Pavel. *Mudding, Social Phenomena in Test-Based Virtual Realities*. [On-line] Disponível na Internet via WWW. URL: http://www.cpsr.org/cpsr/sociology/mud_moo/DIA92.txt. Arquivo capturado em 17/06/2001.
- DAMATTA, Roberto. *Relativizando*. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 1987.
- DANET, Brenda, "Text as Mask: Gender, Play and Performance on the Internet" in: JONES, Steven (Ed.). *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. Califórnia, SAGE, 1998.
- DANET, Brenda, RUEDENBERG-WRIGHT, Lucia e ROSENBAUM-TAMARI, Yehudit. *HMMM...Where's that smoke coming from?*. [On-line] Disponível na Internet via WWW. URL: www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/danet.html. Arquivo capturado em 21/03/2001.
- DUMONT, Louis. *O Individualismo*. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 1978.
- ELIAS, Norbert. *A Sociedade dos Indivíduos*. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1994.
- FINNEGAN, Ruth. *Oral Traditions and the Verbal Arts*. London, Routledge, 1992.
- FOOTE-WHYTE, William. "Treinando a Observação Participante". In: GUIMARÃES, Alba Zaluar (org.). *Desvendando Máscaras Sociais*. Rio de Janeiro, Editora Francisco Alves, 1990.
- GIBSON, Willian. *Neuromancer*, New York, ACE BOOKS, 1984.
- GOFFMAN, Erving. *Estigma*. Editora Zahar Editores, RJ, 1978.
- _____. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis vozes, 1985.
- GUIMARÃES Jr, Mário José L. *Vivendo no Palace: Etnografia de um ambiente de sociabilidade virtual Multimídia*. Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção do grau de mestre no Programa de Pós Graduação em Antropologia Social da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, Junho de 2000.
- GUMPERZ, J. J. "Convenções de Contextualização". In: RIBERIRO, Branca T., GRACEZ Pedro M. (orgs.). *Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociologia em análise do discurso*. AGE, Porto Alegre, 1998.
- HAMMAN, Robin. *History of the Internet, WWW, IRC, and MUDs*. [On-line] Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.socio.demon.co.uk/history.html>. Arquivo capturado em 20/11/2000.
- _____. *Introduction to Virtual Communities Research and Cybersociology Magazine Issue Two*. On-line, Disponível na Internet via WWW. URL: <http://members.aol.com/Cybersoc/is2intro.html>. Arquivo capturado em 06/10/1998.
- HARVEY, David. *Condição Pós-moderna*. Edições Loyola, São Paulo, 1993.

HINE, Christine. *Virtual Ethnography*. London, Sage, 2000.

History of BBSing, [On-line] <http://sysopscorner.thebbs.org/bbshist.html> Arquivo capturado em 12/12/2001.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo, Editora Perspectiva, 1996.

JONES, Steven G. *CyberSociety: Computer-mediated communication and community*. London, Sage, 1994.

_____. *Doing Internet Research*. New York, Sage 1998.

JUNGBLUT, Airton Luiz. *Nos Chats do Senhor: um estudo antropológico sobre a presença evangélica no ciberespaço brasileiro*. Tese apresentada no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul para obtenção do título de Doutor. Porto Alegre, 2000.

KOLLOCK Peter, SMITH Marc A. "Communities in Cyberspace". In: SMITH Marc A. e KOLLOCK Peter. *Communities in Cyberspace*. London, Routledge, 1999.

LANGDON, Jean. "A Fixação da Narrativa: do Mito para a Poética de Literatura Oral". In: *Horizontes Antropológicos, n° 12*, UFRGS/IFCH, Porto Alegre, 1999.

LAPLANTINE, François. *Aprender Antropologia*. São Paulo, Editora Brasiliense, 1991.

LARANGEIRA, A. "A Imersão da Humanidade no Universo Online" In: *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*. FAMECOS, PUCRS - N° 9 (dezembro 1998) Porto Alegre, EDIPUCRS, 1998.

LAUWE, P. H. Chombart de. "A Organização Social no Meio Urbano" In: VELHO, Otávio Guilherme. (org.) *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1973.

LEAL, Ondina Fachel. *A Leitura Social da Novela das Oito*. Petrópolis, Vozes, 1986.

LEIRIA, Luis e PORTELLA, Cristina. *Enciclopédia da Rede*. Parte integrante da revista Guia da internet.br N° 33, 1999.

LE MOS, André. "Bodynet e netcyborgs: sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea" In: RUBIN, A. A. C., BENTZ, I. M. G., PINTO, M. J. (org.). *Comunicação e Sociabilidade nas Culturas Contemporâneas*. Petrópolis, Editora Vozes, 1999.

LEVACOV, M. "Bibliotecas Virtuais". In: *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*. FAMECOS, PUCRS - N° 6 (junho 1997) Porto Alegre, EDIPUCRS, 1997.

_____. "Do analógico ao Digital: A Comunicação e a Informação no Final do Milênio" In: LEVACOV, M. et al. *Tendências na Comunicação*, Porto Alegre, Editora L&PM, 1998.

LÉVY, Pierre. "O que é o Virtual?" Editora 34, São Paulo, 1996.

MACHADO, Murilo d'Almeida. *O êxtase: entre a imagem e a palavra*. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Multimeios do Instituto de Artes da UNICAMP como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Multimeios. Campinas, 1998.

MAGNANI, José Guilherme C. "A rede de lazer" In: *Festa no Pedaco*. São Paulo, Brasiliense, 1984.

MALINOWSKY, B. "Os argonautas do Pacífico Ocidental." In: *Coleção Os Pensadores*. São Paulo, Ed. Abril, 1978.

MARVIN, Lee-Ellen. *Spoof, Spam, Lurk and Lag: the Aesthetics of Text-based Virtual Realities*. [On-line] Disponível na Internet via WWW. URL: www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/marvin.html. Arquivo capturado em 21/03/2001.

MAUSS, Marcel, "Ensaio sobre a Dádiva. Forma e razão da troca nas sociedades arcaicas", In: MAUSS, Marcel. *"Sociologia e Antropologia"*. São Paulo, Vol. I. EDUSP,1974a.

MAUSS, Marcel, "Uma caterogira do espírito humano: a noção de pessoa, a noção de 'EU'", In: MAUSS, Marcel. *"Sociologia e Antropologia"*. São Paulo, Vol. I. EDUSP,1974b.

O QUE É RPG. [On-line] Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.akrito.com.br/educ/oquee.htm>. Arquivo capturado em 01.01.2002.

OFFICIAL LAMB DAMOO BASH FAQ. Editor: Peri@LambdaMOO. Version2.00, 13 de Julho de 1996. [On-line] Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.idiblio.org/michael/bashfaq.html>. Arquivo capturado em 27/05/2001.

OLIVEN, Rubem George. "Por uma Antropologia em Cidades Brasileiras". In:VELHO, Gilberto (org.). *O Desafio da Cidade, Novas Perspectivas da Antropologia Brasileira*. Rio de Janeiro, Editora Campus, 1980.

PACCAGNELLA, Luciano. *Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities*". [On-line] Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>. Arquivo capturado em 11/11/2001.

PARK, Robert E. "A Cidade: Sugestões para a Investigação do comportamento Humano no Meio Urbano", In: VELHO, Otávio Guilherme. (org.) *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1973.

RECUERO, Raquel da Cunha. *COMUNIDADES VIRTUAIS NO IRC: O CASO DO #PELOTAS, Um Estudo Sobre a Comunicação Mediada por Computador e a Estruturação de Comunidades Virtuais*. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Informação. Porto Alegre 2002.

- REID, Elizabeth M. *Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat*. [On-line] Disponível na Internet via WWW. URL: www.aluluei.com. Arquivo capturado em 22/03/01. Adapted from Honours thesis written at University of Melbourne (Australia) in 1991.
- REVISTA DA WEB!. Editora Abril. Sessão Bookmark, entrevista com Marcos Mion, "O VJ Conectado", de Rosana Zakabi, maio de 2001, pág. 138.
- RODRIGUES, Adriano Duarte. *Comunicação e Cultura - A experiência cultural na era da informação*. Lisboa, Editorial Presença, 1994.
- ROSNAY, Joël. *El Hombre Simbiótico*. Madrid, Catedra, 1996.
- RÜDIGER, Francisco. A tragédia da Cultura na era da Técnica: Georg Simmel. In Revista Intexto. Revista do mestrado da Comunicação da UFRGS. Edição 05, de 1999/01. [On-line] Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.ilea.ufrgs.br/intexto>. Arquivo capturado em 03/02/2002.
- SCHÜTZ, Alfred. "O Mundo das relações Sociais" In: WAGNER, Helmut R. (Org. e Introdução). *Fenomenologia e relações sociais. Textos escolhidos de Alfred Schutz*, Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1979.
- SILVA, Ana Cristina Del Grande da. "MOO, Um Ambiente Multi-Usuários na Internet: O Desafio do Virtual". In: *Revista Informática na Educação - Teoria e Prática*. V. 2 Nº 1, maio, 1999. PPGIE, UFRGS.
- SILVA, Ana Maria Carneiro da. *Reconectando a sociabilidade on-line e off-line: trajetórias, poder e formação de grupos em canais geográficos no Internet Relay Chat*. Dissertação de Mestrado apresentada ao Departamento de Sociologia do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas. Campinas, novembro de 2000.
- SIMMEL Georg. "Cultura Femenina". In: *Cultura Feminina y otros ensayos*. Revista de Occidente, Madrid, 1934a.
- _____. "Filosofia de la moda". In: *Cultura Feminina y otros ensayos*. Revista de Occidente, Madrid, 1934b.
- _____. *Secret et sociétés secrètes*. Paris, Circé, 1972.
- _____. "Sociabilidade - um exemplo de sociologia pura ou formal" In: MORAES FILHO, E. (Org.). *Simmel*. São Paulo, Editora Ática, 1983.
- _____. *El Individuo y la Libertad, Ensaio de crítica de la cultura*. Barcelona, Ediciones Península, 1986.
- _____. "A Metrópole e a Vida Mental". In: VELHO, Otávio Guilherme. (org.) *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1973.
- _____. *A filosofia do amor*. São Paulo, Martins Fontes, 1993

- THIOLLENT, Michel. *Crítica Metodológica, Investigação Social e Enquete Operária*. Editora: Polis, São Paulo, 1980.
- TURKLE, Sherry. *El segundo yo. Las computadoras y el espíritu humano*. Ediciones Galápagos. Buenos Aires Argentina, 1984.
- _____. *La vida en la Pantalla, La Construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1997.
- _____. "Commodity and Community in Personal Computing. In: SCHÖN, Donald A., SANYAL, Bish, MITCHELL, William J. (ed). *High Technology and Low-Income Communities*. Cambridge, MIT, 1999.
- TURNER, Victor. *The Anthropology of Performance*. New York, PAJ, 1987.
- VELHO, Gilberto. "Observando o Familiar". In: NUNES, Edson de Oliveira (org.) *A Aventura Sociológica*. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1978.
- _____. *Individualismo e cultura. Notas para uma antropologia da sociedade contemporânea*. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1997.
- WEBER, Max. "Conceitos e Categorias da Cidade" In: VELHO, Otávio Guilherme. (org.) *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1973.
- WINKIN, Yves. "A nova comunicação, da teoria ao trabalho de campo." Campinas, Papirus, 1998.
- WIRTH, Louis "O Urbanismo como Modo de Vida" In: VELHO, Otávio Guilherme. (org.) *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro, Editor: Zahar, 1973. BAUMAN, Richard. *Story, performance, and event: contextual studies of oral narrative*. Cambridge University Press, 1986.

Manual de Comportamento no MOO*

CONCEITOS DE COMPORTAMENTO

Bem vindo ao CPDEEMOO. Este e' um espaco virtual, com objetivo educacional. Neste espaco voce pode participar de diversos cursos, alem de conhecer pessoas de diferentes lugares do planeta. Apesar de ser uma sociedade virtual, os conceitos e normas de convivencia da sociedade real devem ser utilizados e incorporados aqui tambem, possibilitando a vida em comunidade no ambiente virtual.

Lembre-se, atras de cada monitor de cada personagem, esta' um ser humano, capaz de raciocinar e de ter emocoes. O respeito e' fator preponderante em qualquer tipo de sociedade.

Abaixo estao listados alguns conceitos basicos de convivencia social, conceitos estes que gostariamos que voce observasse.

LIBERDADE:

Sua liberdade termina quando e onde a do proximo comeca. Este e' o conceito primordial de convivencia e respeito para com o outro.

RESPEITO:

Respeite o outro. Opinioes e acoes podem ser divergentes, mas e' necessario que as partes se respeitem mutuamente. Sendo um espaco aberto para todo o planeta, culturas e credos diferentes do seu serao encontrados aqui. Torna-se necessario, portanto, respeitar o ponto de vista das outras pessoas.

Lembre-se, nao faca com o outro o que voce nao gostaria que ele fizesse com voce. Apesar de serem letras em uma tela, a pessoa que as digitou possui sentimentos. Tente sempre respeitar estes sentimentos.

Nocoos simples de cortesia sao importantes. Por exemplo, antes de entrar em uma sala, peca permissao ao dono. So' mova objetos seus, ou aqueles que voce tiver permissaoqueles que voce tiver permissao para mover.

Este espaco nao e' um ambiente de brincadeiras infantis, e' um ambiente descontraido. Nao confunda estes dois conceitos.

IDENTIDADE

Cada pessoa e' responsavel pelo o que seu personagem faz ou diz. Evite fornecer sua senha para outras pessoas, mesmo que sejam seus amigos. Eles podem nao conhecer ou nao entender a vida social em um ambiente virtual.

So' acuse um personagem de ter feito algo se ele realmente o tiver feito, pois ele estara' sujeito a punicoes, se a denuncia for devidamente comprovacomprovada.

PRIVACIDADE

Todo personagem tem direito a privacidade, assim como na vida real. Ele pode querer conversar com alguem a sos, ou, simplesmente, ficar so' . Nao espione.

Para voce ter consciencia de sua seguranca, verifique os seguintes helps:
 help communication
 help security

PAZ

Este e', sobretudo, um ambiente pacifico. Armas nao sao permitidas aqui, bem como palavras ou gestos agressivos.

Uma sociedade agradavel depende da paz existente.

ADMINISTRACAO

Apesar de voce ter uma liberdade muito grande aqui, respeite os wizards. Um wizard e' um personagem como outro qualquer que possui o bit de

* Mantém-se aqui a forma de escrita, em linguagem ASCII simples, do ambiente do MOO.

wizard e que, com isso, possui uma responsabilidade muito maior do que a dos demais personagens. Um wizard e' uma pessoa que ajuda na administracao do ambiente do MOO.

Quando um wizard estiver dizendo algo sobre seu comportamento, escute-o, sera bom para todos. Um wizard nao e' apenas uma pessoa que gosta de dar ordens. E', sobretudo, uma pessoa que gosta e tem o interesse de ajudar.

PROBLEMAS DE MA' CONDUTA

Infelizmente, as vezes, aparece algum personagem ou convidado (guest) que nao conhece e/ou nao respeita estes principios. Caso isso aconteca, primeiramente, peca para ele ler estes principios, digitando: help manners. Caso isso nao seja suficiente, nao fique argumentando ou discutindo com ele. Ao inves disso, comunique-se com um wizard, por page, say ou um mail, dizendo o que aconteceu. De preferencia, inclua na mensagem o texto dito pelo outro personagem.

Pode-se tambem recusar as mensagens de um personagem, utilizando-se para isso o comando @gag (@gag <personagem>), para maiores detalhes, use: help @gag. Com este comando voce passa a nao receber mais as mensagens de page de um personagem indesejado.

Se necessario, solicite ao personagem que deixe sua sala, ou, caso voce esteja na sala dele, deixe-a. Pode-se fazer uso da ejecao de um personagem. Para isso pode-se simplesmente trancar a sala, utilizando-se o comando @lock (@lock <numero da sala> with <chave>). Para uma melhor descricao deste comando e das chaves possiveis, utilize o help (help lock e, posteriormente, help keys).

A partir do momento da comunicacao com um wizard, a responsabilidade passa a ser dele, que devera' verificar se realmente houve ofensa e, em caso afirmativo, seguira' normas de punicao. Estas punicoes vao desde a suspensao temporaria (um dia ate' varios dias) ate' a perda do personagem, em caso de reincidencia. Sendo que, para a perda do personagem sera' realizada uma reuniao entre os wizards, sendo necessaria a aprovacao da maioria efetiva para o emprego da punicao.

DESENVOLVIMENTO

Assim como na sociedade real, estes principios sao susceptiveis a mudancas, dependendo das alteracoes ocorridas na sociedade do CPDEEMOO. Assim sendo, se voce tiver alguma sugestao, informe a um dos wizards.

CONCORDANCIA

Se voce concorda e acredita nestes principios, voce e' bem vindo ao CPDEEMOO.

Se voce nao concorda com eles, tambem sera' bem vindo, desde que voce os siga e exponha seu ponto de vista. Envie-nos sua opiniao e suas sugestoes. Elas serao devidamente estudadas.

Caso voce nao concorda, nem queira segui-los, pedimos que, antes de se conectar, envie-nos sua opiniao a respeito e espere por uma resposta.

Voce pode mandar sua sugestao para: moo@saira.cpdee.ufmg.br

Seja bem vindo!

História do personagem Judi Caeli:

1 Ainda humana

Filha única, nasci no dia 23 de outubro do ano de 1628, em Florença, região da Toscana, localizada ao norte da Itália. Toda minha família se resumia em apenas eu e minha mãe, não cheguei a conhecer meu pai. A única coisa de valor que ele havia nos deixado era uma adaga de prata. Desde muito pequena eu lhe ajudava no trabalho, ganhávamos a vida enganando pessoas, e fazíamos isso muito bem. Falávamos sobre seu passado e futuro, dizíamos coisas que queriam ouvir em troca de boas quantias de dinheiro.

Em torno dos sete anos de idade, no entanto, comecei a desenvolver algum tipo de dom que até então eu não tinha nenhum conhecimento. Quando via minha mãe fingindo ler o futuro daquelas criaturas, imagens de suas vidas passavam como filme em minha cabeça. Lembro-me como se fosse hoje, do dia em que previ a morte de um camponês, foi horrível.

O tempo foi passando e, desta forma, fui aprendendo a desenvolver e a usar minha clarividência. Nunca havia contado isso a minha mãe, até o dia em que vi sua morte, dia 14 de julho. Tentei avisá-la, falei sobre minha visão mas ela não acreditou em minhas palavras e disse que tudo não passava de bobagem, que eu tinha a sorte de falar as coisas certas nas horas certas, mas que era só. Naquela mesma tarde, um cliente que dizia ser de muito longe e que ouvira rumores durante sua viagem sobre nossa fama, veio nos pedir uma consulta. Por mais que me esforçasse, não conseguia ver nada sobre sua vida. Minha mãe estava nervosa com a presença daquele homem e eu não sabia porque. Quando olhei para ela, sentada à sua frente, vi uma imensa mancha negra que pousava sobre seus olhos. Num pulo, levantei da cadeira e eles me olharam, ao virar-me para o homem novamente, ele levantou-se e foi embora, sem dizer uma palavra sequer.

Na noite do dia 16 de julho de 1652, nunca vou esquecer essa data, ao entrar em casa, vi minha mãe caída ao lado da cama. Corri em sua direção e tentei socorrê-la, mas nada mais podia ser feito... ela já estava morta. Chorei abraçada ao seu corpo, desesperada. Gritei de raiva, de impotência por não ter conseguido evitar aquela desgraça, por não ter impedido sua morte. A morte da única família que eu possuía.

Ainda sentada no chão, imóvel e chorando, ouvi uma voz dizer meu nome. Assustada, virei meu rosto para a porta e soltei um grito. O mesmo homem que havia estado lá dois dias antes e deixado minha mãe extremamente nervosa, voltara. Não sabia como conseguira entrar, não havia escutado nenhum ruído. Ele caminhou em minha direção, olhando-me fixamente, agora calado. Levantei e tentei correr, mas minhas pernas não obedeceram, senti um segundo grito ficar trancado em minha garganta... eu estava presa. Com apenas um gesto ele me puxou e pude ver seus dentes...

Me pegou em seus braços e não pude lutar, senti meu pescoço doer, seguido de um prazer intenso. Aquela sensação percorreu todo meu corpo, como se uma onda momentânea de calor corresse em minhas veias. Até hoje essa sensação ficou guardada em minha memória sem que eu pudesse descrevê-la com total veracidade. Senti meu coração pulsar mais forte dentro do peito, como se fosse explodir. Talvez até pudesse escutá-lo. Aos poucos, seu ritmo foi diminuindo e então comecei a ficar mais fraca, minha respiração ficou lenta e profunda, meus braços caíram ao longo do corpo e já não conseguia erguer minha cabeça. Ele soltou-me e meu corpo projetou-se ao chão junto com minhas lágrimas de desespero, espatifando-se ao lado do corpo de minha mãe.

Quando tudo aquilo cessou, ouvi a mesma voz me pedir que abrisse os olhos. Obedeci. Olhando aquele homem parado ao meu lado, pedi que não me deixasse morrer como minha mãe e que me desse de volta aquele prazer que havia sentido minutos antes. Minhas palavras custavam a sair. Implorei por ajuda, mas faltou-me forças. A última visão da frieza daqueles olhos cortava o ar, minha pele, meus nervos, minha voz. A partir deste momento, lembro-me apenas de uma frase ecoando repetidamente em minha mente:

“Nom omnis moriar, in aeternum...”.

2 Juramento

Meus olhos estavam pesados quando tentei abri-los, erguendo minha visão lentamente percebi a pouca luminosidade do lugar. Uma voz dizia algumas palavras e me ordenava que repetisse-as. Lembro-me bem de todas as palavras que proferi:

“Eu, Judi Caeli, juro minha eterna lealdade à Casa e ao Clã Tremere e a todos seus associados.”

- Engula! – As palavras do meu Senhor naquela noite ainda ecoam na minha lembrança...

Nauseada, me engasguei com um líquido que forçavam contra minha boca e que escorria pela minha garganta, me queimando. Acabei cuspidando a maior parte. Seu gosto era forte e horrível.

A voz então ordenou que eu continuasse.

“Eu não privarei nem tentarei privar nenhum associado da Casa e do Clã Tremere de seu poder mágico. Não matarei nem tentarei matar nenhum associado da Casa e do Clã exceto em autodefesa, ou quando um magus tiver sido proscrito por um tribunal reconhecido.”

Mais goles daquele líquido. Tive certeza de que era sangue, detestei seu sabor, mas a sensação que ele me provocava era indescritível. Podia sentir, naquele momento e em cada poro de meu corpo, a perda da minha sanidade e da minha vida.

“Eu acatarei as decisões dos tribunais e honrarei os desejos do Conselho Interno dos Sete. Os tribunais devem ser regidos pelo espírito do Código Tremere, conforme referendado pelo Código Periférico...”

Continuei repetindo tudo que me mandavam durante toda a noite, todas as frases que eu dizia eram intercaladas por goles cada vez maiores daquele líquido vermelho que esfriava e coagulava rapidamente.

“Eu não porei em perigo a Casa e o Clã Tremere através de minhas ações nem interferirei com os assuntos mundanos trazendo assim a ruína à minha Casa e meu Clã. Não farei pactos com demônios...”

Sabia que estava sendo iniciada em alguma coisa, mas ainda não sabia o que significava a Casa e o Clã Tremere.

“Imploro que, quebrando este juramento, eu seja expulsa da Casa e do Clã. Se eu for expulsa, que meus irmãos encontrem-me e me destruam para que minha vida não continue em degradação e infâmia.”

Me sentia exausta, sabia que não tinha muita coisa a fazer além de seguir as ordens e continuar a repetir todas aquelas palavras.

“Reconheço que os inimigos da Casa e do Clã são meus inimigos, que os amigos da Casa e do Clã são meus amigos e que os aliados da Casa e do Clã são meus aliados. Que nós trabalhemos como um e cresçamos saudáveis e fortes.”

Aquele homem me explicou o que estava acontecendo, que eu havia sido recrutada pela Família e que agora me tornara uma morta-viva.

- E se eu não quiser mais me tornar uma vampira? Perguntei à ele com a voz ainda desnorteada e trêmula.

- A hora de escolher já passou, minha querida. Agora repita a última frase: Eu faço este juramento no décimo sexto dia do mês de julho de 1652.

Confusa, repeti as últimas palavras:

“Eu faço este juramento no décimo sexto dia do mês de julho de 1652. Que a desgraça caia sobre aquele que me tentar a quebrar este juramento, e que a desgraça caia sobre mim se eu sucumbir à tentação.”

Depois de alguns minutos de silêncio mórbido, ele voltou a falar:

- Judi, preste muita atenção no que vou te dizer. Tu te tornaste agora uma aprendiz do Clã Tremere e minha aprendiz, porque agora sou o teu Senhor. Você é uma das escolhidas. Seu destino é descobrir o verdadeiro significado do poder, e explorar mistérios do espaço e tempo que poucos

imaginam existir. Você agora é uma dos grandes imortais, uma entre aqueles destinados a herdar a Terra.

Fiquei olhando para ele, meus pensamentos rodavam e se misturavam. Eu tinha muitas perguntas a fazer, muitas dúvidas para tirar. Compreendi estar num momento de revelações muito importantes. Um momento sublime e ao mesmo tempo torturante, que não fazia sentido.

Então ele disse:

- Descanse, teremos muito tempo para conversarmos. Você ainda precisa aprender muitas coisas...

Me sentia exausta e não consegui permanecer acordada muito tempo, adormeci no mesmo lugar.

3 Ad vitam aeternam

Não sei ao certo quanto tempo permaneci adormecida. Quando abri meus olhos, não sentia nada, nenhuma dor, apenas fome. Uma fome que me corroía as entranhas. Olhei ao redor e percebi que estava em uma biblioteca. A sala era clara, mas não possuía janelas, suas estantes eram feitas de uma pedra branca, lisa e bonita, e ocupavam as paredes inteiras. Nunca tinha visto uma quantidade tão grande de livros em apenas um lugar. Os candelabros espalhados pela sala me causavam uma sensação estranha.

As lembranças do que tinha acontecido me vieram à mente e levei a mão de imediato ao pescoço, que estava sujo de sangue já seco, assim como minhas roupas. Antes mesmo de ver onde eu estava deitada, aquele homem apareceu e estendeu sua mão em minha direção. Levantei e não saberia dizer até hoje, no momento do contato de meus pés com aquele mármore branco, qual o mais gélido. Olhei para meus braços que estavam pálidos, minhas mãos eram de um branco indescritível e meu corpo todo estava frio. Comecei a pensar com mais calma naquilo tudo.

Descalça, caminhei por toda a sala, olhei para alguns livros e pude perceber que eram de assuntos variados. A maioria deles, muito antigos. Virei-me e olhei para aquele homem e antes que eu pudesse dizer alguma coisa ele falou:

- Meu nome é Heitor...

Continuei olhando em seus olhos, pude notar um sorriso de admiração enquanto me observava. Ele colocou sua mão em meu ombro e então continuou:

- Você se tornou uma mulher muito bonita, Judi.

- Como sabe meu nome?

- Venho te acompanhando a muito tempo. Sei tudo sobre tua vida, sobre teu Dom... te escolhi por esta razão.

- Mas minha mãe, você a...

- Não tive culpa, simplesmente não pude impedir, assim como você.

- Mas quem é você? No que me tornei? Ainda me parecia um sonho aquele juramento, uma alucinação. Porque tive que repetir todas aquelas palavras? O que significavam? A sensação daquelas náuseas e o gosto daquele sangue voltaram em minha memória, assim como em todas as vezes em que relembro essa noite.

Meus pensamentos ficaram ainda mais confusos. O homem que havia me provocado tanto medo agora se mostrava de uma maneira tão serena, tão calma .

- Como lhe disse, meu nome é Heitor. Pertencço ao Clã Tremere, assim como você agora. Serei teu senhor nessa longa jornada que é a pós-vida e você deverá obedecer a mim e a toda Casa Tremere.

Depois de algum tempo de conversa, consegui entender no que eu havia me tornado... no tipo de “vida” que eu levaria daquela data em diante. Aquilo tudo era tão fantasioso que demorei a acreditar.

Passei muitas décadas junto de meu Senhor, aprendendo tudo aquilo que ele tinha para me ensinar. Desenvolvi ainda mais meu Dom, aprendi o quanto ele era importante para mim e para o Clã.

Durante muito tempo, estudei o mundo dos vampiros, como me alimentar, aprendi a respeitar e a ter a organização dos Membros da Casa Tremere, os poderes que me competiam... aprendi muitas coisas...

Me tornei uma espécie de andarilha da noite atrás de alimento, de prazer. Continuei com meu trabalho de prever o futuro, algumas vezes enganando pessoas, outras não. Esse era um jeito fácil de atrair minhas presas... afinal, eu precisava do sangue... Felizmente, hoje já encontrei outros meios.

Mas como tudo neste mundo, tem também um lado ruim. Nunca mais pude ver a luz do Sol, eu passo minhas noites a me esgueirar pelas sombras, aprendi a lidar com minhas limitações... mas sou uma das privilegiadas, vi boa parte da evolução mundial, e como Heitor mesmo disse, somos os escolhidos para herdarmos a Terra.

E se hoje estou aqui, meu caro amigo, é porque segui meu caminho como deveria. Continuo a me esconder num mundo que é meu, nunca revelando minha verdadeira identidade. Jamais posso mostrar meu rosto durante o dia e você só me verá caminhando ao luar. Meu cabelo esconde os olhos da Besta, tenho o rosto de uma pecadora e as mãos de uma sacerdotisa.

Judi Caeli.