

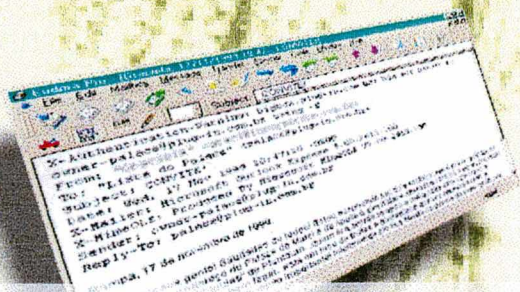
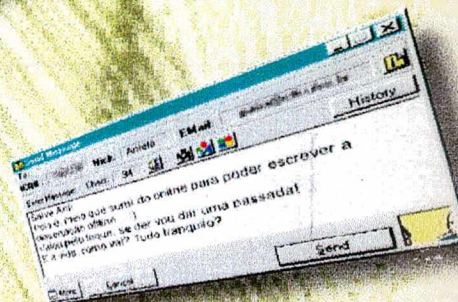
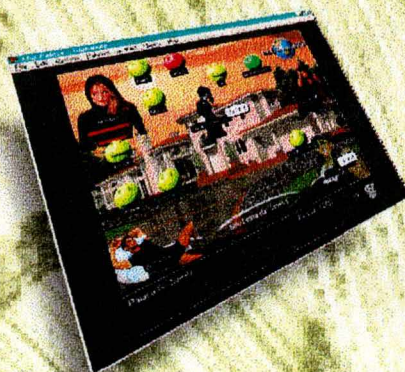
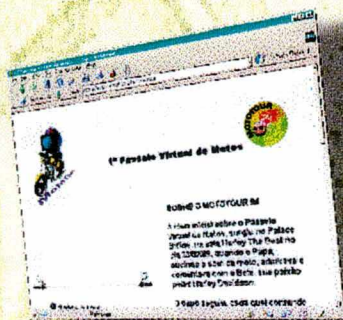
Vivendo no Palace

Etnografia de um ambiente de sociabilidade no Ciberespaço

Mário J.L. Guimarães Jr.



interessante...



Dissertação de Mestrado em Antropologia Social
PPGAS – UFSC
2000

Mário José Lopes Guimarães Jr.

Vivendo no Palace:
Etnografia de um ambiente
de sociabilidade no
Ciberespaço

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.

Orientador: Prof. Dr. Theophilos Rifiotis

Florianópolis

Junho de 2000

Termo de aprovação

Mário José Lopes Guimarães Jr.

**Vivendo no Palace: Etnografia de um ambiente de
sociabilidade no Ciberespaço**


Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de
mestre em Antropologia Social pela banca formada pelos professores:



Prof. Dr. Theophilos Rifiotis (orientador)
PPGAS/UFSC



Profa. Dra. Esther Jean Langdon
PPGAS/UFSC



Profa. Dra. Sônia Weidner Maluf
PPGAS/UFSC



Prof. Dr. Rafael José de Menezes Bastos (suplente)
PPGAS/UFSC



Prof.ª. Dr.ª. Miriam Pillar Grossi
Coordenadora do PPGAS/CFH/UFSC

Florianópolis, 29 de Junho de 2000.

Nada em rigor tem começo e coisa alguma tem fim, já que tudo se passa em um ponto numa bola; e o espaço é o avesso de um silêncio onde o mundo dá suas voltas. Esfera com mares, em azul, que confeçam terras de outras cores. Montanhas se figuram por fieirinhas de riscos. Os rios representam-se a traços, sinuosos mais ou menos. Aí e cada cidade é um centro, pingou ou não em pequenino círculo.

João Guimarães Rosa, "Estas Estórias".

Dedico este trabalho à Rosa Denis, a “tia Rosita”, por ter me mostrado desde cedo que o mundo se estendia bem mais além das coxilhas bageenses e de que as letras podem nos fazer viajar mais longe do que as pernas.

Agradecimentos

Ao chegar ao final de uma jornada que culmina em uma dissertação, acumula-se inevitavelmente uma série de “dívidas”, às quais esta seção busca saldar, na medida do possível, através de agradecimentos. No meu caso não foi diferente, e gostaria de agradecer a uma série de pessoas que de uma maneira ou de outra contribuíram para que o desejo de falar sobre a vida e a cultura no Ciberespaço se transformasse neste texto.

Antes de mais nada devo à Maria, minha mãe, o carinho com que me apoiou nos últimos anos e o aprendizado de ser forte e de perseguir meus sonhos. Rosane Rubert me ensinou a amar e me mostrou a Antropologia e Letícia, além de todas as letras e caminhos percorridos juntos, reacendeu em mim em um momento importante a fascinação pela inquietação intelectual.

Rafa Wild e todo o povo bacana que cruza ou cruzou pela república da República fazem crer que utopias, mesmo que em pequena escala, valem a pena ser vividas, e que o contato com pessoas legais é uma das coisas que fazem da vida algo singular. Ana Maria, com sua amizade e parceria intelectual em todas as mídias, prestou um grande apoio em todo o caminho, e nossas constantes discussões foram amplamente incorporadas no conjunto deste trabalho. O “brimo” Marcelo Mercante, grande colega e amigo, segurou as pontas junto durante a correria e estresse do ano de créditos. Os membros e amigos do “Geca” (Grupo de Estudo do Ciberespaço e Adjacências), Ana, Jayme, Vicka e Edú foram cúmplices de um instigante debate intelectual e companheiros nas madrugadas on e off-line. Luciana Hartman, com seu sorriso, leituras, críticas, comentários e charlas em geral ajudou a enriquecer o trabalho, e Fabiane prestou um auxílio para colocá-lo minimamente de acordo com as regras da gramática.

Agradeço também ao meu orientador, Theophilos Rifiotis, pelo incentivo constante e pela liberdade intelectual que sempre pautou nossa relação. Ao PPGAS/UFSC pelo ambiente de troca intelectual e camaradagem acadêmica e especialmente à Jean Langdon e Miriam Grossi, coordenadoras do Programa durante meu curso, pelo apoio e pela incansável disposição em encontrar saídas e possibilidades mesmo frente às dificuldades impostas por um governo que não prioriza os investimentos em ciência e tecnologia e faz o possível para desarticular a universidade pública e gratuita. Ao Luiz Carlos e à todo o

pessoal da secretaria, pelo auxílio nas questões burocráticas e simpatia ao resolver as inevitáveis complicações que as envolvem. À CAPES, pela concessão da bolsa de estudos, sem a qual a execução deste trabalho teria sido inviável.

Durante minha carreira acadêmica tive o privilégio de encontrar pessoas extremamente capazes e apaixonadas pela busca do conhecimento, cujo apoio e incentivo foram decisivos na minha trajetória. Às minhas orientadoras na graduação, Maria Carolina Rocha, Anna Carolina Krebs e Ondina Fachel Leal um agradecimento especial, e votos que continuem a despertar e incentivar vocações e carreiras.

A Homero, Machado de Assis e João Guimarães Rosa, por me manterem apaixonado pela literatura e a Chico Science, Tim Maia, Creedence Clearwater Revival, Bob Marley e todos os outros que me fizeram levantar um pouco da cadeira nas últimas semanas deste trabalho.

E, finalmente, a todo o povo que circulou pelo Palace entre 1998 e 1999, em especial aos membros do “pedaço” adulto, com quem passei madrugadas muito agradáveis durante o trabalho de campo e que foram tão gentis e solícitos em me acolher em seu meio.

Resumo

Esta dissertação é a descrição etnográfica de um ambiente de sociabilidade no Ciberespaço – aqui compreendido como um dos muitos *loci* de sociabilidade que fazem parte das sociedades complexas contemporâneas – que é considerado, do ponto de vista analítico, a partir de suas especificidades e singularidades. O ambiente em questão é constituído em torno do Palace, uma plataforma gráfica onde a presença dos participantes é representada visualmente através de “avatares” que movem-se em um espaço cuja “arquitetura” e aparência podem ser alteradas. Os avatares, por sua vez, podem mudar de aparência, trocar objetos entre si, emitir sons e uma série de outras possibilidades. A etnografia foi realizada a partir da perspectiva da performance, buscando apreender a forma como os recursos multimídia da plataforma Palace são apropriados e investidos de significado através do estudo das interações em seu interior, e de que forma contribuem para a “constituição da pessoa” on-line.

Abstract

This work is the ethnographic description of a sociability environment inside Cyberspace. The Cyberspace is considered here as one of the many sociability *loci* that constitute the contemporary complex societies. The environment studied is based on The Palace, a graphical platform where the user presence is visually represented through “avatars”, that can alter their appearance, exchange objects and emit sounds. These avatars can wander inside a space whose “architecture” can be changed. The ethnography was done from the performance perspective, seeking to capture the way by which the multimedia resources of Palace platform are appropriated by the users through the analysis of the interactions that take place inside it. The contribution of these issues to the “on-line person” construction is analysed.

Sumário

Introdução	1
. 1 . Panorama teórico.....	6
Antropologia da performance	13
Noção de pessoa	16
. 2 . Ciberespaço/Cibercultura.....	20
O surgimento do Ciberespaço	20
O Ciberespaço como cenário para as ciências sociais	27
Comunidades “virtuais”	32
As localidades no Ciberespaço	34
As diferentes plataformas	37
O ambiente Palace e suas plataformas	40
O trabalho de campo no Ciberespaço	42
. 3 . Viajando ao campo.....	47
A plataforma Palace	51
A dinâmica dos servidores Palace	57
A entrada no campo	59
Os grupos no Palace	62
O mototour	66
A partida das motos	70
. 4 . Vivendo no Palace	76
A construção do cenário	76
Cenografia: Fazendo a decoração do “pedaço”	80
Territórios: a conformação dos “pedaços”	83
A ocupação do cenário	89
Movimentação e disposição física nas salas	92
Expressão verbal e não-verbal	96
O cotidiano no ambiente	102
O controle no ambiente: Os <i>wizards</i>	108
Trocas: reciprocidade on-line	110
A construção da pessoa on-line	112
Nicknames	114
Os avatares	117
As personas e seus duplos	121
Conclusões	125
Anexo A: Traduções das citações	131
Glossário.....	137
Referências bibliográficas.....	143

Lista de tabelas e figuras

Tabela 1: Crescimento da Internet.....	23
Tabela 2: Plataformas de sociabilidade mais utilizadas no contexto brasileiro.....	40
Tabela 3: Servidores Palace brasileiros	58
Figura 1: A plataforma Palace.....	4
Figura 2: A plataforma Active Worlds.....	49
Figura 3: O programa Palace.....	52
Figura 4: Barra de ferramentas.....	53
Figura 5: Expressões do avatar padrão.....	54
Figura 6: Diferentes tipo de balões de fala (normal, gritando, pensamento, cochicho e placa).....	55
Figura 7: Utilização dos props para alterar a aparência do Avatar	56
Figura 8: Cena de um Palace.....	61
Figura 9: Média de usuários por hora	64
Figura 10: Foto do Mototour enviada por Bete através do ICQ.....	74
Figura 11: As pernas da Sunrise.....	77
Figura 12: Intervenção cenográfica com o uso de props.....	81
Figura 13: Imagem perspectivada utilizada em uma sala	83
Figura 14: Dois tipos de disposição física, em linha e em círculo	93
Figura 15: Props sendo utilizados como forma expressiva	101
Figura 16: Uma festa de aniversário.....	103
Figura 17: A festa junina.....	104
Figura 18: Alguns avatares sk8.....	119
Figura 19: Avatares com companhia.....	119
Figura 20: Avatares de casais.....	120
Figura 21: Os avatares que utilizei durante o trabalho de campo.....	121

Introdução

Esta dissertação é a etnografia de um grupo que se reúne cotidianamente, através da Internet, em um espaço de sociabilidade, estabelecendo em seu interior uma cultura singular e específica, que será analisada a partir da perspectiva de sua performance cotidiana¹. A etapa exploratória desta pesquisa transcorreu entre maio e junho de 1998, e o trabalho de campo foi realizado entre abril e agosto de 1999, em um espaço socialmente construído e simbolicamente dotado de existência pelas interações continuadas de um conjunto de pessoas, grande parte delas brasileiras, morando em diferentes cidades e até países. O convívio social no Ciberespaço é, para os membros do grupo abordado nesta pesquisa, mais um aspecto em suas vidas. Assim como outras esferas de sociabilidade cotidiana como trabalho, lazer ou religião, o Ciberespaço ocupa um papel que varia de intensidade e importância de acordo com as especificidades de cada caso individual. Para algumas pessoas, ele pode ser o ponto principal de convívio social, caso o acesso às formas mais “convencionais” seja dificultado por qualquer motivo. Para outras, é a possibilidade de conversar em português e matar as saudades do Brasil. Ainda para outras é uma opção de lazer e um local para conhecer pessoas interessantes. Algumas o vivem como uma instigante novidade que pode logo em seguida perder o interesse, enquanto outras o frequentam cotidianamente, as vezes fazendo dele seu meio de trabalho.

Adolescentes, sexagenários, “mães de família”, insones, web-designers, ciberantropólogos, crianças usando o micro furtivamente na madrugada. Todos se reúnem para criar e recriar uma cultura – através de relações de amizade, namoro, flerte, troca de informações, conflitos e todos os demais elementos que caracterizam a vida em sociedade –

¹ Esta pesquisa encontra-se inserida na linha “Cultura e Comunicação” do PPGAS, da qual faz parte o GruPCiber (Grupo de Pesquisa em Cibercultura).

em torno de um universo simbólico vivo e rico. Os informantes desta pesquisa, contudo, não são estas pessoas, mas sim as *personas*² por elas vividas no contexto de sua experiência on-line. Ou seja: esta dissertação enfoca a sociabilidade de um grupo que se constitui no Ciberespaço utilizando prioritariamente uma plataforma de sociabilidade virtual multimídia, o Palace.

O desenvolvimento e popularização exponenciais do Ciberespaço fazem com que a atividade etnográfica em seu interior se apresente como necessária no contexto da reflexão teórica sobre a contemporaneidade nas sociedades complexas. Boa parte dos estudos levados a cabo até o momento foram realizados a partir de plataformas de sociabilidade virtual baseadas em texto (IRC, Web-chat, e-mail, etc.). Nos últimos anos tomaram-se viáveis os recursos técnicos necessários à elaboração de plataformas multimídia, que integram imagens estáticas e em movimento, sons e outras possibilidades, permitindo o surgimento de todo um leque de novas formas de sociabilidade.

O surgimento destas modalidades de sociabilidade no Ciberespaço faz premente a necessidade de um arcabouço teórico para as investigações em seu interior. Este conhecimento é necessário tanto na perspectiva acadêmica quanto na iniciativa privada, que requer aportes metodológicos que orientem os empreendimentos realizados no Ciberespaço, tais como comércio eletrônico, comunidades virtuais orientadas a temas específicos, desenvolvimento de “portais” de acesso à Internet, dentre vários outros. Além disso, setores da sociedade civil cada vez mais passam a utilizar a Internet como meio de comunicação e mobilização. Em todos estes casos, a existência de um corpo teórico de referência à investigação da vida social no Ciberespaço é de vital importância para o desenvolvimento de suas atividades. A importância das tecnologias de informação no desenvolvimento econômico e social é percebida pelos governos nacionais, que investem em projetos envolvendo o desenvolvimento de tecnologia e a implantação de redes de alto desempenho, como no caso do “Programa Sociedade da Informação” promovido pelo Ministério da Ciência e Tecnologia do Brasil³.

² Utilizo a concepção de “persona” proposta por MacKinnon (1995), que a emprega para designar as identidades construídas no interior do ciberespaço, e que são negociadas e validadas no próprio processo de interação (p. 17).

³ <http://www.SocInfo.org.br>

A noção de Ciberespaço como um local de sociabilidade, contudo, representa apenas um dos inúmeros usos que podem ser feitos da Rede⁴. Mesmo a partir desta perspectiva, existem muitas formas de exercer uma vida social ativa no Ciberespaço. Em algumas ele é utilizado como mais um meio de comunicação, que conduzirá ou será auxiliar a encontros face a face. Em outras, o encontro off-line⁵ não é desejado ou é inviável, no caso de pessoas de diferentes cidades. A maior parte dos informantes desta pesquisa não se conhece off-line, o que não parece ser uma questão importante para os mesmos. Isso não implica tratarem-se de desajustados sociais ou indivíduos que usam a Rede para externar suas mais inconfessáveis fantasias, imagens constantemente atribuídas pela mídia aos usuários frequentes de Internet. Tratam-se de pessoas que buscam na Rede mais um espaço de sociabilidade, de vida em comum, de busca de relacionamentos pessoais.

Estas pessoas, ao agruparem-se, elaboram ambientes de sociabilidade que apresentam culturas localmente determinadas e negociadas, reproduzindo no Ciberespaço a multiplicidade e dinamismo cultural da vida off-line em grandes cidades contemporâneas ocidentais. A plataforma Palace, no caso brasileiro, comporta dois grandes “pedaços”, com características próprias: o “pedaço adulto” e o “adolescente”⁶. Esta etnografia foi realizada prioritariamente no universo adulto, e o contraste encontrado entre este e o universo adolescente revelou algumas das formas pelas quais são construídas a categoria de pessoa e a noção de identidade no grupo.

Diferente de grande parte das plataformas de sociabilidade virtual existentes, o ambiente abordado nesta pesquisa não se restringe à troca de mensagens de texto para constituir-se. Os usuários contam também com uma representação visual de suas personas, os “avatares”, que podem mover-se em um espaço, alterar sua aparência e estabelecer toda uma performance “física”. O próprio espaço pode ser alterado e configurado de forma a refletir a cultura do grupo⁷.

⁴ Algumas das outras possibilidades são mencionadas a partir da p. 26.

⁵ Tomo emprestado expressões consagradas do mundo da informática para designar os domínios relativos ao que acontece no interior do Ciberespaço (on-line) e ao que se passa no mundo “físico” (off-line). Outros autores adotam a mesma terminologia, como Hamman, 1996; Kendall, 1999; Carneiro da Silva, 1999 e Jayme Aranha (comunicação pessoal).

⁶ Esta distinção não elabora-se prioritariamente em um critério etéreo, mas sim em torno do *ethos* a ele associado. O conceito de “pedaço” é abordado na p. 12, e as relações entre os dois pedaços no Palace é desenvolvida a partir da p. 62.

⁷ A plataforma Palace é apresentada em detalhes no cap. 3 (p. 47), e no cap. 4 são analisadas as formas como a mesma é empregada pelos grupos que se formam em seu interior.

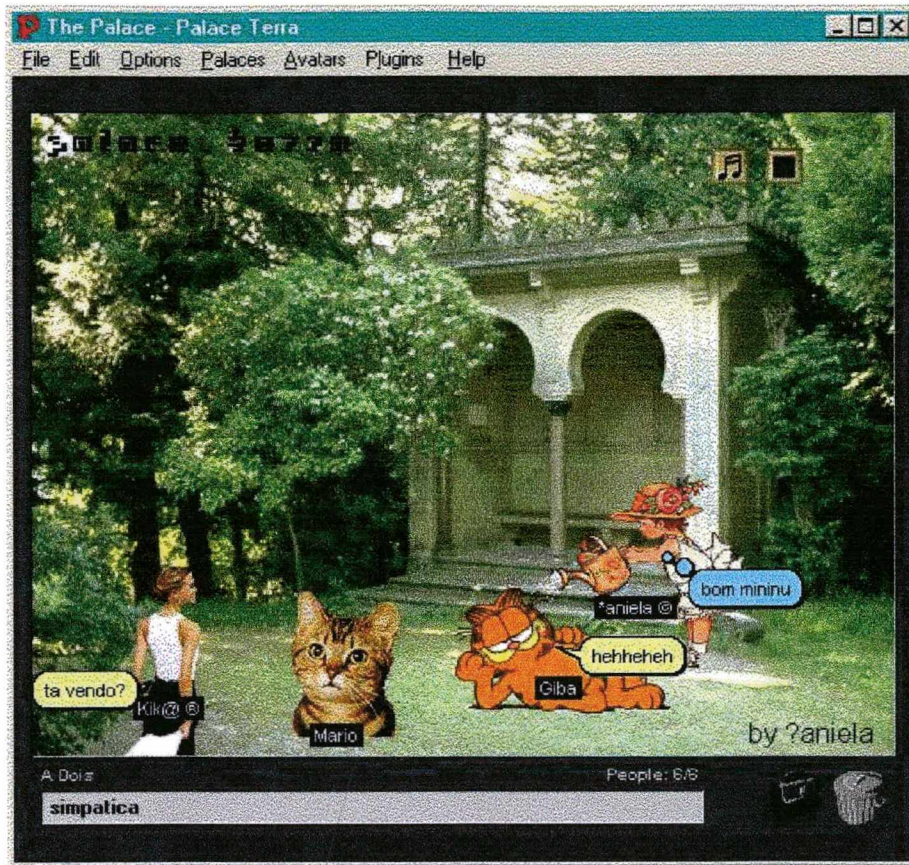


Figura 1: A plataforma Palace

O estudo do Ciberespaço pode ser inserido, no que se refere à Antropologia, no campo das investigações relativas à vida urbana nas sociedades complexas contemporâneas, cujos marcos principais são resenhados no primeiro capítulo desta dissertação, que faz uma apresentação sumária de alguns dos referenciais teóricos empregados na argumentação. Para que o Ciberespaço possa ser compreendido enquanto espaço social é necessária a exposição de alguns detalhes técnicos e históricos relativos à sua constituição, que são elencados na primeira metade do cap. 2. Estabelecidos estes patamares, a segunda metade do cap. 2 dedica-se à argumentação em torno de um referencial teórico que oriente a prática antropológica em seu interior. O capítulo 3 faz a apresentação dos detalhes relativos à plataforma Palace, à análise dos diferentes grupos que se formam nos ambientes estabelecidos a partir da mesma e à descrição de minha entrada no grupo. Finalmente, no capítulo 4, o cotidiano da sociabilidade no ambiente é analisado a partir da perspectiva da performance e do contraste entre os dois “pedaços”.

Em virtude de grande parte do referencial teórico e empírico relacionado com o estudo do Ciberespaço ainda ser produzido no contexto anglo-saxão, boa parte das citações e referências desta dissertação estão em inglês. Para não atrapalhar o fluxo da leitura, as

citações menores foram traduzidas diretamente no corpo do texto, enquanto que as maiores foram mantidas na língua original, para uma maior fidedignidade ao pensamento do autor, e suas traduções colocadas no anexo A (p. 131). Os termos técnicos, por sua vez, estão definidos no glossário (p. 137), sendo sua ocorrência sinalizada no texto através de sublinha.

Panorama teórico

Das muitas questões que podem ser elaboradas a partir do estudo etnográfico dos grupos que se estabelecem no Ciberespaço, a reflexão sobre a noção de pessoa on-line é uma das mais instigantes. As diversas especificidades do meio no qual transcorrem as interações acabam repercutindo na constituição – culturalmente determinada – dos sujeitos destas relações. Devido à estas mesmas especificidades, que imprimem um caráter singular de dinamismo nas relações que se estabelecem neste meio, é conveniente um aparato analítico que consiga apreender a cultura em seu próprio desenvolvimento, a partir da consideração de seus aspectos performáticos. A discussão do Ciberespaço, enfim, pode ser considerada a partir do quadro teórico utilizado na reflexão sobre as sociedades complexas contemporâneas. Neste capítulo é esboçado um brevíssimo panorama destes três aspectos – a reflexão antropológica em sociedades complexas, os estudos de performance e a noção de pessoa – sob os quais esta dissertação é elaborada.

O Ciberespaço¹, *locus* onde se desenrola a cultura do grupo estudado, é abordado aqui como mais uma esfera de sociabilidade no interior das sociedades “ocidentais” contemporâneas. A Antropologia, nos últimos anos, vem se dedicando paulatinamente ao estudo das culturas que se desenvolvem no interior destes contextos. No caso brasileiro, estes estudos foram agrupados sob a designação de “Antropologia Urbana” nos programas de disciplinas de cursos de graduação e pós-graduação, denominação que nos últimos anos vem sendo substituída pela de “Antropologia das Sociedades Complexas” (Grossi, 1989). Esta denominação, contudo, pode induzir a um possível juízo de valor ao ser considerada a dicotomia a que refere: a existência de sociedades “simples” ou “não complexas”.

¹ O conceito de Ciberespaço é discutido no próximo capítulo.

Hannerz (1992), ao refletir sobre as transformações contemporâneas do conceito de cultura, parte da premissa de que, ao tratarmos deste tipo de questão, nos referimos a um pano de fundo específico, elaborado a partir de uma matriz ocidental contemporânea que se caracteriza pela fragmentação das diferentes esferas simbólicas, pela multiplicidade de pertencimentos individuais e pela divisão do trabalho, dentre outros elementos. No entanto, do fato desta cultura “ocidental” ter se espalhado globalmente não decorre que ela seja homogeneizante, mas sim que estabeleça um *background*, um cenário econômico e político dentro do qual a dimensão simbólica das culturas locais é elaborada e as diferenças regionais se manifestam. Assim, ao mesmo tempo que é possível a utilização de um mesmo instrumental analítico, é necessário estar atento às especificidades e evitar a tentação de afirmações generalizantes, na medida em que cada cultura local vai incorporar e ressignificar estas tendências globais de forma específica.

O que caracterizaria as sociedades “não-complexas”, por sua vez, seria uma suposta homogeneidade e continuidade culturais. Gilberto Velho (1987a) alerta sobre os riscos de semelhante critério de classificação, diante de evidências etnográficas que mostram que mesmo as sociedades mais “isoladas” estabelecem contatos com outros grupos e, com isso, mantêm ativo um dinamismo cultural. Apesar disso, esta distinção permanece conveniente, na medida em que permite caracterizar as sociedades complexas por meio da intensidade com que fatores como a divisão social do trabalho e a heterogeneidade cultural são nela encontrados. Velho ainda sugere que sejam distinguidas as sociedades complexas tradicionais das sociedades complexas modernas, citando os critérios de Hobsbawm para caracterizar as últimas: “acentuada divisão do trabalho; espantoso aumento da produção e do consumo; articulação em um mercado mundial; rápido e violento processo de crescimento urbano”. (Velho, 1987a: 17). Mesmo sendo marcada pela fragmentação e por uma intensa “diferenciação de papéis e domínios” (idem), a vida nas grandes metrópoles é pautada por “paradigmas culturais” que, em diferentes intensidades, detêm elevado poder de penetração e que, por isso, pervadem os diferentes grupos, tornando possível a vida em comum.

A origem da dicotomia “simples x complexas” pode ser mapeada nas origens da própria disciplina, em que os grupos estudados eram considerados *a priori* como homogêneos e “simples”, podendo assim ser abordados como totalidades “em si” (Feldman-Bianco, 1987: 16). Isto acarretaria uma indistinção, por parte dos antropólogos, entre “os limites da sua observação e os limites da sua investigação” (idem, p.37),

ignorando as relações existentes entre os grupos estudados e os eventuais contextos sócio econômicos envolventes.

Por outro lado, a classificação destes estudos como “Antropologia Urbana” traz à tona uma outra distinção questionável, que coloca “rural” e “urbano” em pólos opostos. Em ambos contextos, os elementos denotadores de “complexidade” são percebidos, na forma de múltiplos pertencimentos, em redes de relação diferenciadas e na existência de diversas comunidades de sentido convivendo em um mesmo espaço físico. Velho e Machado (1977), em um momento de afirmação da vertente “urbana” da Antropologia brasileira, discutem a especificidade do urbano e diluem a sua dicotomização com o rural. Para os autores, não se trata de isolar o urbano como “um domínio autônomo da vida social” (p.71), mas sim tratar suas especificidades e utilizar para isso o referencial já existente nas ciências sociais, fazendo uma antropologia “na” cidade, e não “da” cidade. Isto permite que a abordagem comparativa, um dos instrumentos clássicos da Antropologia, possa ser utilizada para refletir sobre os dados obtidos tanto em contexto urbano quanto rural. Velho e Machado sublinham que a fronteira entre o rural e o urbano não é nítida, e muitos dos critérios utilizados para delimitá-la (individualismo urbano, pouca importância da família, redes de vizinhança, etc.) não são sempre válidos, enfatizando que a multiplicidade cultural não pode ser resumida ao aspecto espacial:

Não se podem identificar práticas sociais distintas ao nível geo-ecológico. Suas bases tem que ser fundamentalmente encontradas na inserção dos diversos grupos no processo de produção.
(Velho e Machado, 1977: 76)

Entretanto, existem movimentos de natureza política que seriam específicos das cidades, assim como o campo também tem suas particularidades. Em suma, não se trata de uniformizar os dois contextos, mas de reconhecer que, em ambos, ocorrem processos semelhantes relativos à constituição de laços de pertencimento a grupos específicos, e que a dicotomização em nada auxilia a sua compreensão: “Tanto no campo como na cidade encontramos uma grande heterogeneidade de situações” (idem, p.78). Portanto, a delimitação de campos de investigação a partir de critérios geográficos acarretaria a uniformização das especificidades dos diferentes grupos.

Uma polarização semelhante se coloca ao considerarmos o Ciberespaço em relação ao que lhe é “exterior”, e que poderia ser expressada na oposição entre “on-line” e “off-line”. A singularidade de sua constituição e a maneira pela qual se desenvolve a sociabilidade em seu interior poderia levar a um movimento de dicotomização em relação ao off-line. Conforme veremos adiante (p. 27), a forma como o Ciberespaço se constitui

faz com que ele se estabeleça como mais um *loci* de sociabilidade no mundo contemporâneo, mantendo uma constante interação com os demais, e não como um contexto isolado. Naturalmente, em decorrência de sua própria natureza, existe uma série de especificidades e peculiaridades que, no entanto, não impedem a migração do referencial teórico e metodológico da Antropologia desenvolvida em grupos urbanos, ou melhor, da Antropologia das Sociedades Complexas, para a análise das culturas desenvolvidas em seu interior.

Magnani (1996) afirma a cautela que deve ser empregada ao utilizar a denominação “complexas” em decorrência de sua carga valorativa, mas percebe as especificidades do fazer antropológico na cidade:

Trata-se, com efeito, de sociedades organizadas com base em princípios que introduzem outra escala e outros graus de complexidade nas esferas da economia, do poder, da organização social, da produção simbólica. E que dizer, então, da cidade – forma de implantação espacial predominate dessas sociedades –, principalmente na versão metrópole, que abriga, concentra e multiplica toda essa complexidade?
(Magnani, 1996: 21)

Diante disto, a classificação “Antropologia das Sociedades Complexas” ainda representa uma designação adequada para um campo de estudos que se caracteriza pela investigação de grupos inseridos em contextos amplos e que mantêm sua unidade por meio de laços de relacionamento e de significados socialmente partilhados. Ela será aqui utilizada sempre considerando as restrições mencionadas acima, compreendendo a “complexidade” como uma perspectiva do olhar antropológico, e não como um juízo a respeito da vida social sob estudo.

Não é por acaso que os estudos do urbano foram precursores na reflexão sobre sociedades complexas. As cidades são o palco por excelência da fragmentação e multiplicidade que caracterizam a sociedade ocidental contemporânea. De acordo com Hannerz,

In the city we find, in the most concentrated form within a limited space, the kind of cultural complexity that this book is about: the greatest variety of subcultures, the most elaborate cultural apparatus, a number of contrasting but interlinked modes of managing meaning.
(Hannerz, 1992: 174)

Foi a partir da colocação das cidades como objeto de investigação que problemas teóricos e metodológicos relativos às “sociedades complexas” foram pautados no pensamento antropológico contemporâneo. Com o trabalho da Escola de Sociologia de

Chicago², a cidade medieval deixou de ser um parâmetro nostálgico de vida ideal em comunidade (Magnani, 1996:23). As metrópoles modernas (como a própria Chicago) passaram a ser analisadas a partir de uma abordagem que buscava compreender o fenômeno urbano a partir de uma perspectiva “ecológica” que privilegiava os grupos excluídos e sua relação com a cidade.

Segundo Durham (1986), esta abordagem buscava fazer uma Antropologia *da* cidade, diferentemente da Antropologia Urbana desenvolvida no Brasil, a qual encara a cidade como *locus* de pesquisa que abriga os grupos culturais que são objeto de sua investigação, caracterizando assim o que se chamou de Antropologia *na* cidade:

(...) estamos preocupados em estudar situações que ocorrem nas cidades sem que tenhamos, forçosamente, de explicá-las pelo fato de estarem ocorrendo naquele quadro espacial. Estaremos fazendo ciência social na cidade e não da cidade. (Velho e Machado, 1977:71)

De maneira semelhante, a perspectiva adotada neste trabalho vai em direção a uma Antropologia *no* Ciberespaço, realizada a partir dos grupos e de suas respectivas culturas *nele* estabelecidas³.

Ao orientar seu olhar para outros contextos sociais que não os dos povos considerados “primitivos”, a Antropologia teve como objeto de investigação grupos culturais cujos laços e formas de relação não eram facilmente delineados apenas por critérios físicos, étnicos ou espaciais. A passagem para os estudos ditos “urbanos” ou de “sociedades complexas” trouxe à tona uma série de questões a respeito dos conceitos básicos da disciplina e, por consequência, da orientação e *modus operandi* de suas práticas. Da mesma forma, ao tratar um tema de investigação que se desenrola em um *locus* singular como o Ciberespaço, é necessário realizar algumas considerações a respeito da adequabilidade do instrumental empírico e analítico disponíveis na disciplina, tarefa à qual este trabalho pretende emprestar alguma contribuição.

Ao debruçar-se sobre as cidades e o mundo “ocidental” de uma forma geral, a Antropologia percebeu-se diante de um impasse: como estranhar um “outro” que estava aparentemente tão próximo? Muito diferente de embarcar em uma canoa e viver vários meses entre uma tribo do Pacífico, concentrando o olhar em torno de uma prática cultural fundadora do grupo e vivida por todos os seus membros de forma relativamente

² A reunião de pesquisadores como Robert Park, Robert Redfield e Louis Wirth na Universidade de Chicago, nos anos 30, tematizando a cidade e seus problemas característicos, formou a conhecida “Escola de Chicago”.

homogênea⁴, o antropólogo “urbano” faz de seu objeto de estudo os próprios vizinhos, eventualmente moradores de seu prédio e de seu bairro, como o fez Gilberto Velho em “A Utopia Urbana” (1989), pesquisa na qual investiga as representações que moradores de Copacabana elaboram sobre o bairro. Muitos de seus informantes viviam no prédio onde ele próprio morava, ou seja, de uma ou de outra forma o próprio antropólogo acaba fazendo parte do grupo ao qual investiga. Todavia, nem sempre a proximidade física corresponde a uma familiaridade com os códigos culturais do grupo, ao pertencimento à “teia de significados” (Geertz, 1989) que o caracteriza. Segundo Gilberto Velho, a capacidade de identificação das categorias amplas empregadas para classificar os indivíduos em uma metrópole não implica necessariamente a compreensão da “(...) lógica de suas relações”, visto que estas são construídas a partir de um “(...) sistema de interações cultural e historicamente definidos” (Velho, 1987b:128). Ou seja, nem sempre o que é familiar é conhecido, e para que o seja deve ser distanciado através do estranhamento do antropólogo, fazendo com que a “lógica das relações” seja apreendida a partir de seu próprio contexto de significação. Eunice Durham denomina esta característica da antropologia urbana brasileira como “participação observante”, o que seria um “deslize semântico” no conceito original de observação participante (Durham, 1986: 26). Velho, na introdução de “Utopia Urbana” comenta:

Não conheço nenhuma fórmula ou receita que resolva esse tipo de dificuldade, mas acredito piamente na necessidade de um esforço de autodefinição do investigador não só no começo mas no decorrer de todo seu trabalho, ou seja, não se trata apenas de manipular com maior ou menor habilidade técnicas de distanciamento, mas ter condições de estar permanentemente num processo de autodimensionamento paralelo e complementar ao seu trabalho com o objeto de pesquisa de que, afinal, ele faz parte. (Velho, 1989: 13)

O estranhamento, categoria tão importante à própria prática antropológica, se dá ao considerarmos que os habitantes dos grandes centros urbanos – a princípio “próximos” – pertencem, simultaneamente, a diferentes grupos. Apesar de compartilharem em maior ou menor grau dos mesmos “paradigmas culturais” que perpassam em maior ou menor intensidade os diferentes segmentos da sociedade, estes grupos possuem códigos específicos que os caracterizam (Velho, 1987a:18-19). Uma das possibilidades para a constituição de um objeto de pesquisa passa a ser o pertencimento dos indivíduos a determinadas redes de relações e significados, que não têm a pretensão de esgotar, em

³ Esta discussão será retomada na p. 28.

⁴ Refiro-me ao Kula entre os Trobriandeses estudados de forma pioneira (do ponto de vista do método etnográfico) por Malinowski (1978).

termos explicativos, a sua inserção na sociedade como um todo: “Essa multiplicidade de experiências e papéis sublinha a precariedade de qualquer tentativa excessivamente fixista na construção dos mapas socioculturais” (Velho, 1994: 25).

A Antropologia se propõe a esboçar os contornos dos mapas de significado que demarcam cada um dos diferentes grupos que caracterizam as sociedades complexas, sem perder de vista, todavia, o processo de interação existente entre os mesmos, que no contexto contemporâneo proporciona “(...) uma mobilidade material e simbólica sem precedentes em sua escala e sua extensão” (Velho, 1994: 39).

O Ciberespaço pode ser considerado uma das instâncias desta mobilidade simbólica na contemporaneidade. Enquanto meio de comunicação, a Internet proporciona uma sinergia nunca vista em direção a uma globalização cultural⁵. Paradoxalmente, considerando o Ciberespaço enquanto *locus*, percebemos a formação de novos agrupamentos, muitas vezes sem referentes pátrios ou territoriais, mas que se caracterizam pela coesão e sentimento de pertencimento de seus integrantes. Podemos constatar fenômenos semelhantes numa perspectiva macro-sociológica atual: enquanto o apanágio da globalização prega a integração mundial, a queda de fronteiras e barreiras fiscais e a unificação em bases econômicas, as culturas locais resistem, às vezes de forma dramática, como podemos constatar nos recentes e intensos conflitos étnicos no leste europeu.

Diferentemente da Antropologia realizada em sociedades de escala relativamente pequena, como sociedades tribais ou camponesas, temos no contexto urbano uma grande quantidade de “tribos”⁶, às quais a participação não é exclusiva, existindo uma intensa circulação dos agentes através das mesmas. Assim, um dos indicadores empíricos a princípio mais evidentes para a caracterização de grupos, o espaço físico por eles ocupados, demonstra-se insuficiente para o estabelecimento de objetos de pesquisa social em sociedades complexas. Nestas, não há necessariamente uma sobreposição entre culturas e espaços geográficos determinados, mas sim a conformação de um território simbólico que é fluido, capaz de apoderar-se de diferentes espaços físicos e ressignificá-los de acordo com suas demandas.

⁵ Gustavo Lins Ribeiro, entre outros, reflete sobre as relações das CMCs com a globalização cultural (Ribeiro, 1995).

⁶ Magnani (1992) critica a utilização da expressão “tribos urbanas” por julgá-la mais uma metáfora do que uma categoria. O termo é empregado aqui como uma metáfora do caráter associativo dos grupos sociais formados no contexto urbano.

Assim, não é necessária a restrição a localizações geograficamente contíguas para manter a noção de “grupo de estudo”, herança tão cara da Antropologia das sociedades tradicionais que, de certa forma, ainda atua como fetiche dentro da disciplina. O trabalho de Magnani (1984), e em especial o seu conceito de “pedaço”, revela formas de constituição de pertença grupal associadas a um espaço “elástico” e dinâmico, não necessariamente atrelado à contiguidade física. Ao estudar o lazer em classes populares, Magnani percebe que o que constitui o “pedaço” são mais as redes de relações do que elementos “concretos”. O “pedaço” de uma determinada vila da periferia de São Paulo, por exemplo, migra para o litoral nas ocasiões de excursões de “farofeiros” nos feriados, assim como o “pedaço” de cada vila circula pela periferia nos finais de semana em que jogos de futebol de várzea são disputados em diferentes locais. Nesta pesquisa foram identificados dois “pedaços” dentro do universo de usuários Palace brasileiros – a saber, dos adultos e dos adolescentes – e realizado o acompanhamento das circulações do pedaço “adulto”⁷ através de diferentes espaços que constituem uma “mancha” no Ciberespaço semelhante às manchas de lazer por ele delimitadas na cidade de São Paulo: “(...) áreas contíguas do espaço urbano dotadas de equipamentos que marcam seus limites e viabilizam (...) uma atividade ou prática dominante” (Magnani, 1996: 40)⁸.

Ao traçar os limites de seu objeto em um contexto urbano, o pesquisador não conta mais com uma territorialidade “geográfica” mas sim com uma espacialidade construída pelas redes de relação de seus informantes e por suas representações a este respeito. O Ciberespaço apresenta-se como um caso singular para a aplicação do conceito de espaço simbólico, visto que nele os lugares de ação social não são – por força de sua própria constituição – referenciados a uma localidade “física”, conforme veremos no próximo capítulo.

Antropologia da performance

O dinamismo e a mobilidade simbólica, características das culturas que se desenvolvem no interior do Ciberespaço, fazem com que seja necessária uma ferramenta

⁷ A entrada nas redes de relações que me levaram ao grupo etnografado é abordada a partir da p. 62.

⁸ No caso desta pesquisa, estas áreas contíguas constituem-se de diferentes servidores Palace e por contatos através do ICQ. A constituição dos “pedaços” encontrados no ambiente Palace é analisada a partir da p. 62.

analítica que contemple a apreensão dos papéis e significados das práticas sociais no momento mesmo de sua efetivação. Os estudos de performance oferecem uma perspectiva adequada à esta tarefa, pois enfatizam a análise das práticas concretas e, a partir delas, chegar ao seu papel e significado na cultura. A abordagem da performance permite a compreensão dos códigos comunicativos que caracterizam uma cultura em sua própria dinâmica de elaboração, ao considerar não apenas a fala como elemento informativo, mas também as formas pelas quais se efetivam as possibilidades de ação concreta em seu interior.

A performance, segundo Bauman (1992b: 41) pode ser considerada por dois aspectos: como um modo de comportamento comunicativo ou como um tipo de evento comunicativo. Quando considerada pelo segundo aspecto, a performance é empregada para analisar eventos delimitados no tempo e no espaço, como festivais, apresentações ou rituais⁹. A performance como modo de comportamento comunicativo, por sua vez, é tratada pelos teóricos da Antropologia da Comunicação, dentre eles Hymes, que reforça a importância da mesma como constituinte do ato comunicativo, e não mera instância de aplicação das regras estabelecidas pela gramática e pertencentes ao plano analítico da “competência”, ou seja, dos elementos que habilitam um sujeito a comunicar-se de maneira adequada ao seu contexto. A performance ocupa um papel relevante na análise de Hymes, contrastando com a visão de Chomsky, que afirma ser a competência o principal foco de interesse no estudo de uma língua, relegando à performance o papel de instanciação destas regras (Bauman, 1992b: 43).

O pensamento moderno busca uma base regular e constante para constituir seu objeto de estudo, cuja observação seria ocultada ou atrapalhada pelos aspectos mais aparentes e superficiais. É justamente nestes aspectos “aparentes” da performance que a análise pós-moderna vai se centrar, no que Turner denomina de “processualização” na análise social (1987, p.76). A dicotomia chomskiana entre competência e performance seria, segundo Turner, um exemplo deste “neo-platonismo” que associa à competência as regras puras da gramática, enquanto que à performance reserva o papel de terreno da execução destas regras, sujeita a erros e desvios que ocultariam as mesmas aos olhos do observador. A virada pós-moderna reverte isso, trazendo a performance para “o centro da observação e atenção hermenêutica” (Turner, 1987: 77).

⁹ Um exemplo desta abordagem é a dissertação de Wawzyniak (1995) que realizou sua pesquisa entre grupos de baloeiros da cidade de Curitiba, sublinhando o aspecto performático da soltura dos balões.

Ao ser considerada como modalidade de comportamento comunicativo, a performance permite compreender as práticas de sociabilidade de uma cultura a partir de sua concretização em palavras, sons, movimentos, roupas ou gestos, enfim:

(...) discover the patterns, functions, and meanings of those communicative resources in the conduct and interpretation of social life for the people among whom they are current, for whom they are available as equipment for living (Bauman, 1992: xv)

Devido a própria natureza de grande parte das plataformas de sociabilidade on-line disponíveis até pouco tempo atrás, a principal forma de “expressão” nos ambientes era centrada no discurso, na medida em que apenas estavam disponíveis recursos textuais. Com o advento das plataformas de sociabilidade virtual multimídia, um novo leque de possibilidades tornou-se disponível, permitindo que a performance on-line incorporasse aspectos cênicos e de movimentação antes limitados ou dificultados pelas características das interfaces baseadas em texto. Não se trata, contudo, de afirmar que elementos performáticos só passaram a ser utilizados a partir das plataformas multimídia. Pelo contrário, os recursos disponíveis nas plataformas baseadas em texto sempre foram manipulados e ressignificados com o intuito de dotar a *persona* de possibilidades cênicas. Danet *et al.*, no artigo em que analisa uma festa virtual na plataforma IRC a partir dos referenciais teóricos da performance, encontrou uma série de elementos que transcendem o plano do verbal:

Phenomena which we have observed on IRC partially resemble real life (RL) genres of play such as charades, a carnival or a masked ball, having a party, and putting on a show. Yet most of what happens consists only of text – letters and typographic symbols dancing on a computer screen. Events on IRC are a form of disembodied “virtual play”, floating freely in cyberspace. (Danet et al, 1997)

A abordagem da performance leva à concepção da cultura como um processo, um fluxo de acontecimentos pertencentes a uma rede de significações que flui na linha do tempo, e não como um conjunto estático de práticas e representações passíveis de serem apreendidas num flash sincrônico e plasmadas em uma monografia. Enfim, a cultura não é algo homogêneo e cristalizado, uma mera manifestação de tradições estabelecidas, mas está em contínuo movimento e transformação:

Esta visão de cultura não nega que as pessoas dentro do mesmo grupo compartilham certos valores, símbolos e preocupações que podem ser considerados como “tradição”, mas o enfoque está na práxis, na interação dos atores sociais que estão produzindo cultura a todo momento. (Langdon, 1996: 2)

Esta nova percepção do conceito de cultura fez com que se engendrasse um novo olhar antropológico, voltado não apenas para o produto final, a “cultura” plasmada em suas

manifestações empíricas canônicas, mas orientado para o fazer cultural, para as maneiras pelas quais os grupos elaboram e criam suas culturas. A concepção de cultura como algo emergente, criado e elaborado no próprio processo social é extremamente adequada à análise do Ciberespaço, na medida em que o mesmo – contrastando com a cultura dos grupos “tradicionais” – não possui (ainda) uma cosmologia elaborada através de elementos como narrativas, mitos ou ritos. Desta forma, a performance cotidiana da sociabilidade passa a ser um elemento fundamental para a leitura e interpretação das culturas locais estabelecidas pelos diferentes grupos que habitam o Ciberespaço¹⁰.

Do ponto de vista da prática etnográfica, a abordagem da performance tem a vantagem de oferecer uma perspectiva privilegiada para a compreensão da cultura, visto que suas formas expressivas são reflexivas em relação a ela própria, são “(...) formas sociais a respeito da sociedade, formas culturais a respeito da cultura, formas comunicativas a respeito da comunicação” (Bauman, 1992). A tarefa hermenêutica da Antropologia pode ser realizada através da análise das performances sociais, na medida em que as mesmas portam significados socialmente definidos e disponíveis aos indivíduos pertencentes à cultura. Todavia, isso requer o redirecionamento do olhar etnográfico, enfocando não apenas as representações associadas às práticas mas também as práticas em si, no que elas possam oferecer de significativo ao contexto no qual estão inseridas. Um dos elementos que podem ser apreendidos através desta perspectiva é a maneira pela qual a noção de pessoa é engendrada *na e pela* performance.

Noção de pessoa

A noção de pessoa, desde Durkheim e Mauss, é considerada como uma das categorias elementares do pensamento tais como tempo e espaço¹¹. Ambos abordam a categoria de pessoa no que ela tem de social, e não pelo viés psicológico concernente à personalidade ou à percepção individual do “eu”. Mauss pretende compreender as culturas por meio do conjunto de suas representações coletivas e da comparação das “categorias do espírito” através de diferentes culturas. Uma das categorias fundantes é justamente a noção

¹⁰ O *Journal of Computer Mediated Communication*, por exemplo, dedicou um número específico (vol.2, issue 4, 1997) à performance on-line.

¹¹ Na p. 30 são discutida as possíveis relações entre as categorias on-line e off-line.

de pessoa, que apesar de estar presente em todas as sociedades, assume formas específicas em cada uma. Muito distante dos limites empíricos denotados pela corporalidade, ela é estabelecida e construída socialmente. Em “Uma categoria do Espírito Humano: A noção de pessoa, a noção do ‘eu’”¹², Mauss faz um apanhado histórico e etnográfico da noção de pessoa em várias culturas, mostrando que nas sociedades ditas “sem Estado” a mesma é intimamente ligada ao social. Nelas, os indivíduos se confundem com seus papéis sociais ou com os objetos totêmicos a eles relacionados. Apesar de criticável por seu tom evolucionista, o texto de Mauss discute as origens históricas que embasaram a concepção moderna ocidental individualista do “eu”. Esta tem sido alvo de uma série de esforços analíticos, tematizando o individualismo associado à concepção cristã de pessoa, articulada em torno de valores como unidade, racionalidade e consciência de si¹³. Ou seja, a noção de pessoa é fruto de um processo histórico e de uma dinâmica cultural, que podem ser traçados e elaborados teoricamente, como sublinha Geertz:

“Todos os povos desenvolveram estruturas simbólicas nos termos das quais as pessoas são percebidas exatamente como tais, não como simples membros sem adorno da raça humana, mas como representantes de certas categorias distintas de pessoas, tipos específicos de indivíduos. Em cada caso separado, surge, inevitavelmente, uma pluralidade de tais estruturas” (Geertz, 1989b: 228)

A categoria de pessoa, sendo inerente à vida em sociedade, pode ser utilizada também para pensar a forma como se constituem as culturas em geral e também no interior do Ciberespaço, na medida em que os grupos que se formam em seu interior articulam uma série de elementos que dizem respeito à construção da pessoa on-line¹⁴. Uma das propostas neste sentido é a de MacKinnon (1995), que emprega o conceito de *persona* para pensar sobre o estatuto da pessoa no Ciberespaço, a partir de uma perspectiva política. Ele sugere que os indivíduos que frequentam ambientes de sociabilidade no Ciberespaço sejam considerados como *personas*, cuja existência é condicionada à efetivação de interações, ou seja, ao pertencimento à uma rede de significados¹⁵. Assim, a primeira instância de constituição de uma pessoa no Ciberespaço seria a sua “presença”, manifestada através da

¹² Mauss, 1974. Publicado originalmente em 1938.

¹³ Este tema é abordado mais recentemente em Duarte & Giumbelli, 1995, entre outros.

¹⁴ No caso do grupo estudado, foi encontrado o que poderia se chamar de um esquema “modular” de construção da pessoa, consistindo na reunião e articulação de aspectos como pertencimento a redes de relação, performance social, escolha de nicknames e avatares, entre outros. Este tema será tratado a partir da p. 112.

¹⁵ No caso estudado por ele, a *Usenet*, a inscrição nestas redes se dá através da postagem, e principalmente, recebimento de respostas às mensagens.

participação nos ambientes de sociabilidade. Esta “presença” é homóloga, no plano off-line, à existência “física” do sujeito, que apesar de nem sempre estar intimamente associada à noção de pessoa, é condição necessária para a mesma. A partir da existência concreta de indivíduos no off-line e da participação nos ambientes de sociabilidade no on-line, se instaura uma dinâmica cultural que irá estabelecer o que é compreendido como “pessoa” na cultura em questão. As personas instauram uma quebra de unidade entre o corpo físico e a “pessoa”. Enquanto um corpo permanece no lugar onde é realizada a conexão à Rede, várias personas podem circular por diferentes espaços, frequentemente ao mesmo tempo, fazendo parte simultaneamente das múltiplas redes de significado que as definem.

A discussão sobre a noção de pessoa on-line leva à questão do *status do informante* no Ciberespaço. Ao estudar uma comunidade virtual, busca-se compreender e penetrar no conteúdo das representações de seus membros: “Na perspectiva da pesquisa etnográfica em comunidades virtuais o mundo on-line tem sua própria dignidade” (Paccagnella, 1997). Se considerarmos que uma cultura local deve ser compreendida a partir de seus próprios referenciais, a noção de ator social no ciberespaço desloca-se do usuário sentado em frente ao seu computador e aproxima-se das personas que esse indivíduo vive enquanto conectado.

De acordo com a teoria de Goffman (1975), em cada contexto da vida social os atores assumem papéis diferentes, e vivem esses papéis de forma consistente. A Antropologia não está necessariamente preocupada com as pessoas enquanto indivíduos, mas sim enquanto sujeitos de relações sociais no contexto sob estudo. Desta forma, de acordo com o objeto de estudo e o recorte empírico adotado, os informantes de uma “Ciberantropologia” – ou Antropologia feita no Ciberespaço – tendem a ser mais as personas que os sujeitos por trás dos teclados. Não é possível afirmar a existência de uma relação unívoca entre uma persona e uma pessoa física – da mesma forma que um sujeito, em sociedades complexas, pode pertencer a diferentes grupos (p. 11) – na medida em que o mesmo sujeito pode viver, em contextos diversos, vários avatares distintos. A intenção de encontrar a “verdade” por trás das máscaras sociais deve ser descartada a princípio, sob risco de perder-se nessa busca a riqueza intrínseca da sociabilidade criada e atualizada no nível das máscaras. Aglair Bernardo adotou esta perspectiva ao fazer a etnografia do “disque-amizade”:

Não estive preocupada em “conferir” tais realidades, verificando, por exemplo, a “verdadeira” origem de seus intérpretes. Não pretendo opor discursos consagrados como verdadeiros a outros tidos como falsos e mentirosos. “A priori”, são todos falsos e

verdadeiros simultaneamente, sem a pretensão de submetê-los a um determinado sistema de verdades. (Bernardo, 1994: 22)

Esta pesquisa, ao ser realizada no ciberespaço, considerou como informantes predominante, porém não exclusivamente, as personas. Naturalmente, não foram ignoradas as pessoas existentes por trás dos teclados, mas o foco empírico e analítico foi centrado nas interações e performances das mesmas *no* ciberespaço. Desta forma, no restante deste texto será empregado o termo “persona” para designar a pessoa que é construída a partir das culturas locais no Ciberespaço e das interações que nelas transcorrem¹⁶.

¹⁶ Em alguns casos foram empregados, por motivo de clareza, termos como “usuários”, “indivíduos” ou “pessoas” para fazer referência aos informantes.

Ciberespaço/Cibercultura

“Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphical representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding...” (Gibson, 1984:51)

O surgimento do Ciberespaço

O “Ciberespaço”, considerado pela definição empregada nesta dissertação, tem uma existência relativamente curta. O termo foi cunhado em 1984 por William Gibson em “Neuromancer” (Gibson, 1984), no trecho que serve de epígrafe a este capítulo. O cenário desenhado por Gibson como ficção científica em seu romance Cyberpunk¹, começou a se tornar realidade poucos anos após, e hoje em dia está cada vez mais próximo ao descrito em seu livro, em decorrência da imensa expansão das tecnologias digitais e da Internet na última década.

¹ O Cyberpunk é um movimento contestatório que defende entre outras coisas a liberdade e gratuidade da informação. Em voga a partir dos anos 80, abrigou um gênero de ficção científica cuja tematização gira em torno de pessoas marginalizadas em contextos altamente tecnologizados, envolvendo sistemas de

Para que o fenômeno protagonizado pela Internet possa ser compreendido, é necessário levar em consideração a conjunção de detalhes técnicos, políticos e históricos que, desde os anos 60, levaram à constituição da “Rede das redes”. Os princípios do que viria a se tornar a Internet surgiram no contexto Norte-Americano da guerra fria. No pós-guerra, as agências militares Norte-Americanas (DoD e ARPA², entre outras) preocupavam-se com a fragilidade de um dos elos principais de seu sistema de segurança: a comunicação. Na iminência da deflagração de um conflito nuclear, cujo tempo de resolução seria medido em minutos, era necessário um aparato que interligasse todas as unidades militares com segurança, confiabilidade e com a maior resistência possível a rupturas no sistema ocasionadas pela eventual destruição de porções significativas do mesmo.

Era necessário um protocolo de comunicação que se adaptasse instantânea e autonomamente às condições de roteamento (trajetória para o envio das mensagens) disponíveis, sem a necessidade de intervenção humana. Em 1964, a RAND³ publicou um documento que detalhava os princípios básicos da rede: não deveria ter um controle centralizado e deveria ser projetada para operar mesmo que grandes partes da mesma fossem destruídas (Sterling, 1993)⁴. Para operacionalizar esta rede, foi utilizada a noção de “comutação de pacotes”, cujos princípios teóricos haviam sido descritos já em 1961, por um pesquisador do MIT⁵. Em linhas muito gerais, a comutação de pacotes opera dividindo as mensagens a serem transmitidas através da rede em pequenos blocos ou “pacotes”, dispondo cada um de endereços de origem e de destino. Uma vez lançados na rede, os pacotes trafegam livremente pela rota disponível no momento, que é determinada por cada “nó”⁶, de forma a se reunirem apenas no ponto de destino, independentemente da trajetória realizada através da rede por cada um. Cada nó da rede é autônomo em relação aos demais e administra o fluxo de pacotes que por ele trafega sem a necessidade de um

computadores, implantes biônicos e engenharia genética. Para uma síntese do Cyberpunk e uma interessante reflexão de sua influência na contemporaneidade, ver Lemos, 1993.

² DoD: Department of Defense; ARPA: Advanced Research Projects Agency.

³ Órgão criado pela força aérea americana para pesquisar tecnologias e políticas de segurança nacional (<http://www.rand.org/>).

⁴ Neste capítulo, além do artigo de Bruce Sterling, uma ótima e sucinta introdução à história da Internet, foi utilizada a página “Hobbe’s Internet Timeline” (Zakon, 1998).

⁵ Leonard Kleinrock, no artigo “Information Flow in Large Communication Nets”.

⁶ Entende-se por “nó” o ponto de encontro dos links de comunicação entre computadores. Em termos simples, cada nó corresponderia a um computador conectado à rede.

controle centralizado. É fácil de perceber que uma rede organizada em torno deste princípio e operando com links de comunicação redundantes é extremamente resistente a falhas, visto que o fluxo dos pacotes é automática e instantaneamente redirecionado no caso da ruptura de determinado link ou inoperância dos nós. A Internet, desta forma, comporta-se como um sistema complexo, na medida em que é constituída por agentes autônomos, que se interconectam na medida do necessário, seguindo um conjunto básico de regras e cujo estado em um dado instante não é determinável.

As pesquisas necessárias ao desenvolvimento desta tecnologia foram levadas a cabo pelos diferentes órgãos de defesa e também por universidades americanas, que tinham interesse em utilizar a tecnologia da rede para garantir o acesso remoto aos computadores de grande porte da época, para finalidades de pesquisa. Em 1969 entrou em funcionamento a ARPANET, interligando inicialmente 4 computadores em diferentes universidades. Os anos seguintes foram marcados por uma série de avanços na tecnologia de comutação de pacotes e de redes em geral e pela grande expansão do número de máquinas conectadas, saindo do âmbito acadêmico e atingindo outros setores da sociedade. Surgiram diferentes redes⁷, baseadas em diferentes tipos de computadores e tecnologias, até que em 1982 o protocolo TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) foi instituído como padrão para a ARPANET e acabou englobando as demais redes.

Tendo sido desenvolvido por um *pool* de pesquisadores militares e de diferentes universidades, o TCP/IP foi declarado de domínio público, ou seja, não é necessária nenhuma forma de pagamento para sua utilização. Graças a isso e à sua capacidade de interligar diferentes tipos de computadores e de redes locais, nascia assim o conceito de Internet designando a “Rede das redes”, ou seja, um aparato que possibilita integrar diferentes redes de computadores. Sua flexibilidade técnica aliada à gratuidade fez com que o TCP/IP fosse amplamente adotado, expandindo exponencialmente o número de hosts conforme demonstram os dados da “Internet Domain Survey” realizada pela Internet Software Consortium⁸:

⁷ Das quais as principais foram: BITNET (EUA), Minitel (França), EUNET e EARN (Europa), JUNET (Japão), JANET (Reino Unido). (Zakon, 1998).

⁸ A série anual de número de hosts foi obtida no site do Internet Software Consortium, <http://www.isc.org/>. Esta tabela apresenta apenas uma medida por ano, por motivos de simplificação. O gráfico ao lado foi elaborado para demonstrar o caráter exponencial do crescimento.

Data	Hosts
Ago/1981	213
Mai/1982	235
Ago/1983	562
Out/1984	1.024
Out/1985	1.961
Nov/1986	5.089
Dez/1987	28.174
Out/1988	56.000
Out/1989	159.000
Out/1990	313.000
Out/1991	617.000
Out/1992	1.136.000
Out/1993	2.056.000
Out/1994	3.864.000
Jul/1995	6.642.000
Jul/1996	12.881.000
Jul/1997	19.540.000
Jul/1998	36.739.000
Jul/1999	56.218.000
Jan/2000	72.398.092

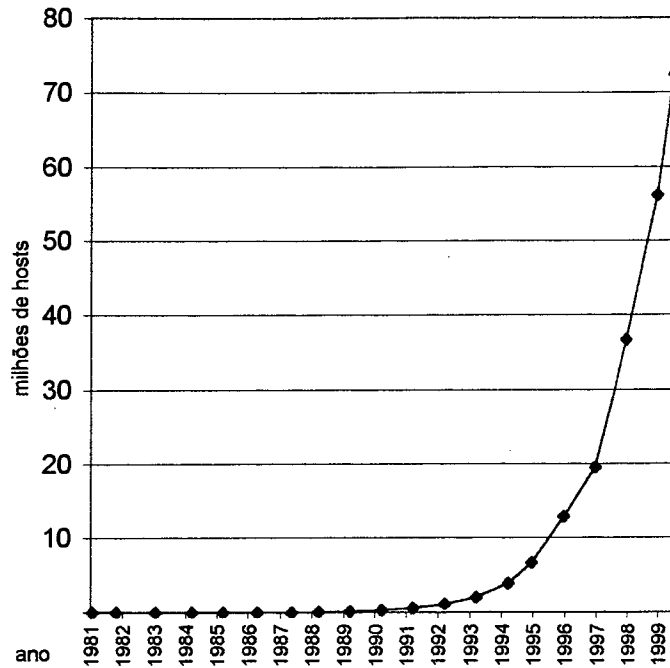


Tabela 1: Crescimento da Internet

Desde os seus primeiros anos de funcionamento, na década de 70, um fenômeno singular foi descoberto ao analisar as estatísticas de uso da Rede: a mesma estava sendo empregada mais como um meio de comunicação do que como uma ferramenta para a computação à distância. Através de um serviço idealizado para ser empregado em plano secundário, o e-mail, a rede era utilizada para trocar mensagens pessoais entre os pesquisadores. Inicialmente projetada para colocar máquinas em contato, a Internet acabou tendo sua finalidade subvertida para se tornar um poderoso espaço de sociabilidade, demonstrando o que Aranha (1995) chama de “vocaç o para a interaç o”. Nos anos pioneiros da rede⁹, formaram-se associaç es espont neas de usu rios para o desenvolvimento de programas que pudessem tirar proveito das suas potencialidades enquanto ferramenta de contato social. Nesta  poca, a rede ainda era restrita a universidades e centros de pesquisa, e vigorava um sentimento de coletividade e

⁹ Entre 1982, ano em que a noç o de Internet foi elaborada, e 1990, quando surgiram os primeiros provedores privados de acesso.

solidariedade entre os usuários que é lembrado com nostalgia por aqueles que o presenciaram¹⁰. A partir destes trabalhos voluntários e coletivos, surgiram os principais programas e protocolos utilizados ainda hoje (Telnet, FTP, SMTP, IRC entre outros), e que foram a alavanca para a popularização do acesso, todos de direito público e com uso liberado.

A partir dos anos 90, o declínio do preço do hardware, que permitiu que computadores cada vez mais poderosos pudessem ser adquiridos por usuários domésticos, o surgimento da WWW e a expansão do uso comercial da rede ocasionaram uma explosão no crescimento da Internet. Atualmente, a Rede cresce numa taxa superior a 50% por ano¹¹. Mesmo nos países em desenvolvimento, a expansão e democratização do acesso à Rede é notória. A *4ª Pesquisa Internet Brasil*, realizada pelo Ibope¹² em 1999 indica um crescimento substancial no número de usuários regulares da Internet, atingindo a marca dos 3,3 milhões, o que coloca o Brasil entre os dez países que mais utilizam a Rede no mundo, e entre os que mais cresce o uso. Além disso, os dados indicam que a Internet, apesar de ainda ser utilizada por uma maioria de pessoas provenientes de extratos sociais elevados, vem se tornando paulatinamente mais democrática, com um aumento significativo de usuários da classe “C” em relação aos dados de 1997 e 1996¹³.

Conforme verificado em seus primeiros tempos de existência, a Internet abriga fenômenos que vão bem além da troca de mensagens, arquivos e informações. Mais do que um meio de comunicação, ela oferece suporte a diferentes espaços simbólicos que abrigam um leque muito vasto de atividades de caráter societário, e que são palcos das práticas e representações dos diferentes grupos que os habitam. Jones (1995) discorre a respeito dessas duas possibilidades de consideração analítica do Ciberespaço através da distinção realizada por Carey entre uma concepção da comunicação como mera transmissão de informação ou como um ritual social. No primeiro caso, o meio tem pouca importância em relação ao emissor e receptor, sendo importante apenas a transmissão da mensagem. Já no

¹⁰ Quando “entrei na rede”, em 1993, ainda haviam alguns resquícios deste “clima”, e alguns dos “gurus” que me auxiliaram nos primeiros passos – ainda em um terminal de texto – via de regra faziam referência ao mesmo.

¹¹ Desde 1983 a taxa de aumento do número de hosts é superior a 50% ao ano, chegando a 98% em 1988 e 93% em 1996. Em 1999 esta taxa foi de 53% (valores obtido a partir dos dados do Internet Software Consortium).

¹² http://www.ibope.com.br/digital/pd_wef02.htm

¹³ Duarte (1998) discute as possibilidades do Ciberespaço ser utilizado na perspectiva de um projeto utópico, onde o acesso ao mesmo não consistiria em uma forma de exclusão, mas sim de inclusão social.

segundo, o ato comunicativo emerge como um elemento indicador do pertencimento dos sujeitos à uma mesma comunidade de significados. Winkin (1998) elabora esse tema considerando a teoria da comunicação de uma forma geral, e realiza uma crítica ao que chama “modelo telegráfico da comunicação”, oriundo da teoria matemática da comunicação elaborada por Claude Shannon em 1949 e adotado as vezes de forma pouco crítica pelas humanidades. Este modelo considera a comunicação como algo linear, que parte de um emissor, atravessa um meio e alcança um receptor. As possibilidades analíticas seriam achatadas pela simplificação excessiva do modelo e a desconsideração do papel exercido pelos atores sociais no contexto onde se desenrola a comunicação. Como resposta, ele propõe o “modelo orquestral”, cuja analogia “(...) tem por objetivo mostrar que (...) cada indivíduo participa da comunicação, mais do que é a sua origem ou ponto de chegada” (1998: 33). O modelo orquestral, dessa forma, resgata o quanto de social existe na comunicação, de forma semelhante à consideração da mesma como um ritual. Tanto Jones como Winkin encaminham seus argumentos na direção de defender a importância do contexto no estudo do ato comunicativo visto como manifestação cultural. No caso do Ciberespaço, estas reflexões são relevantes tendo em vista a própria natureza de sua constituição, fortemente embasada em atos que podem ser considerados sob o prisma da comunicação, mas que não se encerram apenas nesta perspectiva.

A partir destas considerações, caracterizo “Ciberespaço” como o *locus* virtual criado pela conjunção das diferentes tecnologias de telecomunicação e telemática, em especial, mas não exclusivamente, as mediadas por computador. Esta definição tem seu foco de atenção deslocado dos aparatos técnicos que dão suporte à Rede para a vida social que transcorre nos espaços simbólicos constituídos em seu interior. Do ponto de vista da aparato tecnológico, ela não circunscreve o Ciberespaço às redes de computadores, e inclui em seu escopo outros aparatos de telecomunicação que permitem a elaboração de espaços simbólicos de sociabilidade, desde tele-conferências analógicas, passando por redes de computadores, *paggers*, comunicação entre rádio-amadores e por serviços do tipo “tele-amigos”¹⁴. Desta forma, apesar de ser a mais presente, a Internet não é a única instância de suporte ao Ciberespaço. Stone (1991), ao definir Ciberespaço, sublinha ainda mais seu caráter de sociabilidade, chegando a ele através da noção de “comunidades virtuais” como

¹⁴ Sobre tele-amigos, um trabalho pioneiro de “ciberantropologia” (apesar da autora não referir-se ao conceito de Ciberespaço) é o de Aglair Bernardo (Bernardo, 1994), onde é realizada uma etnografia do serviço de tele-amigos na região de Florianópolis. Lilian de Lucca Torres (1993) também realizou um estudo sobre o disque-amizade nas cidades de Campinas e Maringá.

grupos de pessoas fisicamente separadas mas agregadas por um tema em comum¹⁵. Assim, tecnologias anteriores à informática, como a troca de cartas, seriam suficientes para a constituição deste espaço. Mesmo antes da expansão da Internet, os BBS's já reuniam usuários em torno de conferências eletrônicas que demonstravam claramente as intenções “comunitárias” de seus participantes¹⁶. Atualmente, contudo, percebe-se uma tendência de unificação da esfera global de telecomunicações a partir de plataformas digitais, seja a partir da rede Internet “pública” ou através de redes privadas. O cotidiano das práticas individuais e sociais na Internet cada vez mais se aproxima do Ciberespaço imaginado por William Gibson em “Neuromancer” onde boa parte da ação transcorre em seu interior. Case, o protagonista, em meio à uma série de venturas e desventuras próprias ao gênero de ficção científica, entra e sai da Matrix, a rede de computadores onipresentes que constituem o Ciberespaço, no interior da qual relaciona-se com outros humanos e com máquinas, vivendo uma realidade virtual, mas não por isso menos “real”.

Naturalmente não se pretende esgotar, com esta definição, as inúmeras maneiras pelas quais o ciberespaço pode ser utilizado e representado. Uma das consequências imediatas de sua flexibilidade e capilaridade é o grande potencial de transformação e de descoberta de novos usos. Diante disso, existem muitas outras maneiras de interagir com a Internet, sendo a participação em espaços de sociabilidade virtual, tratada nesta dissertação, apenas uma delas. Um número cada vez maior de serviços envolvendo informação em um sentido amplo está migrando para plataformas digitais. Muitos jornais, revistas e outros meios impressos disponibilizam, total ou parcialmente, seu conteúdo na rede. Já são comuns a veiculação de programas de rádio, e em países onde conexões de banda larga são acessíveis a transmissão de vídeo também já é corriqueira. Existem diversos programas que permitem realizar conexões de áudio entre dois usuários, contornando assim as ligações telefônicas de longa distância e seus custos. Fazer compras através da rede já é algo relativamente comum, e a cada dia surgem novas formas de comércio eletrônico, como os sites de leilões. Os administradores de muitos destes serviços perceberam o potencial do Ciberespaço em relação à sociabilidade, e utilizam o conceito de comunidades temáticas

¹⁵ A noção de comunidade virtual é discutida a partir da p. 32

¹⁶ Em seu artigo Stone faz uma interessante história do Ciberespaço, a partir das tecnologias da comunicação envolvidas. As primeiras instâncias de comunidades virtuais seriam os papers acadêmicos, “inventados” por Boyle e as novelas sentimentais, que teriam criado a esfera do individualismo burguês e a representação de uma comunidade nacional (Stone, 1991:86).

para apoiar a divulgação, manutenção e, por vezes, até a elaboração de seus produtos e serviços.

Do ponto de vista do usuário, o leque de possibilidades de utilização da Internet é muito amplo. O mesmo pode ir, apenas para citar alguns exemplos mais rotineiros, de uma hiperbólica e sempre crescente fonte de informações, passando por um poderoso artefato de comunicação, por um serviço de compras a domicílio até a mais uma esfera de sociabilidade, associada às demais dimensões de prática social na contemporaneidade. Mesmo a experiência daqueles que frequentam os espaços de sociabilidade pode ser muito variada, indo de participações esporádicas em salas de web-chat ao pertencimento a comunidades estabelecidas e com intensa atividade, regras e normas sociais¹⁷.

A partir desta concepção de Ciberespaço, a noção de *Cibercultura*, bastante em voga nos últimos tempos, passa a abranger o conjunto de fenômenos sócio-culturais que ocorrem no interior do Ciberespaço ou que estão a ele relacionados. Escobar (1994) realiza um interessante mapeamento das possibilidades de investigação antropológica no Ciberespaço em um artigo de revisão que pode ser considerado como uma das primeiras demarcações de terreno para a atuação de uma *Ciberantropologia*. Ele faz, em sua argumentação, um caminho inverso ao que fazemos aqui, chegando ao Ciberespaço através da noção de Cibercultura, que englobaria uma série de manifestações contemporâneas, não apenas as relacionadas às comunicações mediadas por computador (CMC's), mas também as referentes ao relacionamento do homem com a tecnologia, e em especial a biotecnologia.

O Ciberespaço como cenário para as ciências sociais

Esta definição de Ciberespaço nos remete a um *locus* de extrema complexidade e de difícil apreensão em termos gerais, cuja heterogeneidade é notória ao percebermos a imensa gama de possibilidades em seu uso e, no que diz respeito à abordagem deste texto, ao grande número de ambientes de sociabilidade existentes, no interior dos quais se estabelecem as mais diversas e variadas formas de interação, tanto entre homens, quanto

¹⁷ A discussão relativa às “comunidades virtuais” é retomada a partir da p. 32.

entre homens e máquinas e, inclusive, entre máquinas¹⁸. Esta diversidade é propícia à realização, no Ciberespaço, de uma prática epistemológica característica da Antropologia: a comparação dos aspectos comuns a diferentes culturas, como afirma Paccagnella:

Comparing a few virtual communities, carefully chosen in different geographical, cultural, and technical contexts, could prove a good method to obtain some first generalizations on human social behavior in cyberspace. (Paccagnella, 1997)

Visto por este prisma, o Ciberespaço apresenta algumas das características sociais de uma grande metrópole urbana, cuja semelhança é ainda mais reforçada – no que diz respeito à complexidade – pelo caráter de ubiquidade que a ausência de circunscrições físicas proporciona. Se nas grandes metrópoles os espaços simbólicos via de regra necessitam de uma localidade física para se estabelecerem, no Ciberespaço os mesmos se constituem a partir de plataformas de software (conforme veremos na p. 34) cuja configuração “territorial” depende predominantemente de arranjos e negociações a nível societário.

A perspectiva proposta aqui efetua um deslocamento na compreensão do Ciberespaço, que deixa de ser um “objeto” no sentido estrito do termo para ser um espaço frequentado por *personas* (conforme p. 17) que constituem localidades e territorialidades. Desta forma, afasta-se o interesse na formulação de afirmações generalizantes a respeito do mesmo, sendo a atenção analítica voltada para a compreensão das peculiaridades dos grupos que se constituem societariamente em seu interior.

Este deslocamento corresponde ao que denomino de uma abordagem analítica “intrínseca”, que considera o Ciberespaço como um “nível” de realidade específico, dentro do qual se desenvolvem fenômenos peculiares, que devem ser tratados com um referencial teórico adequado. As abordagens “extrínsecas”, por sua vez, o consideram como um fenômeno global, analisando suas relações e implicações com outras esferas da vida social¹⁹. Ambas as abordagens são válidas e complementares, na medida em que, para cada uma, se constitui uma classe distinta de problemas. A opção por enfatizar o on-line, o off-

¹⁸ Os robôs, procedimentos automatizados também conhecidos como “agentes”, que percorrem o Ciberespaço executando tarefas determinadas pelos seus proprietários, já são figuras comuns na Internet. Com o aumento de sua autonomia e de seus recursos de inteligência artificial, dentro em breve estaremos em condições de fazer uma análise do comportamento destes agentes de forma autônoma.

¹⁹ Um exemplo de trabalho nesta perspectiva é o artigo de Rita Laura Segato (Segato, 1995) onde a autora analisa um grupo cristão da Usenet, e a partir destes dados tece conclusões à respeito da Internet em geral. Sua análise parte da pressuposição de que a Internet deveria ser um local de discussão de idéias, livre de conflitos e tensões, não considerando desta forma a possibilidade de uma dinâmica social intrínseca à qualquer associação humana.

line ou ambos não pode ser tomada *a priori*, mas deve considerar critérios como a natureza do problema sob investigação, a disponibilidade dos informantes, e mesmo as contingências físicas. No caso desta pesquisa, os membros do grupo etnografado residem em diversos estados do Brasil, e por essa razão não costumam realizar encontros off-line (comuns em ambientes baseados na plataforma IRC, por exemplo). Além disso, certos recortes analíticos podem, também, impossibilitar o acesso ao off-line (tais como sexo virtual, construção e manipulação de identidades, etc.) enquanto que outros o tornam dispensável (práticas discursivas, redes de relação, etc.).

Os esforços de compreensão das culturas que se desenvolvem no Ciberespaço devem incorporar também trabalhos de investigação centrados na perspectiva “intrínseca”, que perscrutem o seu interior em busca de localidades específicas, onde vigorem culturas localmente determinadas e negociadas, que podem ser compreendidas através de uma abordagem qualitativa, etnográfica e “microscópica”²⁰. Esta perspectiva assemelha-se, em muitos aspectos, àquela adotada por Gilberto Velho no que diz respeito aos estudos do urbano (conforme p. 11), ao não pretender formular questões ou estabelecer teorias gerais a respeito da dinâmica social no Ciberespaço como um todo, mas sim mapear em seu interior um grupo definido e, a partir do trabalho de campo etnográfico, tentar esclarecer seu ethos.²¹ Leaning, que utilizou esta perspectiva em sua pesquisa, sublinha:

To even claim that our versions of truth are true for all time is unfounded at best, and colonially ideological otherwise. The only defensible claim to knowledge is a knowledge of the local. We have no more justification in claiming to see the truth in the reduction of cyber space activities to real world events or causes than we had in seeking to reduce complex cultural practice of non Western societies to irrationality or Western models of behaviour. Cultural practice is a local activity. (Leaning, 1998)

Trata-se, assim, de aplicar no estudo das culturas do Ciberespaço as mesmas premissas básicas presentes na Antropologia desde Durkheim: considerar as classificações nativas e tentar explicá-las a partir de seus próprios termos e não através de sua redução à “nossa” cultura.

A distinção entre as duas abordagens de estudo do Ciberespaço assemelha-se à diferença apontada por Durham (1986: 19) entre a Antropologia urbana brasileira e a praticada pela Escola de Chicago (conforme p. 9). A abordagem “extrínseca” faz uma Antropologia *do* Ciberespaço ao considerá-lo como mais um aspecto de outras realidades,

²⁰ Outros autores se alinham a esta perspectiva, como Jones (1995), Thomsen (1998) e Leaning (1998), que faz uma interessante discussão sobre a independência do on-line.

²¹ Utilizo a noção de batesoniana de ethos: “(...) o conjunto definido de sentimentos em relação à realidade”.

enquanto que a abordagem “intrínseca” tenta estabelecer uma Antropologia *no* Ciberespaço, uma *Ciberantropologia*, portanto. O diálogo com o *corpus* teórico elaborado em tomo da questão urbana na Antropologia brasileira é frutífero, na medida em que muitos dos temas por ele abordados encontram homologias no interior do Ciberespaço. A pesquisa etnográfica em ambientes de sociabilidade virtual também poderá contribuir para o enriquecimento da reflexão sobre as sociedades complexas, visto que o Ciberespaço pode ser compreendido como uma das esferas constituintes da mesma. Este diálogo entre os campos de pesquisa já foi vislumbrado por outros pesquisadores:

Research on virtual communities will then be even more similar to research on traditional communities in “real life.” Perhaps advanced concepts and theories specifically developed on CMC will find some application in mainstream social sciences, partially repaying the debt of computer-mediated communication research to older and more eminent disciplines.
(Paccagnella, 1997)

Uma das tarefas, portanto, de uma Ciberantropologia, é a de fazer as pontes entre essas diferentes comunidades de sentido, aos moldes da Antropologia Hermenêutica proposta por Geertz (1989), através da “tradução” das categorias que orientam as práticas sociais dos grupos on-line. No momento atual do “povoamento” do Ciberespaço, e no que diz respeito ao grupo por mim etnografado, grande parte dessas categorias advêm do off-line. Elementos como configurações espaciais, formas de convívio, maneiras de abordagem e modalidades de relacionamento encontram no seu símile off-line um modelo inicial, que é reelaborado e contextualizado ao ambiente de sociabilidade virtual em questão.

É latente no discurso dos informantes que essa migração categorial em grande parte supre, na função de analogia, a ausência da elaboração das categorias “nativas” ao on-line. Leaning (1998), ao perceber a forma como os papéis de gênero são representados nas salas de web-chat que foram objeto de seu estudo, faz uma interessante comparação com a literatura colonial: os colonizadores se depararam com um mundo novo, porém só dispunham das categorias velhas para descrevê-lo:

Colonial literature sought to understand the 'new' worlds by applying models from the known. This process was not a complete replacement of indigenous features with known ones by the colonialist. Rather the process was one of a re-negotiation of concepts and cognitive templates. In applying a model of gendered behavior to an unknown, cyberspace, we are applying a set of motifs to an unknown form. (Leaning, 1998)

Se até agora têm sido utilizadas predominantemente categorias do off-line para a descrição e compreensão do on-line é porque este ainda é uma “terra nova”. Contudo, com a passagem do tempo, esta terra passará a ter uma história e uma tradição que suportem a explicação de suas próprias categorias. Assim, conceitos como “pessoa”, “identidade”,

“comunidade”, “gênero”, bastante frequentes na bibliografia sobre Cibercultura, e muitos outros, passarão a ser empregados com a especificidade da forma como são vividos on-line, e não como adaptações dos conceitos off-line. Esta transformação encontra-se em curso, e as possibilidades apresentadas pelas ainda incipientes plataformas multimídia ou 3D certamente cumprirão um papel importante na mesma, conforme veremos no próximo capítulo. O acompanhamento etnográfico e mesmo historiográfico da vida on-line poderá demonstrar de que forma as categorias empregadas para pensar e representar o on-line irão (ou não) se distanciar das suas símiles no off-line, e de que forma se dará a inevitável relação entre as mesmas. Uma parte dessa tarefa já se encontra em estado avançado, tanto de discussão teórica quanto de acompanhamento empírico: Muitos trabalhos, em diferentes áreas, vêm sendo escritos tematizando as transformações nas noções de pessoa e identidade on-line²².

No Brasil, pelo menos no que se refere ao campo da Antropologia, a abordagem da Cibercultura pela perspectiva de suas culturas locais ainda se encontra em uma fase bastante inicial, com poucas pesquisas de caráter propriamente etnográfico realizadas. Em 1995 foi realizado, com apoio da Rede Nacional de Pesquisas (RNP) e do Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC), o Seminário Preparatório sobre os Aspectos Sócio-Culturais da Internet no Brasil²³, organizado por Jayme Aranha Filho. Em 1998, durante a XXI reunião anual da Associação Brasileira de Antropologia o grupo de trabalho “Novos Mapas Culturais: Ciberespaço e tecnologias da virtualidade”, coordenado por Nicolas Guigou e José Exequiel Basini²⁴ reuniu alguns dos pesquisadores da área, dentre eles Carneiro da Silva, 1999; Pereira, 1998; Duarte, 1998 e Machado Guimarães, 1998. Jungblut (1998) pesquisa a presença evangélica na Internet brasileira. A Faculdade de Comunicação da UFBA abriga o “Grupo de pesquisa em comunicação e cultura no Ciberespaço”²⁵, que utiliza uma abordagem antropológica em seus projetos de pesquisa.

²² Um dos trabalhos canônicos a este respeito é “Life on the Screen”, de Sherry Turkle (Turkle, 1997). O tema, todavia, é muito abordado na bibliografia (Leaning, 1998; Stone, 1991; MacKinnon, 1995, entre outros). As formas como as personas são construídas no Palace são tratadas na p. 112.

²³ <http://www.alternex.com.br/~esocius/>

²⁴ <http://www.cfh.ufsc.br/~ciber/GT19.html>

²⁵ <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/>

Comunidades “virtuais”

O termo “virtual” e suas variações frequentemente vem à tona ao se tematizar Cibercultura, Internet ou computadores de uma maneira geral. Sendo um dos temas fetiche dos anos 90, a virtualidade via de regra é associada a uma “não-realidade”, concepção que não é das mais adequadas para pensarmos o Ciberespaço. Dentre os autores que se dedicam ao estudo da metafísica dessa nova dimensão, Pierre Levy (1996) argumenta que o virtual não se opõe ao real, mas sim que o complementa e transforma, ao subverter as limitações espaço-temporais que este apresenta²⁶. Desta forma, o virtual não seria o oposto do real, mas sim uma esfera singular da realidade, onde as categorias de espaço e tempo estariam submetidas a um regime diferenciado.

O Ciberespaço pode ser, sob determinada perspectiva, considerado como uma virtualização da realidade, uma migração do mundo real para um mundo de interações virtuais. A desterritorialização por ele proporcionada, a saída do “agora” e do “isto” seria uma das vias régias da virtualização, por transformar a coerção do tempo e do espaço em uma variável contingente (Levy, 1996: 21). Esta migração em direção a uma nova espaço-temporalidade estabelece uma realidade social virtual que, aparentemente, mantém semelhanças com a sociedade “real”, sem no entanto possuir, necessariamente, uma correspondência material com esta.

O senso comum frequentemente associa um caráter exclusivamente fantasioso ou lúdico à vivência on-line, julgando o que se passa ali como uma experiência “virtual” no sentido de menos provida de “realidade”. Os diversos estudos empíricos afiliados aos mais variados campos de conhecimento (Antropologia, Sociologia, Psicologia e Educação, dentre outros) demonstram que essa dicotomia não se aplica na maior parte dos casos. A participação em fóruns de sociabilidade on-line ocupa um lugar importante no cotidiano dos usuários destes serviços, tendo um estatuto de “realidade” inquestionável para os mesmos. A oposição entre “on-line/off-line” (p. 8) é mais adequada para designar as duas esferas relativas ao Ciberespaço do que a oposição entre real e virtual, visto que a mesma pode levar ao equívoco de associar o virtual a uma realidade de “segunda ordem” ou a um “não-real”. A distinção entre off-line e on-line explicita uma série de peculiaridades da prática social no Ciberespaço, cuja reflexão ou até mesmo a observação empírica seriam

²⁶ Sobre o trabalho de Levy e sua importância para a discussão sobre Cibercultura ver Guimarães Jr., 1998.

impossibilitadas se insistíssemos em manter as relações do “on” com o “off” em primeiro plano.

Os grupos que se formam no Ciberespaço são comumente considerados a partir da categoria “comunidades virtuais”, expressão amplamente empregada na mídia e que passou também a ser utilizada no senso comum para referir-se às atividades societárias na Internet e mesmo a qualquer forma de agrupamento de usuários. Jones (1995) faz uma síntese das origens do conceito de comunidade e de como é possível sustentá-lo no contexto do Ciberespaço, onde é empregado de forma bastante flexível. Ele identifica uma “nostalgia do sentimento de comunidade”, característica nos Estados Unidos, como um dos motivos para a predominância do termo na bibliografia. Sintomaticamente, a busca pela palavra “comunidade” em todo o *corpus* desta pesquisa registrou apenas dez ocorrências, das quais três foram ditas por mim e quatro realizadas por pessoas referindo-se ao meu trabalho. Isto indica que os informantes, pelo menos no contexto do Palace, não utilizam a noção de “comunidade virtual”, apesar de vivenciarem um cotidiano que caracteriza a pertença a um grupo social.

Efetivamente, o conceito de comunidade é demasiadamente amplo para abrigar todo o escopo de possibilidades de associação no Ciberespaço, além de não estar estabilizado nem mesmo na sociologia de uma maneira geral, onde possui uma série de definições distintas, segundo o contexto analítico onde é empregado. Hamman (1998) na introdução ao número temático sobre comunidades virtuais do *Cybersociology Magazine*, refere-se a um artigo que elenca 94 definições diferentes de comunidade. Ele faz uma interessante síntese da discussão e aponta para uma definição bastante eficiente à nível instrumental:

The sociological term community should be understood here as meaning (1) a group of people (2) who share social interaction (3) and some common ties between themselves and the other members of the group (4) and share an area for at least some of the time.
(Hamman, 1998)

Esta definição tem o mérito de elencar os elementos básicos e necessários para a constituição de relações de sociabilidade e dá conta da fluidez e dinamicidade com que as mesmas se estabelecem no interior do Ciberespaço. A intensidade destas relações – que podem variar de um pertencimento sólido e continuado, com um intenso engajamento em atividades coletivas, até participações esporádicas e descompromissadas – deve ser determinada contextualmente, de acordo com cada caso específico. O Palace abriga situações entre os dois extremos desta escala. O Mototour (evento coletivo que será

abordado a partir da p. 66) por exemplo, demandou o engajamento e a participação ativa de diversas pessoas envolvidas em sua organização. Por outro lado, são comuns a ocorrência de usuários que entram nos Palaces apenas para “bater papo” e/ou para iniciar um relacionamento com vistas à efetivação de um contato face a face posterior. Ou seja, apresentam-se dois pólos no que diz respeito à forma como a noção de comunidade é instanciada no grupo de usuários do Palace: um “forte”, caracterizado pela sensação de pertencimento, redes densas de sociabilidade, códigos em comum que atuam como determinantes de práticas, etc.; e um “fraco”, consistindo basicamente nos elementos mínimos apontados por Hamman: reunião durante um intervalo de tempo em um espaço, compartilhando códigos estabelecidos através do léxico comunicativo associado à plataforma. Pickard, ao resenhar a discussão sobre comunidades virtuais em sua dissertação, apresenta uma posição interessante quanto à mesma:

In the context of the Internet, perhaps the virtual communities which are created around social interaction on-line are the result of the natural human search for security and solidarity in a world which seems perhaps stranger and more disjointed than the one in which our physical bodies reside. Such a search for community can be easily identified off the Internet as well as on it, so the most useful questions to ask should really be what forms such communities take, and what effect they have on our sociality. (Pickard, 1998)

Portanto, é mais conveniente tratarmos os agrupamentos que ocorrem no Ciberespaço como “grupos”, fazendo com que investigações específicas demonstrem o quanto um determinado grupo possui ou não traços de comunidade, ou seja, em que medida são encontrados sinais de pertencimento, qual a densidade das redes e qual a intensidade e a permanência das relações sociais.

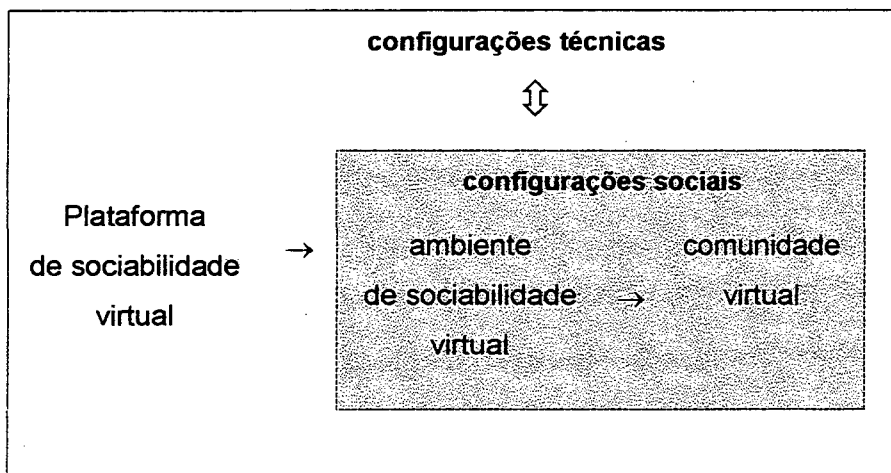
As localidades no Ciberespaço

A grande maioria dos trabalhos que abordam o Ciberespaço a partir de uma perspectiva sociológica emprega como critério principal de definição do grupo a ser estudado a utilização de um determinado serviço. Podem ser citados como exemplos os trabalhos de Reid (1991), que pesquisou os usuários de IRC, Hamman (1996) que abordou os frequentadores das salas de sexo da América OnLine, Turkle (1997) que fala sobre a constituição da identidade de usuários de MUD e Leaning (1998), que estudou identidade em um web-chat.

As observações de campo no Ciberespaço realizadas na fase exploratória desta pesquisa, contudo, demonstraram que a atividade societária de um grupo não se restringe a apenas um serviço, mas sim que são empregados uma série de recursos, de acordo com o contexto, para que esta sociabilidade seja levada a cabo (Guimarães Jr, 1999a). Considerando a abordagem “intrínseca”, é conveniente ter em mente que os grupos que se formam no Ciberespaço não utilizam necessariamente apenas um serviço, mas sim que criam seus espaços simbólicos de sociabilidade pela conjunção de diferentes plataformas, de acordo com o contexto. Vem daí a necessidade em se distinguir entre *plataforma de sociabilidade virtual* e *ambiente de sociabilidade virtual*. Por plataforma podemos compreender os elementos de software (programas) que dão sustentação às relações de sociabilidade no Ciberespaço. Comumente uma plataforma constitui-se de um programa principal (como o Palace, por exemplo), mas há casos de plataformas constituídas por diversos programas (como o IRC)²⁷.

²⁷ Esta é uma caracterização um tanto primária e simplificada. Mesmo as plataformas mais “simples” como o Palace são constituídas de, no mínimo, dois programas distintos, a saber, o cliente e o servidor. Todavia, este tipo de detalhe não se faz relevante para esta discussão.

Os ambientes de sociabilidade virtual, por sua vez, são constituídos *a partir* das plataformas, não raro utilizando-se de mais de uma concomitantemente. Durante o trabalho de campo foi comum manter contato simultâneo com os informantes através do Palace e do ICQ, por exemplo. Caracterizo como “ambiente de sociabilidade” o espaço simbólico criado no Ciberespaço por programas específicos orientados à comunicação de dois ou mais usuários, povoado por personas que estabelecem uma atividade societária por um determinado tempo. A partir desta sociabilidade podem ou não se desenvolver grupos estáveis. Esta proposta de distinção analítica pode ser sintetizada de acordo com o seguinte esquema, que representa os englobamentos e interrelações entre os domínios técnicos e sociais:



O intuito desta distinção é o de sublinhar que o espaço a ser percorrido pelo olhar antropológico no transcorrer da investigação etnográfica de um grupo não deve ser aquele determinado pelo aparato técnico (as plataformas), mas sim o constituído e elaborado societalmente. Ela não pretende remeter à uma possível cisão entre fatores de ordem técnica e de ordem social, cada um estabelecendo uma esfera autônoma de problematização teórica que encontraria na empiria seus pontos de intersecção. Sabe-se que a técnica, assim como a ciência, não é “neutra” e independente do mundo social. Pelo contrário, ambos estão intensamente imbricados, estabelecendo relações mútuas e intensas. No que diz respeito ao panorama da sociabilidade que se exerce no interior de um espaço cuja existência é, fundamentalmente, dependente da técnica, essa imbricação se faz ainda mais saliente e indispensável de ser considerada na perspectiva da análise social²⁸. A distinção entre plataformas e ambientes torna saliente o papel exercido pelo social na técnica, que

²⁸ Ribeiro (1998) aborda em seu trabalho o papel dos aparatos tecnológicos enquanto atores sociais.

nunca é empregada de forma “passiva”, mas sim é adaptada, transformada e resignificada. Os ambientes de sociabilidade são, desta forma, construtos sociais elaborados a partir dos artefatos técnicos disponíveis. Mesmo as plataformas em si são constituídas socialmente, pois o desenvolvimento de suas sucessivas versões muitas vezes é influenciado pela dinâmica da sociabilidade que se desenvolve em seu interior²⁹.

Da mesma forma que nos aglomerados urbanos contemporâneos, onde o uso de um mesmo aparato urbanístico não determina necessariamente o pertencimento a uma província de significado, também no Ciberespaço as relações sociais que determinam um determinado grupo não são necessariamente efetivadas dentro de um mesmo contexto. A dinâmica social no Ciberespaço cria espaços simbólicos de sociabilidade que transcendem o que é proporcionado pelas plataformas. O social se mescla com o técnico de tal forma que orientar o recorte do objeto de estudo apenas pelo que o técnico apresenta seria ineficiente. Considerar plataformas e ambientes como entidades analiticamente distintas, apesar de intimamente imbricadas, oferece assim a oportunidade de aproximar a atividade etnográfica da experiência vivida pelas personas no transcorrer de sua atividade no interior do Ciberespaço.

As diferentes plataformas

As diferentes plataformas de sociabilidade podem ser classificadas em dois grandes grupos, de acordo com o tempo de espera entre a troca de mensagens. As plataformas síncronas permitem a comunicação em “tempo real”, quando todos interlocutores estão conectados simultaneamente, e o tempo de espera entre as mensagens é reduzido. As plataformas assíncronas não dependem da presença simultânea dos interlocutores, na medida em que as mensagens ficam armazenadas para serem lidas e respondidas. O e-mail é um exemplo típico de plataforma assíncrona, enquanto que os programas de bate-papo como IRC e Web-chat são casos de plataformas síncronas. Esta divisão diz respeito mais ao propósito sob o qual as plataformas são desenvolvidas do que ao seu uso propriamente. Dependendo das condições da rede é possível utilizar o e-mail de forma síncrona, e o

²⁹ O caso dos inúmeras versões de programas-cliente de IRC disponíveis ou das alterações sucessivas realizadas nos serviços de Web-chat são exemplos disto.

ICQ, programa fortemente orientado para a sincronicidade pode ser utilizado para o envio de mensagens que serão respondidas *a posteriori*³⁰.

Outra grande classificação das plataformas recai sobre a natureza de sua interface, consistindo em plataformas baseadas em texto e plataformas gráficas. As plataformas baseadas em texto são herdeiras dos primórdios da Internet, onde a reduzida largura de banda da rede, aliada à capacidade de processamento insuficiente dos computadores pessoais, forçava com que a interação se limitasse à troca de caracteres de texto. Esta limitação originou o surgimento de todo um léxico comunicacional envolvendo abreviaturas, onomatopéias e pequenos desenhos utilizando caracteres cujo representante principal são os emoticons³¹.

Hoje em dia, contudo, com a intensa redução do custo do hardware e o aumento exponencial da capacidade de transmissão da Internet, torna-se viável o desenvolvimento de plataformas cada vez mais poderosas e flexíveis em termos de recursos comunicacionais, conforme aponta Paccagnella:

Nonetheless, one cannot fail to note that the world of on-line communication is moving toward multimedia systems. Just as early text-based arcade videogames have been replaced by 3D graphic adventures, several types of graphic MUDs – where textual descriptions of personae and places are replaced by their graphical representations – are now preparing to capture the attention of the general public. Research on virtual communities cannot ignore these new environments, which can potentially take the task of the researcher extraordinarily close to that of traditional field anthropologists. (Paccagnella, 1997)

A utilização em larga escala de imagens no Ciberespaço teve seu início com a WWW. Apoiada em interfaces gráficas, a “grande teia” tornou comum a utilização de imagens, o que era inviável através dos protocolos dos antigos serviços, baseados apenas em texto (tais como FTP, Gopher e Telnet). Mesmo nestes, era possível o envio de arquivos contendo imagens, mas os mesmos demandavam programas específicos e não associados à conexão com a Internet para serem visualizados. Em outras palavras, antes da WWW as imagens não participavam de forma acentuada no cotidiano do Ciberespaço.

No que diz respeito às plataformas sincrônicas de sociabilidade, todavia, o emprego efetivo de imagens tardou a ocorrer. Boa parte delas continuou apoiada em texto, sendo

³⁰ Para uma discussão sobre as diferentes modalidades de comunicação mediada por computador, ver McCleary, 1996.

³¹ “Desenhos” de rostos humanos expressando sentimentos, realizados com caracteres ASCII padrão (o “desenho” deve ser lido girando-o 90° no sentido horário), muito comuns em e-mails, IRC, chats baseados em texto, etc. Alguns emoticons comuns são: sorriso :-), gargalhada :-D piscadela ;-), furioso >:-(, mas existem muitos outros.

este utilizado como o veículo principal para os discursos enunciados nos ambientes. Algumas plataformas de Web-chat passaram a disponibilizar conjuntos padrões de imagens com o intuito de sublinhar ou reforçar o que já estava expresso em texto. Entretanto, estas imagens via de regra limitam-se a reproduzir expressões faciais, emulando uma função que os *emoticons*, baseados em texto, aparentemente cumprem de forma satisfatória³². Com o aumento da largura de banda da rede e da capacidade de processamento dos computadores pessoais, passou a ser viável a elaboração de plataformas de sociabilidade com mais recursos, dentre eles a representação visual de um espaço e das personas que nele circulam, os “avatares”.

É conveniente distinguir, dentre as plataformas gráficas, as que empregam avatares e as que não o fazem. As últimas via de regra possuem características básicas semelhantes às plataformas baseadas em texto, sendo o uso da imagem eminentemente acessório³³. Já as plataformas gráficas que disponibilizam avatares – aqui denominados de plataformas multimídia na medida em que empregam além do texto, sons e imagens – possuem uma série de características singulares, dentre as quais a emulação de um espaço “físico”, a associação da persona a uma imagem e todo o leque de performances que o avatar pode proporcionar. Estas distinções podem ser resumidas no seguinte quadro:

plataformas:	baseadas em texto: todas as interações consistem na troca de mensagens em texto.	
	<table border="1"> <tr> <td>gráficas:</td> <td> <p>sem avatares: os elementos visuais são acessórios à interação e a construção das personas on-line.</p> <p>multimídia (com avatares): os elementos visuais são fundamentais à sociabilidade, na medida em que representam a persona do usuário no ambiente.</p> </td> </tr> </table>	gráficas:
gráficas:	<p>sem avatares: os elementos visuais são acessórios à interação e a construção das personas on-line.</p> <p>multimídia (com avatares): os elementos visuais são fundamentais à sociabilidade, na medida em que representam a persona do usuário no ambiente.</p>	

A representação gráfica do usuário, associando ao mesmo um “corpo” ou uma imagem delimitável, é o elemento principal de caracterização das plataformas multimídia, tendo em vista que atualmente as plataformas baseadas em texto também utilizam recursos gráficos, como nos web-chats que permitem a troca de imagens ou nas trocas de fotografias via IRC. Neste texto utilizo o termo avatar para designar a representação gráfica

³² Um indicador dessa sobreposição de funções é que as “carinhas” no Web-chat do ZAZ (<http://www.zaz.com.br>), inicialmente *default*, passaram a ser opcionais.

³³ Como os web-chats que permitem o envio de mensagens que são visualizadas por todos na sala, por exemplo.

da persona, posto que a mesma também é definida em ambientes de texto a partir dos recursos disponíveis nos mesmos. Suler oferece uma definição sucinta de avatar, mas a amplia, considerando também as personas em ambientes texto:

In cyberspace, the term "avatar" is used to describe one's personal manifestation in a virtual world. It may be the visual image you create for yourself, as well as the psychological character or persona you present to others. The term comes from the Hindu religion in which it refers to the various forms that gods chose to manifest themselves in the human realm.
(Suler, 1999)

Podemos sintetizar as especificidades de algumas das plataformas mais comuns no contexto brasileiro no quadro:

plataforma	modo principal	sincrônica/ assincrônica	imagem/ som	avatar	descrição sucinta
e-mail	texto	assincrônica	não	não	Troca de mensagens e arquivos.
ICQ	texto	sincrônica	sim	não	Sinalizador de presença on-line, troca de mensagens e arquivos e conversação.
IRC	texto	sincrônica	não	não	Conversação. Permite troca de arquivos.
lista de discussão	texto	assincrônica	não	não	Distribuição de mensagens e arquivos para um grupo de assinantes.
web-chat	texto	sincrônica	sim	não	Conversação. Alguns sites permitem o envio de imagens que são visualizadas por todos.
Palace	gráfico	sincrônica	sim	sim	Conversação e interação "física" em ambientes 2D.
MUD	texto	sincrônica	não	não	Criação de mundos fictícios onde os usuários atuam como personagens, criando e vivendo histórias.
Jogos em primeira pessoa	gráfico	sincrônica	sim	sim	Interação intensa em universos 3D, com finalidades lúdicas. Um exemplo é o game "Quake" (http://www.idsoftware.com).
Active Worlds	gráfico	sincrônica	sim	sim	Conversação e interação "física" em ambientes 3D.
Cu-Seeme	gráfico	sincrônica	sim	não	Video conferência, conversação com áudio e vídeo em tempo real.

Tabela 2: Plataformas de sociabilidade mais utilizadas no contexto brasileiro

O ambiente Palace e suas plataformas

Os grupos que se formam a partir da plataforma Palace não se restringem à ela para a elaboração de seus ambientes de sociabilidade. Diferentes serviços da rede são colocados em ação, de acordo com o contexto e as necessidades específicas. Para o grupo estudado nesta etnografia, o Palace atua como espaço principal de sociabilidade, onde o mesmo se reúne e que é objeto, ele próprio, de grande parte da atividade do grupo. Muitas das

atividades coletivas e individuais relacionam-se à manutenção e controle do espaço, tanto no que diz respeito à criação e decoração de novas salas (p. 76) e acréscimo de recursos técnicos quanto no controle das atividades realizadas em seu interior, buscando manter o “clima agradável” no ambiente (p. 105).

Este ambiente, porém, conta também com outras plataformas para sua constituição. É frequente o uso de ICQ, tanto para “encontrar” amigos que estão em outros Palaces quanto para contornar eventuais lags, sendo também utilizado como e-mail, para mandar avisos. Através do ICQ são enviadas as URL's das “páginas-cartão”, endereços na Web falando sobre diversos temas (amizade, saudades, amor, trabalho, etc.) e que funcionam como cartões³⁴. Estas páginas circulam com intensidade, contendo quase invariavelmente temas relacionados à amizade e a saudade de amigos. Ainda na Web, as páginas pessoais dos informantes atuam como um “cartão de visitas” e como um elemento importante na constituição de suas personas³⁵. O e-mail também é empregado, mas em menor escala comparativamente com o ICQ. Existe uma lista de discussão via e-mail que trata do Palace, mas aparentemente o grupo que a criou está disperso e não a frequenta mais³⁶. Ocasionalmente surgem algumas mensagens com nostalgia dos “velhos tempos” que geram algumas respostas mas logo em seguida a lista volta ao silêncio. Este é um exemplo da distinção entre plataforma e ambiente: apesar do meio físico estar estabelecido, e de as pessoas continuarem fazendo parte do mesmo, na medida em que ainda recebem as mensagens, o ambiente de sociabilidade, por algum motivo, se desfez³⁷.

³⁴ Existe uma categoria de serviço comercial semelhante, chamado “web-cards”. A diferença com os cartões a que me refiro aqui é que as páginas dos web-cards, por serem desenvolvidas por empresas que contam com mais recursos tecnológicos, contém dispositivos automatizados que se encarregam de sua distribuição, enviando um e-mail para o destinatário e personalizando o cartão. As páginas-cartão que circulam entre alguns dos informantes, por sua vez, são desenvolvidas de forma amadora e disponibilizadas em servidores gratuitos. Sua distribuição é realizada através do recurso do ICQ que permite o envio de URLs.

³⁵ Na p. 112 comento como a minha página pessoal (<http://www.cfh.ufsc.br/~guima>) atuou na construção de minha persona on-line.

³⁶ O endereço da mesma é palace@plug-in.com.br. Sobre as listas de discussões como espaço de sociabilidade ver Máximo, 1998.

³⁷ A utilização de diversas plataformas é também encontrado em outros contextos. Os canais mais estáveis do IRC, por exemplo, com muita frequência possuem Home-Pages, onde são relatados detalhes do canal e de seus membros, divulgadas notícias em geral, fotos dos IRCcontros, etc. (Cameiro da Silva, comunicação pessoal). Além das páginas na Web também são utilizadas listas de discussão via e-mail e ICQ.

O trabalho de campo no Ciberespaço

Como todo novo campo de conhecimento, existe nos estudos relacionados à Cibercultura um grande debate em torno das diferentes metodologias de pesquisa adequadas à sua abordagem, bem como das diretrizes éticas a seu respeito³⁸. Apesar das semelhanças já mencionadas com a Antropologia Urbana, as especificidades do Ciberespaço requerem um instrumental adequado para serem abordadas. Antes de mais nada, é evidente que, em termos de coleta de dados brutos, o Ciberespaço oferece possibilidades inigualáveis à qualquer outro contexto de pesquisa. A natureza do meio permite o registro quase completo de todos os eventos públicos e, em alguns casos, também dos eventos privados³⁹. No Palace todos os eventos de performance verbal e alguns eventos de performance “física”⁴⁰ são registrados no arquivo de log do programa cliente.

Os logs consistem no registro, em um arquivo de texto “plano” (que pode ser lido em qualquer programa de processamento de texto) dos acontecimentos no interior da plataforma. Em alguns casos (como no IRC), além do evento é registrado também o momento de sua ocorrência, o que facilita a análise posterior. Estes logs, todavia, só registram os eventos realizados sob a perspectiva do pesquisador, ou seja, as interações privadas estabelecidas entre os demais usuários não são visíveis, exceto se o informante fornecer os seus logs pessoais ao pesquisador. Contudo, devido à natureza da arquitetura cliente/servidor, todas as interações que ocorrem na plataforma, sejam elas públicas ou privadas, são gerenciadas pelo servidor que, se devidamente configurado, pode armazená-las em um arquivo log, incluindo aí tanto os eventos de fala quanto os de performance. As possibilidades de análise de um *corpus* dessa natureza com o auxílio de ferramentas informatizadas são, no mínimo, fascinantes, apesar das severas restrições éticas à mesma.

³⁸ O seminário “Virtual Methodology?” (http://www.brunel.ac.uk/depts/crict/vm_over.htm) promovido pelo CRICT (Centre for Research into Innovation, Culture and Technology) da Brunel University foi um dos fóruns recentes que discutiu questões metodológicas e a partir do qual originou-se a lista virtual-methods@mailbase.ac.uk. O Journal of Computer-Mediated Communication (<http://www.ascusc.org/jcmc/index.html>) dedicou uma edição (vol. 3, n.1) para tratar do tema. Existe uma profusão de artigos e coletâneas tais como Jones, 1999 que tratam dos aspectos metodológicos da pesquisa no Ciberespaço.

³⁹ Na plataforma IRC o comando para ativar o modo privado chama-se “pvt”. Provavelmente devido a um “empréstimo” de terminologia entre os usuários de diferentes plataformas, é comum a menção de “pvt” ou “privado” para referir-se às mensagens reservadas.

⁴⁰ Movimentação, expressão facial, cor, uso de props, emissão de sons, posicionamento em relação aos demais avatares, etc. Os aspectos da performance no Palace são tratados no capítulo 4.

Nas plataformas baseadas em texto os logs poderiam ser considerados como uma reprodução fiel do ocorrido em campo, visto que o mesmo originalmente se apresenta através de texto⁴¹. No caso das plataformas multimídia isso não ocorre, pois a performance “física” dos avatares exerce um papel fundamental na interação e em grande parte não é registrada nos logs (pelo menos no caso da plataforma Palace)⁴². Todavia, mesmo no caso das plataformas baseadas em texto, a simples leitura do log não é suficiente para a compreensão ou “reprodução” do acontecido, revelando que a interação social, mesmo on-line, possui uma temporalidade própria que é apreensível predominantemente no momento de seu desenvolvimento. Suler, em um artigo que discorre sobre as especificidades da fala através de texto, que ele chama de “TextTalk”, fala sobre essas limitações:

What's interesting about these types of log excerpts is that they often are more difficult to read and understand than actually "being there" at the time the chat is occurring. In part, this is due to the fact that during a post-hoc reading of a log, you read at the pace you usually read any written material - which is QUICKLY, but much too quickly to absorb TextTalk. While online, the lag created by people typing and by thousands of miles of busy internet wires forces the conversation into a slower pace. And so you sit back, read, wait, scan backwards and forwards in the dialogue (something you can't do in fff conversation), and think about what to say next. There's more time for those perceptual/ cognitive filters and lens to operate. There's also more time for a psychological/ emotional context to evolve in your mind - a context that helps you follow and shape the nuances of meaning that are developing in the TextTalk. (Suler, 1997b)

Um dos riscos desta possibilidade de registro “fiel” e aparentemente “total” é o de renegar a segundo plano, no contexto concreto da situação de pesquisa, outros instrumentos “canônicos” de registro como o diário de campo. Apesar de serem um recurso de registro de informações inigualável, em certo sentido os logs acabam sendo contraproducentes ao oferecerem um oceano de informações que por vezes acabam dificultando a análise e relaxando a atenção do pesquisador do exercício de sua memória e da sistematização de suas impressões no diário de campo.

No início do trabalho de campo era difícil acompanhar as várias interações no ambiente durante sessões muito movimentadas e ao mesmo tempo fazer anotações no diário. Uma das peculiaridades da vida social on-line é a possibilidade de participar simultaneamente em mais de uma linha de conversação, através da utilização de falas

⁴¹ A dinâmica temporal dos diálogos é extremamente importante na análise da performance verbal, e é abordada na p. 97. Contudo, nem todas as plataformas (dentre elas o Palace) registram no log o instante em que as mensagens são enviadas, suprimindo desta forma um aspecto importante da interação.

⁴² Durante a fase preliminar do campo foram avaliados alguns aplicativos que fazem o registro de todas as ocorrências no micro, tanto na tela quanto no áudio, armazenando as mesmas em um arquivo de vídeo. O tamanho final dos arquivos e a demanda de processamento no momento da captura dos mesmos inviabilizou a utilização deste recurso.

“privadas”. Durante o trabalho de campo foi frequente a necessidade de manter várias interações simultâneas, tanto em “público” quanto em privado e através do ICQ⁴³. Esse dinamismo exige um condicionamento cognitivo para manter separadas cada uma das interações, que no caso de um pesquisador é acrescido da dificuldade de tomar notas. Suler refere o mecanismo psicológico da “dissociação” como responsável por controlar a atenção em diferentes direções ao mesmo tempo, e que “demanda um intenso arranjo de experiência on-line, concentração e destreza no teclado (coordenação da visão com as mãos) para ser obtida” (1997b). O aprendizado destas habilidades mostrou-se como parte do processo de socialização e de entrada no grupo, na medida em que as mesmas são constitutivas das interações em seu interior. Em termos concretos, durante as sessões de campo o editor de texto com o diário era mantido aberto, e através da alternância rápida entre as janelas do editor, do Palace e do banco de dados lograva manter-me a par da movimentação no ambiente e fazer o registro dos dados relevantes⁴⁴.

Logo nos primeiros dias de campo percebi a necessidade de registrar os aspectos “demográficos” do ambiente visando a elaboração de um perfil da utilização do mesmo em termos de horário e dia da semana, além de esboçar a dinâmica da movimentação dos usuários através dos servidores. Para tanto, implementei uma base de dados em que, no início de cada sessão de campo, eram anotadas a data, a hora (ambas inseridas automaticamente), o servidor e o número de pessoas a ele conectadas. Este procedimento, com o passar do tempo, forneceu uma série de dados que corroboraram minhas impressões à respeito da movimentação e da frequência nos diferentes servidores. Estes dados, nas primeiras semanas, serviram para indicar os períodos de maior atividade do Palace (final da tarde, noite e, principalmente, madrugada), que passaram a ser acompanhados com maior frequência (ver Figura 9, p. 64).

O mesmo banco de dados empregado para os controles demográficos foi utilizado para registrar os informantes, e constituiu-se em uma valiosa ferramenta na prática de campo. A dinâmica da sociabilidade on-line é muito rápida e fluida, sendo comuns sessões de campo onde se conhecem várias pessoas. Destas, algumas tornam-se informantes-chave ou recorrentes, dos quais é necessário lembrar de detalhes nos novos encontros, enquanto outras não tomam a aparecer. Esta demanda fez com que fosse desenvolvida uma interface

⁴³ Retorno à questão das temporalidades diferenciadas envolvidas na interação no Ciberespaço na p. 126.

⁴⁴ O sistema operacional Windows permite a passagem rápida entre diferentes janelas sem a intervenção do mouse, pressionando simultaneamente as teclas ALT+TAB.

ágil e rápida para localização das informações a respeito dos informantes, que em vários momentos foram cruciais para a manutenção e desenvolvimento da interação⁴⁵.

Além dos logs e do registro demográfico e de informantes, foram salvas imagens da tela do micro em momentos importantes de cada sessão⁴⁶. O banco de dados de imagens conta com 253 telas, salvas no formato jpeg. Tanto os arquivos dos logs quanto o das imagens obedecem ao mesmo padrão de nomeação⁴⁷, facilitando a manipulação dos dados ao colocá-los em ordem cronológica. As imagens se mostraram extremamente úteis, tanto para registro da performance não-verbal quanto como recurso mnemônico para a escritura do diário de campo e, em uma etapa posterior, para a análise dos dados⁴⁸.

Uma das peculiaridades da pesquisa qualitativa no ciberespaço é a possibilidade de uma relativa invisibilidade do pesquisador, na medida em que, a princípio, o mesmo poderia se fazer passar por mais um usuário novato da plataforma e desta forma ser inserido nos laços de sociabilidade. As implicações éticas de um trabalho de pesquisa dotado de grandes possibilidades de “invisibilidade” são constantemente tematizadas na bibliografia⁴⁹. Uma das soluções apontadas para essa questão é a distinção entre o contexto público e privado, considerando-se que toda a prática levada a cabo em contexto público pode ser utilizada como dado de pesquisa, desde que a identidade dos atores envolvidos seja preservada. Por outro lado, as informações obtidas a partir da interação do pesquisador em uma situação privativa só poderiam ser utilizadas mediante autorização expressa dos envolvidos:

Conversation on publicly accessible IRC channels or messages posted on newsgroups are not equivalent to private letters (while private, one-to-one e-mail messages of course are); they are instead public acts deliberately intended for public consumption. This doesn't mean that they

⁴⁵ O esquecimento de detalhes a respeito de alguém com quem se teve poucos contatos não é visto de forma muito negativa pelos informantes, que também travam contato com muitas pessoas diferentes no seu cotidiano on-line e, naturalmente, não contam com o auxílio de um banco de dados para auxiliá-las.

⁴⁶ Inicialmente as imagens foram recortadas para constar apenas a janela do Palace, com o intuito de economizar espaço de armazenamento em disco. Todavia percebeu-se que as demais informações da tela são úteis no momento da análise, como a janela de log do Palace e o horário registrado no relógio da barra de tarefas do Windows.

⁴⁷ A saber: mm-dd-aa_nn.***, onde “nn” é o número do arquivo (pois a cada dia eram geradas várias imagens) e *** a extensão do mesmo (jpg ou log).

⁴⁸ É digno de nota que minha percepção a respeito do racionamento de espaço em disco mudou bastante desde o início do campo, quando era muito parcimonioso ao recolher as imagens.

⁴⁹ Bernardo (1994: 12), por exemplo, argumenta que o falseamento ou “migração de identidade” é uma característica própria dos usuários do serviço de tele-amigos a qual ela poderia aderir ao fazer a observação participante do mesmo.

can be used without restrictions, but simply that it shouldn't be necessary to take any more precautions than those usually adopted in the study of everyday life. (Paccagnella, 1997)

De qualquer maneira, a possibilidade de realizar a entrada “invisível” no grupo, em decorrência da ausência das interações face a face, atuando como mais um usuário, se mostrou inviável. A necessidade da construção de uma persona consistente para o estabelecimento de vínculos sociais mais duradouros diminui drasticamente a viabilidade da “invisibilidade”. A partir dos contatos preliminares com o ambiente, percebi que a identificação como pesquisador muitas vezes é tomada como brincadeira ou tentativa de aproximação⁵⁰. Na prática de campo foi adotada a conduta de, sempre que possível, revelar o papel de pesquisador e a finalidade de minha presença no ambiente. Todos os trechos de falas dos informantes utilizados neste trabalho foram obtidos em locais públicos e entre pessoas que estavam cientes de minha posição de pesquisador.

⁵⁰ Bernardo (1994) encontrou dados semelhantes em sua pesquisa. Carneiro da Silva (comunicação pessoal) encontrou em sua pesquisa informantes que se faziam passar por pesquisadores como mote para o início de uma interação.

Viajando ao campo

People have joked about armchair philosophy for a long time. Now we're in a new age. The age of armchair (or, in my chase, swivel chair) field research in the social sciences.

(Suler, 1996)

Diferente do trabalho antropológico “clássico”, em que o deslocamento físico do pesquisador até as terras distantes onde vivem seus informantes é a marca concreta do início do ritual de passagem para a cultura do outro, a Antropologia das Sociedades Complexas frequentemente não requer este tipo de distanciamento “geográfico”. Muitas vezes o distante está fisicamente próximo, como os vizinhos de Gilberto Velho (p. 10) ou os trabalhadores que Magnani (p. 12) acompanhou em suas atividades de lazer, sendo necessário criar o distanciamento necessário ao estranhamento. Um “ciberantropólogo”, por sua vez, não necessita sequer sair de sua casa para realizar esta viagem ao distante. De seu computador conectado à Internet se estabelece uma passagem para o local de pesquisa, conforme comenta Pickard:

During the research period of over seven months, I needed neither passport nor mosquito net. Although I took a good number of notes, and sent many e-mails correspondences 'from the door of my tent', I rarely needed to leave the comfort of my own house, let alone my own culture, and could always stop for tea. This is clearly a radically different experience of fieldwork than the traditional view of 'exotic' locations and peanut butter cravings.

(Pickard, 1998)

Apesar de Pickard não considerar que o próximo muitas vezes é distante em termos culturais, suas impressões sobre o trabalho de campo no Ciberespaço revelam a importância de delimitar um objeto de estudo, estabelecendo tão claramente quanto

possível seus contornos e limites, em um contexto onde as fronteiras físicas se fazem ausentes. No caso desta dissertação, cujo projeto inicial contemplava a investigação da performance em ambientes multimídia, a entrada em campo dependia antes de tudo da escolha da plataforma a ser considerada e do contexto off-line relativo à mesma. Este já estava determinado a princípio: pretendia-se contribuir para a reflexão das especificidades brasileiras na ocupação do Ciberespaço através da etnografia da sociabilidade em uma plataforma multimídia. Quanto à escolha da plataforma, na ocasião do início desta pesquisa haviam apenas duas com relativa penetração no Brasil, o Palace e o Active Worlds¹. Ambas diferem basicamente em termos do número de dimensões espaciais utilizadas na construção dos respectivos ambientes. O Palace é uma plataforma de duas dimensões, onde os ambientes são constituídos por “salas” individuais representadas por imagens bi-dimensionais que podem ser interligadas formando ambientes complexos. Os avatares movimentam-se no plano destas imagens, que frequentemente são elaboradas de forma a terem realçadas as linhas de perspectiva e, desta forma, a sensação de profundidade (ver Figura 1, p. 4). O Active Worlds, por sua vez, oferece um espaço tri-dimensional, onde os avatares deslocam-se tanto horizontalmente (como ao caminhar, por exemplo) quanto verticalmente, de acordo com a Figura 2.

¹ Os sites das empresas responsáveis pelas plataformas são, respectivamente: <http://www.thepalace.com> e <http://www.activeworlds.com/>.



Figura 2: A plataforma Active Worlds

Em decorrência destas características, a capacidade de processamento requerida dos computadores clientes para a exibição de um ambiente Active Worlds é bem maior do que a necessária para a execução de um ambiente Palace. Da mesma forma, a largura de banda demandada pelo Active Worlds para a manutenção de uma interação em níveis aceitáveis de performance é bem maior. É possível que, devido à estes dois fatores, o número de usuários de Palace no Brasil na época do início desta pesquisa (abril de 1999) era maior que os de Active Worlds². Apesar de não haverem indicadores precisos, a partir da experiência de campo creio que é possível arbitrar o número de usuários assíduos de Palace no Brasil girando na faixa de 700 a 1000 indivíduos, considerando todos os servidores e seus diferentes grupos.

A comparação em termos “demográficos” pode ser realizada entre estas duas plataformas devido à sua semelhança técnica e perfil de uso. Se considerarmos outras plataformas como Web-chat e IRC, a ordem de grandeza da quantidade de usuários passa da casa das centenas para os milhares. No caso do IRC, apenas na Brasnet (uma das três maiores redes de IRC brasileiras) o volume diário é de 45.000 usuários, atingindo em

² A etapa exploratória iniciou em maio de 1998, ocasião em que a capacidade de processamento dos computadores domésticos e a largura de banda da Rede eram fatores ainda mais determinantes para a pouca adesão ao Active Worlds.

horários de pico mais de 8.500 pessoas conectadas simultaneamente (Carneiro da Silva, 1999). Considerando apenas dois dos principais servidores de Web-chat do Brasil, UOL e Terra³, é possível afirmar, com relativa margem de acerto a partir de levantamentos preliminares, que a média de usuários simultâneos de ambos ultrapassa a casa dos 15.000⁴. Algumas hipóteses podem ser levantadas para explicar a baixa adesão às plataformas gráficas. A primeira diz respeito a dificuldades técnicas: todas exigem o download dos programas clientes, sua instalação e configuração. Isto as torna a princípio tecnicamente mais complexas que o Web-chat, por exemplo, que utiliza como cliente os browsers padrão (Netscape ou Internet Explorer), instalados em todas as máquinas com acesso à rede. Outro motivo pode ser a escassa divulgação das mesmas. Como não há muito interesse comercial, a divulgação é realizada “boca a boca” ou através de eventuais matérias jornalísticas divulgadas na imprensa⁵.

As observações preliminares ao campo revelaram que mesmo a plataforma Palace, com um número de usuários assíduos relativamente reduzido em relação às outras plataformas, é utilizada de forma heterogênea (Guimarães Jr., 1999a). Ela, em conjunto com outras plataformas, oferece suporte a ambientes de sociabilidade criados e mantidos por diferentes grupos. Era então necessário uma porta de entrada para um ou mais desses grupos, algo a ser conquistado na prática cotidiana do ambiente. Esta, para ser levada a cabo, requer, além do condicionamento cognitivo mencionado (p. 43), o conhecimento dos elementos básicos sobre o funcionamento da plataforma, tendo em vista que é através da correta articulação dos mesmos que será efetivada a presença on-line. A competência que habilita a performance no Ciberespaço pode, assim, ser considerada em dois planos: o domínio dos recursos oferecidos pelas plataformas que, em última análise, veiculam a presença on-line, e o plano dos códigos socialmente constituídos que se estabelecem a partir destes recursos. Ambos planos são intimamente relacionados, pois na mesma medida em que os recursos condicionam as formas pelas quais os códigos são elaborados, estes – através de sua performance – ressignificam alguns dos recursos⁶. Esta apropriação dos

³ <http://www.uol.com.br> e <http://www.terra.com.br>, respectivamente.

⁴ O UOL disponibiliza relatórios auditados de sua frequência em diferentes horários no endereço <https://gasset.uol.com.br/audiencia/relatorio.htm>. De acordo com os mesmos, o número de usuários simultâneos nunca foi inferior a 8.500 no período de 3 de Janeiro a 6 de Fevereiro de 2000.

⁵ Como a matéria de capa do caderno de informática da Folha de São Paulo de 18/11/1998 que trata das plataformas gráficas em geral. As formas empregadas para divulgar o Palace são abordadas na p. 88.

⁶ No quarto capítulo são descritas algumas destas ressignificações.

recursos é realizada de acordo com cada contexto, sendo em alguns casos bastante contrastante entre os dois grupos identificados no ambiente Palace. Ou seja, a performance nem sempre reflete a competência, mas sim a reelabora de acordo com o contexto cultural onde a mesma é efetivada. Por isso, antes de seguirmos com a entrada em campo, convém esclarecer alguns detalhes sobre a plataforma Palace e seus recursos.

A plataforma Palace

O Palace foi uma das primeiras plataformas de sociabilidade virtual multimídia baseada na Internet que teve grande aceitação,⁷ tendo sido criado em 1995 por Jim Bumgardner, na época um programador da Time Warner Interactive⁸. Atualmente o programa é propriedade da communities.com⁹, que o fornece gratuitamente na rede. O retorno financeiro é obtido através da visibilidade proporcionada pelo Palace para outros produtos da empresa e da venda de espaço para publicidade em uma pequena janela que é aberta automaticamente em determinados intervalos de tempo.

Diferente de outras plataformas gráficas como o Active Worlds, Bumgardner não pretendeu em nenhum momento recriar a “realidade” no Palace, mas sim criar um ambiente onde restrições “reais” como sistema monetário, leis da física ou aparência pessoal pudessem ser eliminadas e onde as pessoas pudessem se manifestar mais por suas idéias que por suas aparências físicas. Em uma entrevista a John Suler ele afirma:

I felt that by using a more abstract representation, we would create a higher level of anonymity that would allow people to be more uninhibited and would require them to express themselves via ideas, rather than appearance. The Palace was to be a "great equalizer". The later addition of custom faces basically obliterated this idea, but it was clear that the users were having a good time making new faces and showing them off, so it seemed too good to omit. (Suler, 1996b)

Como vários outros serviços na Rede, ele se baseia na arquitetura cliente/servidor: os usuários executam em suas máquinas um programa cliente, que irá acessar, através da rede, diferentes servidores. Os servidores fazem o gerenciamento da plataforma, mantendo

⁷ A primeira plataforma gráfica foi o *Habitat*, desenvolvida em 1985 para uma rede de computadores Commodore 64 (Morningstar & Farmer, 1992). Sobre a história do Palace ver Suler, 1997a.

⁸ O programa foi originalmente desenvolvido para computadores Macintosh, sendo posteriormente “migrado” para PCs. Os servidores tem também uma versão Unix.

⁹ <http://www.thepalace.com/corporate/about/index.html>

o ambiente consistente para todos os usuários, através do controle e exibição dos objetos (imagens, props, sons) e realizando o intercâmbio das mensagens. Os *props*¹⁰ são uma das características marcantes da plataforma Palace. Os mesmos são imagens que se comportam como objetos, podendo ser portadas, “vestidas” ou deixadas em repouso na sala. Estas imagens podem ser animadas – um pássaro que bate as asas ou cabelos que se movem como se estivessem ao vento, por exemplo.

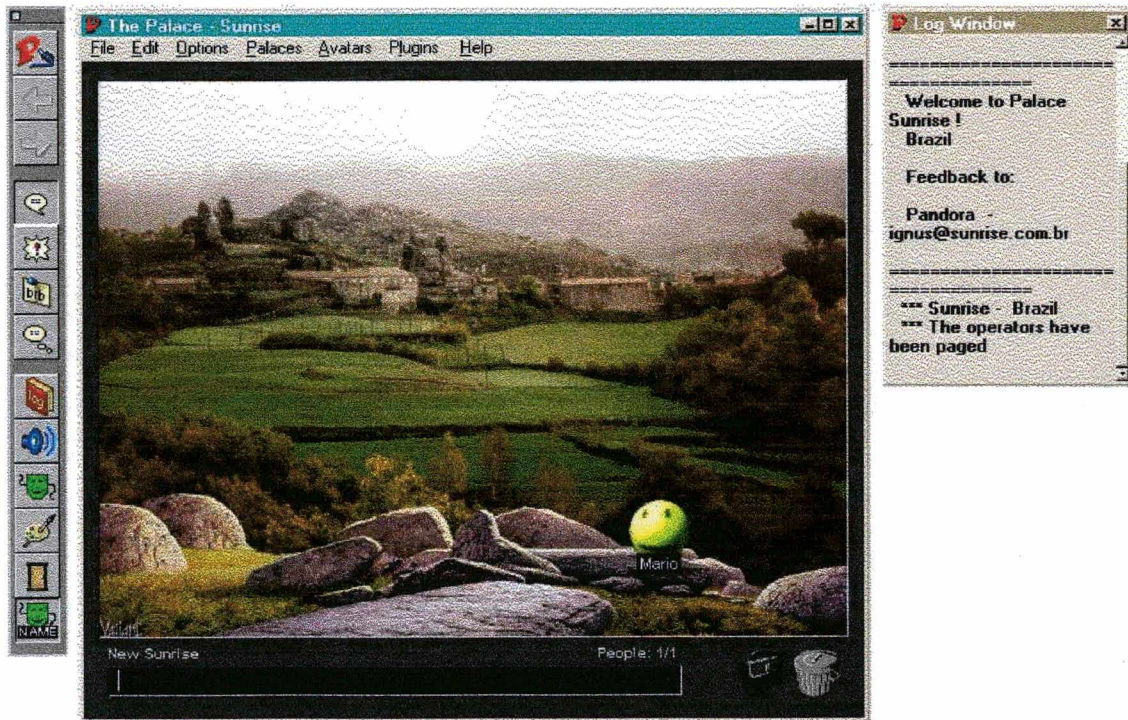


Figura 3: O programa Palace

A aparência geral do programa pode ser vista na figura Figura 3. Na parte inferior da janela principal encontram-se a caixa de entrada (área onde o texto a ser “falado” pelo avatar é digitado), o ícone que dá acesso à coleção de props (uma maleta¹¹) e uma lata de lixo, utilizada para descartar props não mais desejados. Logo acima da área de entrada encontra-se a “barra de status” uma linha de texto que indica o nome da sala atual e o

¹⁰ A tradução mais adequada para o termo seria “adereço”. Todavia, da mesma forma que grande parte dos termos em inglês relativos ao Palace e ao cotidiano da Internet em geral, o equivalente em português não é utilizado.

¹¹ A maleta funciona como um depósito dos props do usuário, que pode arrastá-los até ela para que sejam armazenados. Ao ser clicada é exibida uma janela com uma lista visual dos props e com botões que permitem sua edição, exclusão ou uso, no avatar.

número de pessoas na mesma e no Palace¹². Além disso, durante o processo de conexão à um servidor ela indica o estado da mesma e mostra eventuais mensagens de erro. A área principal desta janela é ocupada pela “sala” propriamente, uma imagem de 512 x 384 pixels que representa o espaço de sociabilidade. Nela movem-se os avatares, identificados por um nome (referido em inglês como “nickname” ou simplesmente “nick”), que é digitado pelo usuário na primeira utilização do programa. O nick é exibido em um retângulo com fundo preto logo abaixo do avatar padrão, e pode ser mudado a qualquer momento. Mesmo quando o usuário substitui o mesmo por vários props formando outro avatar, o nickname mantém-se na mesma posição, assim como os balões de fala continuam sendo emitidos na altura da boca do avatar padrão. Isto facilita a tarefa de localizar e identificar os usuários em uma sala congestionada com muitas imagens e muitos avatares.

Além da janela principal podem ser abertas uma

caixa de ferramentas, que disponibiliza os comandos principais do menu através de botões (Figura 4), uma janela de “log” que apresenta o texto falado pelos avatares, uma janela com os props e uma barra de ferramentas auxiliar com os comandos necessários para desenhar sobre a sala, nos servidores em que este recurso é liberado.

Os avatares tem uma forma padrão, chamada de “smileys”, que podem expressar uma série de emoções (sorrir, piscar, olhar para os lados, ficar surpreso ou contrariado) e trocar de cor. A Figura 5 mostra a janela onde as diferentes expressões do avatar podem ser selecionadas. Além dela, é possível mudar de expressão através da caixa de entrada,



Figura 4: Barra de ferramentas

¹² Ou seja, no servidor Palace em que o usuário encontra-se conectado. Existe uma ambiguidade entre os termos: por vezes “Palace” refere-se à plataforma como um todo e, por vezes, a um servidor específico, ou, em outras palavras, a uma máquina na Rede que disponibiliza um ambiente Palace.

digitando na mesma os emoticons correspondentes¹³ ou através do teclado numérico, onde cada número corresponde à uma expressão. Todas essas possibilidades facilitam a mudança da expressão do avatar, dinamizando assim a sua adequação ao contexto da interação. O deslocamento dos avatares pelo espaço é realizado através das setas do teclado ou com o auxílio do mouse, clicando diretamente no local onde se deseja “chegar”.

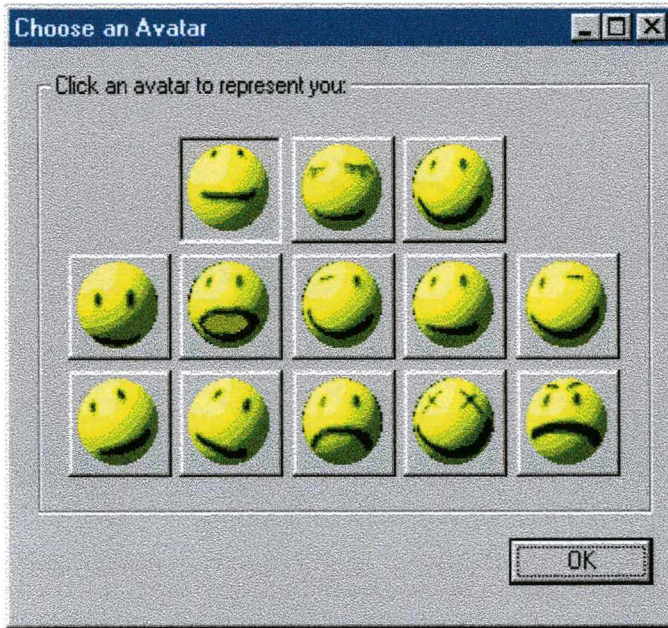


Figura 5: Expressões do avatar padrão

Os avatares conversam entre si através de balões de fala que seguem as convenções iconográficas de histórias em quadrinhos: fala normal, grito, cochicho e pensamento (Figura 6). Os balões de fala permanecem na tela por um determinado tempo, que pode ser configurado de acordo com as preferências do usuário. Um tipo especial de balão chamado “sign” (“placa”) fica permanentemente na tela até o usuário digitar outra fala. Ele é comumente utilizado para avisar que o usuário não está prestando atenção temporariamente ou para visualizar dados que devem ser copiados pelo interlocutor, como endereços de e-mail ou URLs. Um dos usos mais frequentes das placas é para indicar que o usuário está respondendo a mensagens no ICQ.

¹³ Este recurso é bastante interessante, na medida em que “traduz” para o ambiente gráfico um hábito desenvolvido nos ambientes baseados em texto: a expressão de emoções através de emoticons (p. 38).

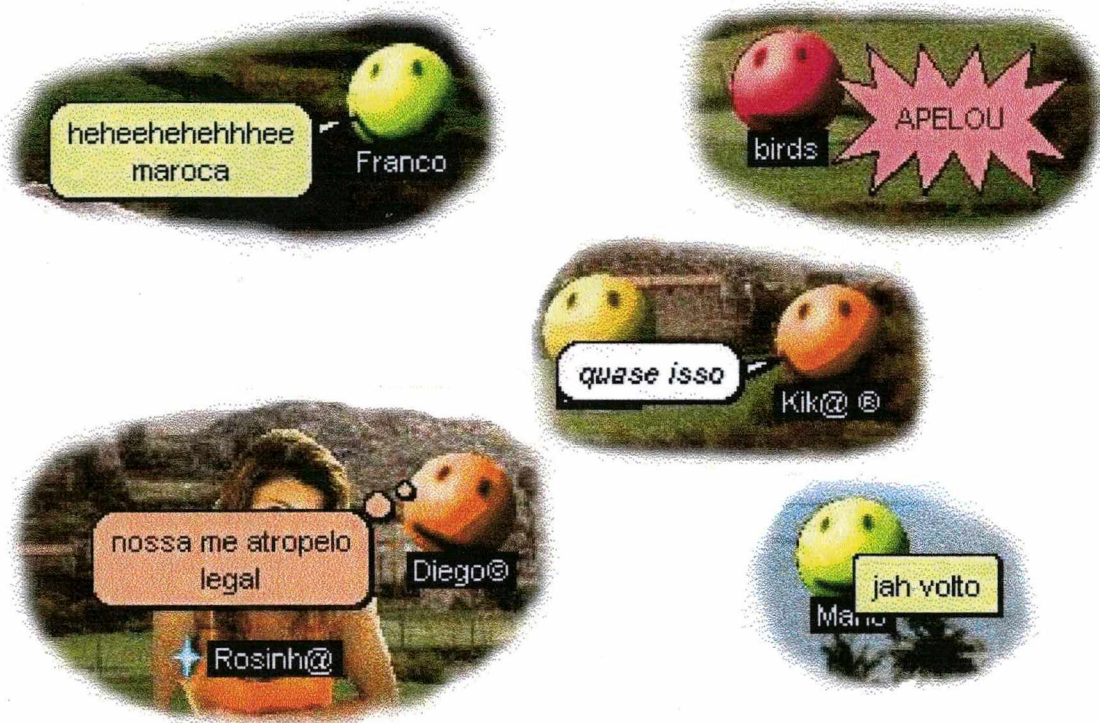


Figura 6: Diferentes tipo de balões de fala (normal, gritando, pensamento, cochicho e placa)

A escolha entre os diferentes modos de fala é realizada através de botões específicos na barra de ferramentas ou através da caixa de entrada: ao preceder o texto pelo sinal de dois pontos “:”, a fala é emitida em um balão de pensamento; ao ser precedida por um sinal de exclamação “!” a fala é “gritada” e ao ser precedida por um sinal de circunflexo “^”, ela é exibida em um balão de “placa”¹⁴.

À exceção do cochicho, que só é “escutado” pelas duas pessoas envolvidas, todos os demais modos de fala são públicos. Para escolher alguém para cochichar basta clicar em seu avatar, o que faz com que os demais avatares fiquem “sombreados”, e a barra de status indique a pessoa com quem se está falando. Como esse recurso depende do clicar, são comuns os equívocos ocasionados por um clique em um lugar errado, gerando assim o movimento do avatar para próximo de quem se está cochichando. Se os dois avatares estavam distantes um do outro, a aproximação súbita e aparentemente inexplicada revela a interação sigilosa de ambos. O cochicho não é simultâneo, ou seja, cada um dos falantes deve expressamente ativá-lo com seu interlocutor. Esta característica também é motivo de alguns equívocos, quando alguém é interpelado em privado mas responde em público. É possível também “cochichar” com pessoas em outras salas, clicando sobre seu nome na

¹⁴ Desta forma, ao serem lidos os trechos de logs citados nesta dissertação, devem ser consideradas a ocorrência destes sinais de “expressão”.

lista de usuários. Este recurso é utilizado quando se deseja contactar alguém no interior de uma sala trancada ou lotada (a lotação máxima de cada sala é de 16 usuários). O ICQ também é utilizado para a criação de espaços privados dentro do ambiente, sendo comum a manutenção de uma interação dinâmica envolvendo as duas plataformas.

Os avatares padrão podem mudar de cor e “vestir-se” assumindo outras aparências, sendo este um elemento importante na construção de sua identidade on-line, além da escolha do nickname¹⁵ (Figura 7). Através dos props é possível mudar toda a aparência do avatar, ao escolher um conjunto que cubra o avatar padrão, formando assim um “guarda-roupa” que é armazenado na maleta.



Figura 7: Utilização dos props para alterar a aparência do Avatar

Os props são uma característica fundamental do Palace. Além de sua função original de “vestir” os avatares ou de atuar como acessórios para os mesmos, eles são utilizados de inúmeras outras formas, conforme veremos no quarto capítulo. Existe uma ambiguidade no uso dos termos “prop” e “avatar” pelos informantes. Na maioria dos casos, eles são utilizados sem distinção, mas por vezes “avatar” designa os props utilizados para alterar a aparência do avatar e “prop” indica objetos que podem ser portados pelos

¹⁵ Sobre o papel dos avatares e do nickname na construção da persona, ver p. 112.

avatars, como copos ou flores. Às vezes, contudo, o termo “prop” é utilizado para fazer referência à aparência do avatar, mesmo quando este é formado por um conjunto de props.

A dinâmica dos servidores Palace

Existe uma série de servidores de Palace disponíveis na Internet brasileira. É importante frisar que, de acordo com a estrutura da Internet, não há a necessidade da consideração de fronteiras nacionais. Contudo, as barreiras linguísticas – em especial no caso do Brasil, único país de fala portuguesa na América – ocasionam uma “endogamia” na Internet brasileira, que faz com que os sites acessados sejam eminentemente brasileiros¹⁶. No caso do Palace, um serviço de bate-papo, essas condições se fazem sentir com mais força, na medida em que muitas das pessoas que o utilizam não dominam suficientemente um idioma estrangeiro para acessar plataformas sediadas em outros países. Uma outra possibilidade explicativa para este fenômeno seria relacionada a uma possível “identidade nacional”, que faria com que brasileiros buscassem locais brasileiros para interagir socialmente. Todavia, os dados desta pesquisa não são adequados para o desenvolvimento destas questões, que por si só apresentam-se como instigantes, inclusive para serem abordadas comparativamente com outras realidades à nível nacional e com outras plataformas¹⁷.

As empresas de prestação de serviços de Internet no Brasil não demonstram o mesmo interesse em dar suporte ao serviço Palace que a outros serviços como IRC ou Web-chat. Desta forma, os servidores Palace mantêm-se “no ar” graças às mais variadas estratégias empregadas por seus responsáveis. Em alguns casos estes pagam pelos serviços de conexão de seus Palaces à Internet, noutros as empresas oferecem gratuitamente a conexão em troca da divulgação advinda da utilização do Palace, pois o nome de seus domínios é divulgado através dos endereços dos Palaces, ou através da veiculação de publicidade nas salas. A manutenção dos servidores via de regra é realizada através do trabalho voluntário dos seus “donos” e de seus respectivos auxiliares, os *wizards*).

¹⁶ A noção de “nacionalidade” dos sites é um tanto polêmica. A localização geográfica dos hosts é irrelevante, considerando-se a ubiquidade proporcionada pela Rede. Um dos indícios para a nacionalidade seria o domínio “.br”, que indicaria um site brasileiro. Todavia, nada impede (apesar de não ser frequente) que um site com este domínio apresente conteúdo em outras línguas ou direcionado para outros contextos nacionais. Da mesma forma, alguns sites brasileiros que são registrados fora do Brasil não possuem o domínio “.br”, apesar de serem compostos em português do Brasil e apresentarem conteúdo relacionado ao país.

Na ocasião desta pesquisa haviam 12 Palaces ativos. Devido à falta de interesse comercial das provedoras e ao número relativamente pequeno de usuários em relação a outras plataformas, o número de servidores costuma flutuar. Alguns meses após o término do trabalho de campo o Bitline – um dos principais Palaces desta pesquisa – “fechou”, pois sua proprietária não logrou a renovação do contrato com a prestadora de serviços de Internet que abrigava a conexão do mesmo. Durante o trabalho de campo o Globalsite – o Palace mais utilizado no Brasil na ocasião – também foi desativado, motivando uma migração de seus usuários para outros servidores, que é analisada na p. 85.

Durante o trabalho de campo os servidores de Palace brasileiros foram os seguintes:

Nome	Endereço	Média de usuários
Bignet	palace.bignet.com.br:9998	2,6
Bitline	palace.crvnet.com.br:9998	2,1
Equipenet	palace.equipenet.com.br:9998	1,7
Estancias	palace.estancias.com.br:9998	2,3
Experiment	palace.alterados.com.br:9998	1,4
Globalsite	palace.globalsite.com.br:9998	14,0
Horizontes	palace.horizontes.com.br:9998	4,7
INTERNEXT	palace.internext.com.br:9998	1,0
Netpar	palace.netpar.com.br:9998	1,0
Prover	palace.prover.com.br:9998	6,9
Sunrise	palace.sunrise.com.br:9998	4,9
Terra	palace.nw.com.br:9998	2,0

Obs.: O número de medidas em cada servidor não é consistente, visto que os principais foram visitados mais vezes e em dias da semana e horários diferentes. Desta forma, as médias apresentadas são apenas indicativas da frequência de cada servidor.

Tabela 3: Servidores Palace brasileiros

Como é possível verificar pelos números de cada servidor, a distribuição demográfica é muito desigual, com dois servidores (Globalsite e Horizontes) contribuindo com 40,2% da média total de usuários. Esta desigualdade pode ser explicada pela dinâmica da sociabilidade dos diferentes grupos que se formam no ambiente, que é abordada na p. 83. Conforme mencionado, uma estimativa do número total de usuários Palace no Brasil indica que este oscila entre 700 a 1000 indivíduos.

¹⁷ Reid (1991), ao descrever os primeiros anos da plataforma IRC, informa que os usuários advinham de diferentes países de fala inglesa. Todavia, como nesta época a Internet ainda era um fenômeno relativamente restrito à comunidade acadêmica, é possível que um eventual viés nacional ainda não se fizesse presente.

A entrada no campo

Depois de ter, finalmente, conseguido fazer o download dos arquivos, instalar o programa cliente e fazê-lo funcionar, a despeito de todas as idiossincrasias da informática, o neófito em Palace circula pelos servidores indicados no bookmark incluído no programa e, em muitos deles, não consegue entrar, pois ainda é um *guest*.

Um dos primeiros detalhes descobertos a respeito do programa é a hierarquia entre os diferentes tipos de usuários: *guest*, *member*, *wizard* e *god*. O primeiro, como o nome diz, é um “convidado”, alguém que não possui o registro, que inicialmente era adquirido mediante pagamento à companhia proprietária do programa. O mesmo consiste em uma sequência alfanumérica digitada no programa cliente que habilita seu usuário como *member*. Durante o trabalho de campo a empresa mudou sua política, liberando o registro mediante o preenchimento de um cadastro em seu site¹⁸.

Diferente de um *member*, o avatar de um *guest* não pode trocar de cor, usar props ou especificar um nome, sendo identificado como “*guest*” seguido de um número. Alguns servidores, inclusive, não aceitam a presença de *guests*. O *wizard* e o *god* são categorias especiais de usuários *member*. Os *gods*, como o nome sugestivamente indica, detêm todo o poder sobre o ambiente, criando e eliminando salas e especificando uma série de características do mesmo, sendo os responsáveis e os “donos” de seus servidores. Eles designam os *wizards* (também chamados de *wiz*), que têm poderes menores, atuando como “fiscais” do ambiente e auxiliando os *gods* na manutenção do mesmo¹⁹.

¹⁸ Esta mudança foi muito comentada no ambiente, e resultou por extinguir a prática da barganha de registros obtidos de forma ilícita, conforme veremos na p. 110.

¹⁹ A atuação dos *wizards* e seu papel no ambiente são tratadas a partir da p. 108.

As diferenças entre os tipos de usuários são resumidas no quadro:

registrados:	<p><i>gods</i>: possuem todos os poderes sobre o servidor, podendo alterar sua configuração e controlar a atuação das personas em seu interior.</p> <p><i>wizards</i>: são designados pelos <i>gods</i>, que especificam a extensão de seus poderes. Sua função é a de auxiliar os <i>gods</i> na manutenção do ambiente.</p> <p><i>members</i>: não possuem poderes sobre a plataforma, no entanto podem utilizar todos os recursos comunicacionais disponíveis.</p>
não registrados:	<p><i>guests</i>: não possuem nenhum poder sobre a plataforma, sendo limitados à interação no ambiente, ainda assim com um conjunto de recursos reduzido (não podem atribuir-se um nome nem mudar a aparência do avatar padrão).</p>

Depois de algumas buscas pelo Ciberespaço, o neófito em Palace encontra, em uma página pessoal, endereços de alguns servidores brasileiros. Com grata surpresa descobre, ao conectar-se a um deles, que o mesmo aceita a presença de *guests*. A primeira impressão, como um *guest* de primeira viagem, é a de uma grande confusão invadindo a tela. Sobre o cenário de uma casa e um gramado, surgem vários bonequinhos e carinhas conversando freneticamente, diálogos que podem ser acompanhados através dos inúmeros balões que aparecem na tela de forma aparentemente caótica, ao mesmo tempo que uma série de “bipes” aparentemente aleatórios são escutados²⁰. Além das falas, alguns “bonequinhos” movem-se irriquetamente pela tela, aumentando ainda mais a impressão de caos e desordem, ao mesmo tempo em que vários sons (beijos, aplausos, arrotos) são ouvidos.

Como *guest*, seu gênero é indefinido, chamando a atenção de vários bonequinhos e carinhas da sala, que se aproximam e perguntam de forma lacônica: “h ou m?”, ou ainda “nome?”. Ainda indeciso entre responder as perguntas, que considera um tanto diretas demais (ou até mesmo grosseiras), ou ficar observando o movimento, fazendo jus ao seu papel de “ciberantropólogo”, o neófito começa a clicar aleatoriamente, iniciando a descoberta do funcionamento dos mecanismos desse ambiente fascinante e a primeira vista hostil com estrangeiros.

²⁰ Cada vez que alguém entra em uma sala é emitido um “bipe”. Essa sinalização indica de imediato a movimentação no servidor, pois nos mais frequentados a cadência destes sinais é intensa. Este recurso permite, por exemplo, que um usuário entre em uma sala vazia e passe a realizar outras tarefas, sendo sinalizado quando alguém entre.

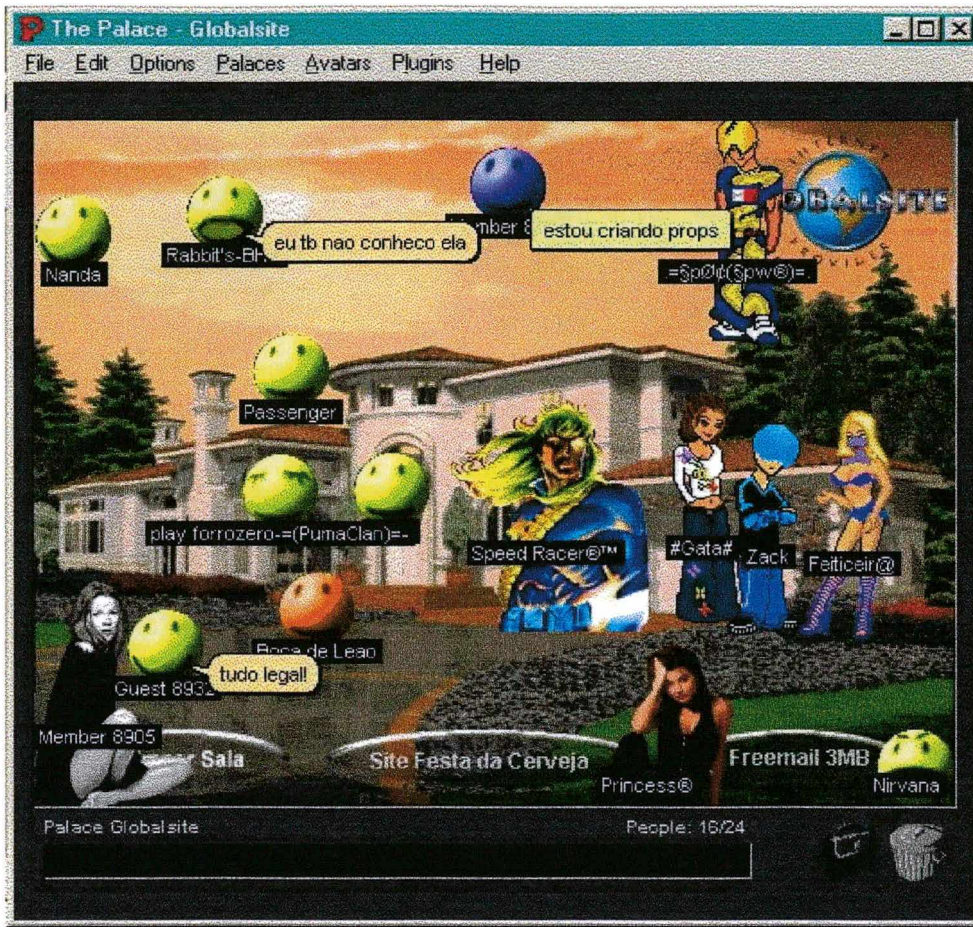


Figura 8: Cena de um Palace

A descrição acima corresponde, aproximadamente, às impressões de minha primeira conexão ao Palace, durante o trabalho de campo preliminar realizado em 1998. O cenário que encontrei se assemelha ao da Figura 8. Tive a sorte (ou o azar...) de conectar em um horário de pico, com mais de 10 avatares na sala de entrada, todos extremamente ativos. Nessas condições, flagrei-me, de surpresa, em um ambiente que premia por minha participação, e no qual ainda não dominava os meios básicos de expressão. Essa falta de habilidade em manipular os códigos comunicativos atuava como um indicador, para os demais na sala, que aquele *guest* era, de fato, um novato²¹. Leaning (1998) comenta sobre o estranhamento da entrada no campo e a necessidade de assimilar os códigos dos informantes na especificidade do Ciberespaço:

My first experience of a chat room was like my initially steps onto the Internet as a whole, disappointing. The chat room seemed to be full of gibbering idiots. I could not understand what was being said by whom to anyone. Though they all seemed to be speaking English they did not make much sense. I gave up and used other parts of the Internet with which I

²¹ A forma como estes códigos são concretizados performaticamente no ambiente é abordada a partir da p. 89.

was becoming more familiar. I kept returning briefly however and slowly I began to understand some of the things that were taking place.(Leaning, 1998)

A impressão inicial é semelhante à que se tem em uma vernissage: muitas pessoas, várias delas bastante diferentes entre si, mas que mantêm em comum alguns traços, por vezes bastante sutis, que fazem com que o todo obedeça a um ritmo, uma “tendência” perceptível mas de difícil definição. Roupas coloridas (nos avatares que tinham aparência humana), várias frases curtas, perguntando por nome, idade, aparência, ou mesmo descrevendo gostos e preferências pessoais quanto à música, futebol, escola.

Aparentemente a maior parte daquelas pessoas estavam se conhecendo ali, mas, com o passar do tempo, ao contactar alguns informantes “chave”, encontrei os indícios de redes de relação bastante densas. O local (no caso, a sala de entrada do servidor) é uma espécie de praça pública, pessoas que se conhecem o frequentam e ao dividi-lo com os “visitantes” que passam por ali contribuem para a circulação e renovação constante dos grupos. Durante esta etapa de mapeamento inicial²², aos poucos, nas tentativas de interação, fui aprendendo os detalhes de funcionamento do programa e apreendendo as regras básicas de convívio e conduta no ambiente. Também foi possível perceber a existência de alguns Palaces muito mais frequentados (conforme tabela da p. 58), além de diferenças relacionadas ao horário, que foram posteriormente confirmadas com os dados provenientes do trabalho de campo, conforme ilustra a Figura 9, p.64.

No transcorrer deste período de mapeamento utilizei uma técnica semelhante à “caminhada” sugerida por Magnani para realizar o reconhecimento das “manchas” de lazer existentes na metrópole (Magnani, 1996:36). O passeio lento, atento e aparentemente descompromissado pelos diferentes servidores permitiu, além da especificação de horários e servidores mais frequentados, a identificação das diferentes redes sociais que se estabelecem em seu interior.

Os grupos no Palace

Sendo um espaço público de sociabilidade, os ambientes engendrados em torno dos servidores Palace brasileiros são frequentados por diversos grupos, que estabelecem

²² Considero aqui o trabalho de campo preliminar, realizado entre Maio e Julho de 1998, que forneceu subsídios ao projeto de pesquisa, defendido em Março de 1999.

diferentes redes de relações sociais. Estas redes, todavia, podem ser agrupadas a partir de um critério mais geral envolvendo a idade de seus participantes, estabelecendo assim dois grandes universos que, por falta de um termo mais adequado, passei a denominar de “adultos” e “adolescentes”²³.

Estes dois “pedaços” são distinguidos no cotidiano do ambiente predominantemente pelo *ethos* associado a diferentes faixas etárias. A idade cronológica, apesar de secundária em relação ao *ethos*, também é relevante, sendo utilizada como marco para o estabelecimento de vínculos sociais e por vezes como categoria de acusação pelo universo adulto. Em alguns momentos estes universos se cruzam, especialmente no que concerne à manutenção do ambiente, visto que os *gods* costumam ser adultos, enquanto que alguns dos *wizards* são adolescentes. Todavia no cotidiano percebe-se a divisão entre as categorias, inclusive em nível territorial, com Palaces frequentados predominantemente por um ou outro grupo, formando assim “pedaços” homólogos aos mencionados por Magnani (p. 12). O rigor com que esta divisão é atualizada varia, não sendo rara a ocorrência de misturas e “invasões”. As “manchas” predominantemente adolescentes são também frequentadas por adultos, e vice-versa. Esta fluidez das fronteiras entre os diferentes grupos no interior do Ciberespaço reflete a instabilidade por vezes característica dos grupos urbanos:

Uma das maiores dificuldades da ciência social no meio urbano contemporâneo é justamente ter de lidar com grupos cujos contornos são, por definição, instáveis. Isto não significa que esta instabilidade não tenha sua lógica (...). (Velho e Machado, 1977: 82)

Efetivamente, a lógica relativa a estes dois “pedaços” relaciona-se ao seu *ethos*, que pode ser percebido através da performance, cuja análise será realizada no próximo capítulo.

Logo no início do trabalho de campo, tentei estabelecer contatos em ambos os lados, mas em seguida percebi a dificuldade em conseguir entrada nos adolescentes. Estes via de regra iniciam as interações com perguntas diretas a respeito do gênero²⁴ e da idade do interlocutor. Ao revelar minha idade (28 anos na época) o interesse pela manutenção do contato se desfazia ou esta assumia um caráter mais formal para logo em seguida perder o interesse. Nos adultos, por outro lado, os contatos iniciais foram mais facilitados, e graças

²³ Na medida em que esta distinção não se apóia exclusivamente na idade cronológica mas sim no *ethos* e no pertencimento à determinados grupos, os termos por mim empregados para caracterizar cada um dos universos devem ser sempre considerados desta forma, e não como uma classificação etária. Por motivos de simplificação, passarei a dispensar as aspas ao me referir aos mesmos.

²⁴ No início de meu trabalho de campo ainda era um *guest*, logo não podia especificar um nick que caracterizasse meu gênero.

ao Mototour (evento organizado por adultos, que é descrito a partir da p. 66) ganhei entrada e “status” numa das principais redes do grupo. O universo dos adultos não é homogêneo, sendo constituído por grupos formados através de afinidades pessoais, mas de um modo geral a circulação em seu interior é intensa.

O auxílio de Bete, usuária assídua, *god* do Bitline e uma das organizadoras do evento, foi crucial no processo de minha entrada nas redes de relacionamento do universo adulto. Desde os primeiros contatos ela mostrou-se interessada pela proposta da pesquisa e pela possibilidade de seu Palace ser objeto da mesma, passando a apresentar-me como “o Antropólogo que está pesquisando o Palace”. O fato de ser conhecido por pessoas chave demonstrou-se fundamental para adquirir a confiabilidade dos informantes. As redes de relacionamento são muito importantes no cotidiano do ambiente, sendo elaboradas e mantidas com bastante cuidado.

A classificação de acordo com a faixa etária é um elemento importante no estabelecimento de interações e de laços entre os usuários, apesar da distinção explícita entre “adolescentes” e “adultos” não ser nativa, e sim analítica. Do ponto de vista analítico esta distinção exerceu um importante papel na compreensão da cultura dos adultos, na medida em que a mesma foi constantemente contrastada com a dos adolescentes, acionando um esquema comparativo que trouxe luz a diversos aspectos da vida cotidiana no ambiente, tais como performance e construção das personas, que serão desenvolvidos no próximo capítulo. A partir da opção pelo pedaço adulto, o escopo desta pesquisa foi concentrado nos servidores mais frequentados por eles, a saber, Sunrise, Bitline, Equipenet e Terra, configurando assim um território preferencial que foi percorrido durante o trabalho de campo, que concentrou-se nos horários em que os membros deste universo se reuniam. Os gráficos abaixo ilustram a diferença de horários preferenciais entre servidores “adolescentes” e “adultos”:

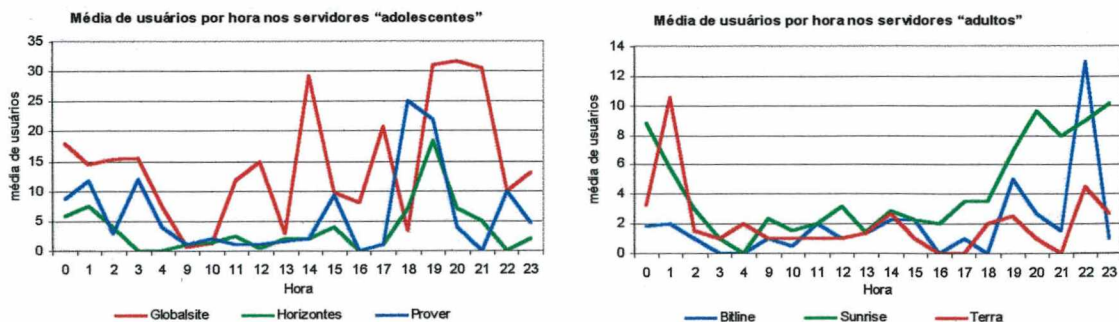


Figura 9: Média de usuários por hora

De acordo com os gráficos, que foram realizados com os dados relativos aos principais servidores utilizados durante a pesquisa, o horário de maior utilização pelo universo adulto ocorre entre as 19h00 e as 2h00. É provável que isto se relacione com os horários livres dos usuários, quando os mesmos não estão envolvidos com o trabalho, escola ou afazeres domésticos.

Os adolescentes foram contactados na medida em que estes surgiam nos “pedaços” adultos; as “manchas” de ambos pedaços se sobrepunham ou quando minhas “caminhadas” me levavam a algum “pedaço” adolescente. O universo dos adolescentes tinha no Globalsite, Prover e Horizontes seu território preferencial. O Globalsite, na época da pesquisa o “7º maior palace do Mundo e 1º do Brasil”²⁵ de acordo com sua mensagem de entrada²⁶, era um dos principais pontos de encontro destes usuários.

Os contornos dos grupos no interior do Palace são muito variados, e diferem bastante em cada um dos dois universos etéreos. Nos grupos mais sedimentados, percebe-se a existência de um projeto comum, que envolve todos os membros. No caso dos adultos do Palace, esse projeto está fortemente relacionado com a própria manutenção do ambiente, tanto do ponto de vista “físico” quanto social. “Fisicamente” existem uma série de tarefas relacionadas à arquitetura e à elaboração do ambiente, à decoração das salas, à sua disposição, etc. , que serão descritas a partir da p. 80. Do ponto de vista social, é considerado como uma meta a criação de um ambiente agradável para o convívio e o bate-papo, tarefa atribuída aos *wizards*, que será abordada a partir da p. 108.

No caso dos adolescentes, existem os “clãs”, agrupamentos semelhantes às “gangues” de jovens urbanos que se identificam através do acréscimo do seu nome após o nickname (p. 117). Foram também encontrados grupos de usuários de uma mesma cidade ou região, que utilizam os referenciais off-line como um parâmetro de identificação. Esta característica “regional” do Palace se faz notar com mais intensidade em Belo Horizonte, onde pelo menos dois dos provedores de acesso à Internet da região (Globalsite e Horizontes) forneciam junto com o “kit” de acesso o cliente Palace. Isso fez com que muitos usuários da região passassem a utilizar o programa, gerando assim um “pólo”

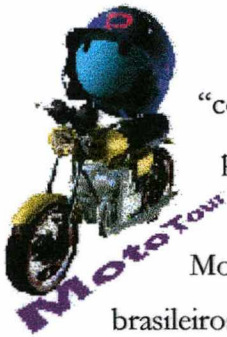
²⁵ O site da companhia responsável pelo programa mantém um ranking com os servidores Palace mais frequentados.

²⁶ Mensagens exibidas quando um usuário chega ao servidor ou entra em uma sala. Usualmente elas consistem em boas-vindas, exibidas nas salas de entrada dos servidores, mas são comuns outros usos para as mesmas, tais como localização geográfica do servidor, nome e e-mails dos wizards, instruções sobre detalhes das salas ou sobre a natureza do servidor.

mineiro. Os usuários do universo “adolescente” são os que mais fazem alusão a esta localidade, sendo comuns as referências a escolas, bares e locais públicos de lazer pertinentes a esta faixa etária. Com menor intensidade foi percebido o mesmo em relação a São Paulo e região.

No caso dos adultos, os parâmetros que delimitam os grupos são mais sutis, e relacionam-se mais com o cotidiano on-line do que com parâmetros off-line como idade, profissão ou local de trabalho. O grupo de informantes principais desta pesquisa é formado por pessoas de diversas localidades no país e também no exterior (Espanha, Portugal, Bolívia, Estados Unidos), todos de diferentes profissões mas pertencentes ao que poderia ser chamado de “camadas médias” da população. Estes dados, todavia, não foram sistematicamente coletados, na medida em que o que esteve sob foco nesta pesquisa é a vida social no interior do Ciberespaço. De uma forma muito geral, o que os mantia juntos era a vontade de “bater papo” no ambiente, e as cumplicidades decorrentes da vida em comum ali.

O mototour



Por ocasião do início do trabalho de campo, parte da “comunidade Palace”²⁷ brasileira estava bastante agitada com os preparativos para a realização de um grande “evento”, um passeio de moto através dos diferentes servidores de Palace do Brasil. O Mototour teve o objetivo de realizar a “Integração total dos Palaces brasileiros”²⁸, e consistiu de passeios com quatro horas e meia de duração prevista, divididos em dois turnos durante três dias consecutivos (14, 15 e 16 de maio de 1999, respectivamente sexta, sábado e domingo). Os participantes do passeio deviam usar avatares de motocicletas, que foram disponibilizados em vários Palaces. Foi criada uma página com informações sobre o passeio e com um formulário de inscrição, onde era possível colocar comentários a respeito do mesmo.

²⁷ Uso aqui a expressãoêmica “comunidade Palace” para designar o conjunto amplo dos usuários do Palace no Brasil. A empresa responsável pelo programa refere-se a um “Palace Space” para designar o universo Palace, fazendo com isto uma alusão a um espaço específico no interior do Ciberespaço.

²⁸ Conforme a página do evento, <http://www.crvnet.com.br/mototour/>.

A mensagem de entrada de dois servidores divulgava o passeio, dando instruções quanto às datas e à inscrição, que deveria ser realizada através da página do evento²⁹, enquanto que alguns Palaces colocaram o logotipo do passeio na sala de entrada, que ao ser clicado fazia com que a página de inscrição fosse aberta no browser.



```
*** Seja Bem-Vindo, Mario
*** Digite REGRAS para conhecer algumas regras do Palace
*** Participe do Primeiro Passeio Virtual de Motos pelos Palaces
Nacionais.
```

(Prover, 05/05/1999)

```
INTERNET=ANARQUIATOTAL!!!!
```

```
*** @494,62 !Bemvindo ao LabExperiment Mario!
*** @494,208 !Mario ,escolha aqui seu destino...
*** @494,312 !Para aventuras palacianas, clique no planeta acima...
*** @494,62 !Tenha uma boa estadia no palace Lab Experiment
*** @494,62 ! Prepare-se para um evento nacional dos palaces
brazucas!!!
*** @494,62 ! Grande MotoTour pelos palaces brasileiros!!!!
*** @494,208 ! Para se inscrever, diga >tour< .
*** @494,62 !A pagina de inscricao abraira no seu navegador
*** @494,62 ! Encha bem o seu tanque e va esquentando sua maquina
para esse grande evento !
*** @494,62 ! Clique no logo para maiores informacoes!
*** @494,208 ! Para se inscrever, diga >tour< .
Mario: @64,64 !It's Mario
*** The wizards have been paged
```

(Experiment, 11/05/1999)³⁰

A possibilidade de realizar a inscrição através da página do evento foi providencial para resolver uma questão chave: a maneira de entrar em campo. Optei por revelar minha identidade de pesquisador logo na inscrição, pois além de servir como um marco para a introdução no ambiente, a mesma atuou como um registro oficial de minha visibilidade enquanto antropólogo. Assim, abri mão da possibilidade de ser um pesquisador “invisível” que, apesar de poder trazer um bom *insight* a respeito da forma como um iniciante se socializa no meio, não seria adequada em termos do respeito ao direito dos informantes de saberem que estão participando de uma pesquisa. O formulário disponibilizado na página possuía campos para o nome, endereços de e-mail e de homepage e para comentários:

²⁹ Este é um dos exemplos de como aparatos técnicos podem ter sua finalidade ressignificada com o uso (ver p. 36). Para a inscrição no evento foi utilizado o recurso de “guest-book” comumente oferecido gratuitamente por empresas na Rede. Ele consiste em um formulário onde o visitante da página registra sua impressão sobre a mesma, que a seguir é armazenada em uma lista contendo as demais opiniões. Este recurso foi utilizado para cadastrar as inscrições no Mototour.

³⁰ É possível exibir mensagens em locais específicos na tela, determinados pelas suas coordenadas x e y após o caractere “@”. Essa possibilidade gera uma série de brincadeiras, conforme veremos adiante (p. 106).

Name: Mário Guima

E-mail address: guima@cfh.ufsc.br

Homepage URL: <http://www.cfh.ufsc.br/~guima>

Comments: Oi pessoal! Tenho andado pelo Palace nos últimos tempos, e achado super interessante. Na verdade estou começando a fazer uma pesquisa sobre Internet, e essa banda de moto vai ser um excelente pontapé inicial para ela. Nos vemos na estrada então!!! Abraço, Guima, preparando a máquina.

Nas semanas que antecederam o “evento” (os participantes chamaram assim o passeio) frequentei os servidores Palace brasileiros em busca de informações e de props adequados para usar. Havia uma certa expectativa em relação ao passeio, sendo um tema recorrente nas atividades e nas conversas do grupo. Conforme registrei em meu diário:

Sem sombra de dúvida, o evento (o passeio de moto) está agitando o povo do Palace. Só se fala nisso, volta e meia aparece alguém de moto nas salas, e outros palaces estão colocando salas com motos a disposição. Ainda bem que me decidi a entrar logo em campo para pegar isso tudo. (Diário de campo, 12/05/99)

Uma série de preparativos tinha de ser realizada, envolvendo a participação de diversas pessoas, que se reuniam durante a noite e madrugada a dentro para acertar os detalhes. Logo de início pude perceber que se tratava de um evento relacionado ao universo dos adultos, na medida em que nos Palaces frequentados por estes haviam mais sinais do passeio, como salas específicas para obtenção de props de motos³¹, e avatares circulando de motocicletas.

A movimentação e a dedicação com que estas tarefas eram realizadas revelavam o papel aglutinador que o passeio exerceu sobre o grupo. Em cada Palace do trajeto foram criadas salas para o evento, via de regra com temas de estrada e contendo links para as demais, formando assim um trajeto a ser percorrido durante o passeio³².

³¹ É frequente a existência de salas dedicadas à obtenção de props onde, através do *iptscrae*, são disponibilizados botões que acionam a troca de diferentes props sobre o avatar padrão do usuário. Quando este encontra um que o agrada, aciona um comando para salvá-lo, ficando este armazenado em sua “maleta”.

³² O Palace permite que em cada sala sejam definidas áreas que, quando clicadas, levam o avatar para outra sala ou mesmo para outro servidor Palace. É também possível abrir uma janela que exhibe a listagem de todas as salas do servidor com o respectivo número de pessoas no interior de cada uma. Clicando sobre os nomes desloca-se diretamente para a sala.

Nestas sessões fui obtendo maiores detalhes sobre o passeio, e apreendendo os detalhes e os contornos do grupo que viria a ser o objeto de minha etnografia. Além disso, aprendi vários detalhes técnicos sobre a plataforma e sobre como melhor articular os recursos comunicativos colocados à disposição, em especial o uso dos balões de pensamento³³. A idéia do evento surgiu dos passeios realizados



por proprietários e aficcionados por motocicletas Harley-Davidson. Algumas das pessoas envolvidas são ou foram proprietários deste tipo de veículo, e já haviam realizado passeios semelhantes³⁴. Por esta razão, todos os props de motos eram de máquinas pesadas e potentes, com várias Harley-Davidson disponíveis. O Palace Sunrise disponibilizou props de motocicletas off-road, mas os mesmos não tiveram muita adesão. A proposta do evento se fez mais forte, e durante o passeio a maioria das motos utilizadas eram de grande porte e cilindrada, cujos props foram disponibilizados pelo Palace Bitline. Neste Palace, a entrada para a sala com os props só era possível com a presença de um *god* ou *wizard*, procedimento adotado para evitar que o mesmo prop fosse utilizado por duas pessoas diferentes. Na medida em que as motos eram “adquiridas”, a imagem das mesmas na sala recebia o nome de seu proprietário, evitando assim a duplicidade. Todos os avatares eram espelhados, ou seja, para cada avatar de moto haviam dois conjuntos de props, um para que o motoqueiro “olhasse” para a esquerda e outro com o olhar voltado para a direita³⁵.

Mesmo com todo o cuidado tomado pelos organizadores com relação à duplicidade dos avatares, durante a madrugada do segundo dia de passeio, em um momento em que

³³ A partir da p. 96 serão analisados os recursos comunicativos oferecidos pela plataforma e seus diferentes usos.

³⁴ A Harley-Davidson apoia o HOG (Harley Owners Group) que edita a *HOG Tales* (<http://www.hog.com>), uma revista bi-mensal que aborda principalmente os *rallies* realizados por motoqueiros. O Mototour se assemelhou em muitos aspectos a estes eventos.

³⁵ O Palace permite que sejam atribuídas teclas de função (F1 a F12 e combinações destas com SHIFT e CONTROL) para determinadas combinações de props. Desta forma é possível mudar rapidamente a aparência do avatar, fazendo, no caso das motos, com que o olhar do piloto dirija-se a uma ou outra direção.

não estava conectado no Palace, recebi uma mensagem pelo ICQ avisando que outra pessoa tinha um prop igual ao meu, e pedindo para que fosse ao Bitline para escolher outro. Chegando lá, um dos *wizards* já me esperava na entrada para que fossemos à sala de props, onde escolhi uma moto “reserva” para ser utilizada quando a primeira já estive sendo usada pelo outro participante do evento. O *wizard* que me levou à sala



pediu, de forma educada porém clara, que evitasse usar o prop ao mesmo tempo, pois ele teria sido editado pelo outro usuário que esquecera de o reservar com seu nome. Percebi, então, que mesmo no universo dos adultos a propriedade e a troca de props é um elemento do cotidiano no ambiente que possui uma importância semelhante à existente entre os adolescentes³⁶. Outro elemento que veio à tona durante os dias do passeio foi a importância dos avatares no contexto da interação. Frequentemente quando alguém entrava na sala usando o avatar padrão, era solicitado a colocar um prop relacionado ao passeio. No restante do trabalho de campo foi verificado esse comportamento também em situações cotidianas, ocorrendo uma pressão do grupo para que as pessoas assumam uma identidade visual³⁷. Quanto à duplicidade das motos, todavia, a prática cotidiana de troca de props revelou-se mais forte que os controles realizados pela organização, e durante o passeio surgiram algumas motos iguais.

A partida das motos

Finalmente chegou o grande dia do evento. Chego um pouco mais cedo ao Bitline, local de partida e chegada do passeio, e fico esperando. Logo em seguida chega Papa, *wizard* do Bitline e um dos idealizadores do Mototour. Já havíamos nos encontrado em

³⁶ As relações de reciprocidade que se desenvolvem em torno dos props são tratadas na p. 110.

³⁷ O papel dos avatares na construção da pessoa e a tolerância à sua duplicidade são retomados a partir da p. 112.

outras ocasiões e ele me convida para conhecer a sua sala³⁸, que como era de se esperar tem a foto de uma motocicleta ao fundo. Conversamos um tempo sobre viagens de motos e temas correlatos, e aos poucos foram aparecendo os outros participantes do passeio. Alguns eu já havia contactado em outras oportunidades, enquanto que outros conheci ali. Todos aguardavam ansiosos a hora do início, e conversavam sobre seus props.



O passeio já tinha um roteiro definido na homepage. Começando dentro do Bitline, foram visitadas várias salas, todas com temas de “estrada”. Logo em seguida partimos para os outros palaces da lista, capitaneados pela Bete, que controlava o tempo despendido em cada Palace, de forma a cumprir o roteiro original. Seus *wizards* por vezes exerciam o papel de “batedores”, indo na frente do grupo para avaliar o *lag*³⁹ dos próximos servidores do roteiro ou passando pelo trajeto já percorrido em busca de retardatários. O ritmo a princípio me pareceu um tanto frenético, com saídas constantes que davam a impressão de sucessivas interrupções no fluxo das conversas que se estabeleciam em cada sala. Como ao chegar nas salas os avatares surgiam em posições diferentes, as configurações espaciais que conduziam a interação eram constantemente modificadas. Todavia, isso não parecia afetar os participantes, gerando um clima de movimentação e descontração. Sem dúvida, aquele era um momento de festa, e como tal, se dispensavam as conversas mais longas e densas envolvendo de duas a quatro pessoas em roda a que já estava acostumado a participar em dias “comuns”. Alguns dias mais tarde, todavia, encontrei com um dos participantes que comentou a sua preferência por “sentir-se a vontade com um” em lugar de “não ter com quem conversar tendo muitos”.

³⁸ A prática da elaboração de salas pessoais é um elemento importante no Palace, conforme será abordado a partir da p. 80.

³⁹ Ver definição de “lag” no glossário. As implicações do lag na sociabilidade são intensas, na medida em que ele influencia o andamento das interações na plataforma. Algumas de suas implicações são tratadas no capítulo 4 em geral, e na p. 126 em particular.

A trilha sonora do passeio também foi alusiva às motocicletas de grande cilindrada. Foi disponibilizado um arquivo wav com os primeiros acordes de uma música do filme *Easy Riders*, um clássico no universo dos motociclistas, mixado com o roncar de uma Harley-Davidson. Também foi criado um wav com o som de uma Harley acelerando. Ambos os arquivos foram executados diversas vezes durante o passeio, por todos os integrantes⁴⁰.

Como eu não havia feito o “dl” (termo êmico para “download”) de todas as salas com antecedência⁴¹, minha tela permanecia escura durante a carga da imagem de fundo (o que demorava alguns segundos). Desta forma, em alguns momentos meu avatar posicionava-se de maneira a motivar algumas piadas a respeito dos locais inadequados onde deixava minha moto:

Bete'S: desce ai Mario, tá voando
 Papa@: hehhe
 Bete'S: mario
 Bete'S: desce mais

Bitline, 14/05/99.

Esta preocupação em manter a verossimilhança dentro do ambiente (nada de motos voando ou dentro d'água) revelou o papel e a importância da performance física. Os arranjos quanto à movimentação dos avatares foram constantes, seguindo um código comportamental com respeito ao posicionamento. Em muitos aspectos estas regras assemelham-se à vida cotidiana: manutenção de uma distância mínima do interlocutor, evitação da sobreposição, proximidade com quem se está falando e assim por diante⁴².

Se por um lado estas regras de conduta em relação aos interlocutores eram tácitas e não explícitas no ambiente, em determinadas ocasiões a preocupação com a disposição alcançava o seu máximo: nos momentos de tirar fotografias⁴³. Em cada sala foi batida pelo menos uma foto, obedecendo os mesmos “padrões” de fotos de festas ou reuniões sociais off-line: todos se agrupam em um local, com o fotógrafo comandando o arranjo através das posições de cada um. Uma diferença, porém, é marcante: no momento da foto todos

⁴⁰ Os recursos sonoros da plataforma são tratados a partir da p. 78.

⁴¹ Nos dias que precederam o passeio os organizadores recomendaram que todas as salas do roteiro fossem visitadas, desta forma os arquivos relativos às mesmas seriam “baixados” para os micros dos participantes, reduzindo a possibilidade de lags durante o evento.

⁴² A partir da p. 92 são analisados os comportamentos “físicos” e respectivos códigos.

⁴³ As “fotografias” foram tiradas pelos participantes através do mesmo procedimento utilizado por mim para obter as imagens desta dissertação. Ao pressionar a tecla PRTSCR uma cópia da tela é enviada para a área de transferência do Windows. Posteriormente a imagem pode ser “colada” em um aplicativo gráfico e salva.

devem estar calados, na medida em que a “voz” também é registrada na imagem. Durante todos os três dias do passeio as inúmeras fotografias tiradas principalmente pela Bete acabaram sendo motivo de brincadeira entre os participantes, em decorrência da dificuldade em encontrar a “pose” certa, conforme ilustra a transcrição do log de uma dessas tentativas fotográficas:

```

Nefilim:           que atoleiro!!!!!
Bete'S$:           !^qdo terminarem o DL me avisem p foto
'Regina ®:         hehehehehe
Mr. Orange:        ^telefone
Mario:             eu to terminado!
Nefilim:           eu estou ok
Mario:             :ih, soou mal...
Drica:             terminei
Bete'S$:           mas tá dentro dágua ahahahah
'Regina ®:         todos terminaram, Bete
Bete'S$:           cla + p direita please
Mr. Orange:        desculpem...
Bete'S$:           sobe t;á dentro dágua menina
Nefilim:           cuidado R@aio,
R@io de Luz®:     vem drica
Nefilim:           vai atolar
Bete'S$:           cla p direita
R@io de Luz®:     to com calor bete
'Regina ®:         sobe l tico, Nefilim
'Regina ®:         ops
Bete'S$:           vai enferrujar a moto ahahahaha
'Regina ®:         sobe naummmmm
Nefilim:           a revisão vai ficar cara
Bete'S$:           p tra Dri
Bete'S$:           ou seja p cima
Bete'S$:           c a seta
'Regina ®:         mira os coqueiros e cai no meio
Drica:             mais?
'Regina ®:         hehehehe
Bete'S$:           isso
Drica:             hahahaha
Bete'S$:           posso?
Drica:             tá bom aqui?
Bete'S$:           pode subir mais um pouco?
Drica:             ok
Mario:             :fotos, fotos...
'Regina ®:         heheheeh
Drica:             mais?
R@io de Luz®:     :mais fotos
'Regina ®:         calmaMario, faz parte
Mr. Orange:        gente meu fundo não apareceu....
Drica:             hahahaha
'Regina ®:         hehehehe
Mario:             agora ajeita o cabelo drica!!!
Bete'S$:           vcs num querem guardar de lmebrança?
Mr. Orange:        vou tentar reload...
Drica:             tá bom agora Mario?
Drica:             hahahahahahah
Bete'S$:           fica aí pouco só
Mario:             tah!
Bete'S$:           slencioooooooooo
Clarice:           :ixi, o orange tá sem fundo

```

Mr. Orange: estou
 Bete'S: ok podem se mexer avontade

Equipenet, 16/05/99.

Após o evento, as fotografias, devidamente editadas, foram enviadas para os participantes através de ICQ, e algumas delas foram colocadas em salas específicas no Bitline. A Figura 10 mostra uma destas fotografias:



Figura 10: Foto do Mototour enviada por Bete através do ICQ

Durante os dias do passeio, o bando de motoqueiros cruzou por diferentes paisagens. Alguns Palaces criaram salas especiais alusivas a passeios de moto, com cenários “out-door” e estradas. Em alguns, chegávamos pela sala principal e ficávamos por lá, junto com os frequentadores, mas nem sempre interagindo com os mesmos. No caso dos palaces frequentados pelo universo dos adolescentes, os mesmos permaneciam em suas interações privadas, aos pares, enquanto os participantes do Mototour conversavam em público (o contraste entre os dois universos em termos de performance será tratado no próximo capítulo).

O roteiro e os horários propostos inicialmente não puderam ser seguidos à risca, em decorrência de problemas técnicos como *lag* ou servidores fora do ar. Além disso ocorreram os atrasos inevitáveis ao se reunir muitas pessoas em um só local e tentar com

que todas se movimentem juntas. Isto fez com que em algumas ocasiões os turnos se misturassem, e os organizadores permanecessem conectados ininterruptamente por várias horas, movimentando-se entre os dois grupos de motoqueiros e usando o ICQ para comunicar-se.

Por vezes algum transeunte cruzava com o passeio, e a surpresa ao encontrar tantas motocicletas juntas era imediata:

Tabajara®: ^Que legal todos motorizados...está tendo reunião aqui?
Papa ®: o tabajara este é mototour o maior evento dos palaces nacionais e o mais modesto tb quer participar? pega um props na sal de props daqui
'Regina ®: !Pega lá tabajara

Equipenet, 16/05/99.

A mobilidade vivenciada no passeio, com a circulação constante entre diferentes servidores e o uso articulado de ambas plataformas, Palace e ICQ, demonstrou o quanto a vivência no Ciberespaço pode ser dinâmica e fluida. A possibilidade de deslocamento imediato entre diferentes lugares ou mesmo da presença simultânea em vários espaços permitida pela articulação do ICQ e do Palace possibilita um dinamismo singular às interações, que passam a ser cadenciadas por um ritmo diferente do que é vivido “off-line”. Durante o campo foram comuns os momentos em que participava simultaneamente de diferentes interações, seja através de falas públicas e privadas no Palace ou pelo ICQ, que por vezes se cruzavam e recruzavam.

Pela sua própria natureza, o passeio de moto foi pródigo em ocorrências relativas à performance. Várias das salas por onde ele passou eram imagens de estradas por onde as motos cruzavam gerando pequenos “acidentes” de trânsito, que eram motivo de comentários e brincadeiras. O passeio em geral foi um momento lúdico na vida on-line de um grupo de usuários do universo “adulto” do Palace, que possibilitou minha entrada em campo através da construção e consolidação de minha persona on-line e de sua inserção nas redes de sociabilidade do universo adulto.

Vivendo no Palace

Humans are funny. Present them with a limit, and they find ways around it. Give them a seemingly simple and straightforward medium, and they find all sorts of ways to creatively fiddle with it.

(Suler, 1997b)

A construção do cenário

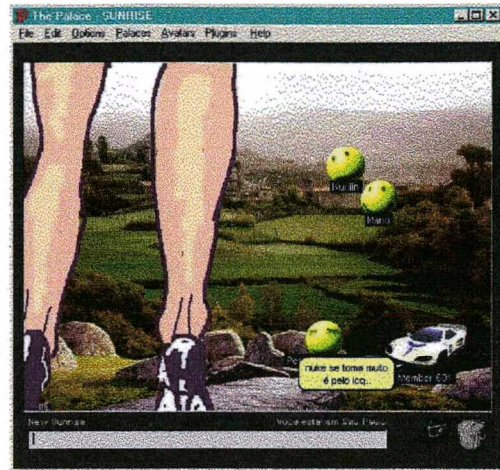
O espaço onde se performa uma cultura é simultaneamente constituído e constituinte da mesma. Por um lado, ele é elaborado a partir de elementos que são dotados de significado a partir dos valores e das representações dos membros do grupo. Por outro, é em seu interior e através dos elementos materiais e simbólicos que ele proporciona que a prática cotidiana se desenrola. No caso das plataformas multimídia, os itens disponíveis para a constituição destes espaços são bastante variados, e oferecem um grande leque de possibilidades de apropriação e ressignificação.

Ao configurar um servidor Palace, é necessário criar toda a sua “arquitetura”, que compreende as diferentes salas e suas ligações, sua “decoreção” e outros recursos de gerenciamento e controle do ambiente configuráveis apenas pelos *gods* e pelos *wizards*, como vimos no capítulo anterior. Para executar a maior parte destas tarefas é necessária a habilidade em utilizar aplicativos de edição de imagens como Paint Shop ou Photoshop e de edição de arquivos de som. Para intervenções mais elaboradas a plataforma Palace

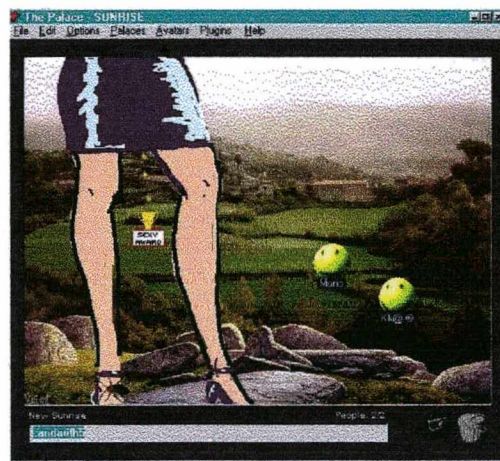
disponibiliza uma linguagem de programação chamada *Iptscrae*, que é utilizada para automatizar alguns dos procedimentos relacionados à manutenção dos ambientes, para criar recursos ou transformar os existentes. Os programas são chamados de *scripts*, na medida em que muitas vezes consistem em sequências de ações a serem realizadas a partir de determinado comando. Um dos recursos oferecidos pelos scripts e que é amplamente utilizado são as mensagens de entrada (nota 26, p.65).

A aparência da sala pode ser composta através de três recursos. O primeiro é uma imagem geral, que irá ocupar toda área disponível (512 x 384 pixels). Sobre esta imagem podem ser depositados props, que atuarão como elementos cenográficos¹ ou feitos desenhos utilizando várias cores e tamanhos de pincel. Como o recurso de desenhar gera *lag* e faz com que as salas acabem ficando “sujas”, ele em geral é habilitado apenas para *wizards* ou *gods*, cujos desenhos podem ser mantidos permanentemente na sala. Eventualmente alguns Palaces designam salas específicas onde é permitido que usuários *member* utilizem os recursos de desenho.

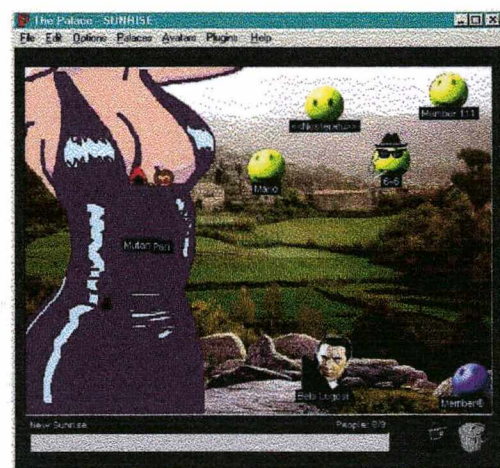
Zen, *wizard* da Sunrise, um dos Palaces frequentados pelo “pedaço” adulto, é conhecido por suas intervenções nas salas através de desenhos. Durante algum tempo a sala de entrada da Sunrise consistia em uma imagem do sistema solar, com um enorme sol amarelado ocupando boa parte da



A primeira versão



Algumas intervenções dos frequentadores...



O uso dos recursos adicionais

Figura 11: As pernas da Sunrise

¹ Um balde de champanhe em frente à lareira, almofadas, velas, flores sobre o gramado, o acréscimo de um personagem de desenho animado sobre a fotografia de um cenário e muitos outros (p. 80).

tela, que servia de base para a elaboração de caricaturas de rostos que eram trocados com frequência. Uma de suas intervenções mais comentadas foram as pernas gigantes colocadas na sala de entrada, que na ocasião era a imagem de um campo gramado com algumas casas e montanhas ao fundo. As proporções e a perspectiva desta imagem faziam que a disposição dos avatares sobre ela ficasse adequada em termos de escala. A intervenção consistia no desenho de duas enormes pernas femininas, que tomavam conta de todo o primeiro plano. Estas pernas foram motivo de inúmeras brincadeiras e intervenções por parte dos usuários, que empregavam a possibilidade de deixar props soltos na sala para acrescentar “adereços” às mesmas. Elas próprias tiveram várias versões, a partir das sugestões dos frequentadores, sendo que as últimas e mais sofisticadas exibiam também o torso da gigante, utilizando o recurso de desenhar em duas camadas para que os avatares pudessem “espiar” por baixo do vestido da mesma². Zen, que as vezes logava apenas como “member”, possivelmente para evadir-se dos assédios relacionados ao seu papel de *wizard*, ensinava os novatos a descobrir os detalhes de sua criação:

```
M@rcelo:      o que tem na mulher?
M@rcelo:      xovê
Member 659:   olha debaixo da saia dela, marcelo
Member 659:   sobe
Member 659:   heeheh
(...)
M@rcelo:      nao vi nada
M@rcelo:      so sumi dentro da roupa
Member 659:   bom, marcelo.. entaum usa a imaginação, po
Member 659:   hehehe
M@rcelo:      podexá
M@rcelo:      que isso ja fiz
M@rcelo:      e sabe?
M@rcelo:      imaginei tudo proporcionalmente
Member 659:   hehehe
```

Sunrise, 08/06/99.

A empresa que desenvolveu o programa disponibiliza uma série de salas “padrão” para a criação de novos Palaces, todavia este não é um recurso bem visto. Uma das formas pelas quais os servidores são avaliados pelos usuários é a originalidade e “beleza” de suas salas, bem como pela forma como as mesmas estão dispostas, ocorrendo por vezes uma competição “subterrânea” entre os servidores em torno das mesmas.

A construção de um Palace pode envolver recursos sonoros de dois tipos: sons e músicas. Os primeiros são arquivos de som digitalizado (wav) que devido ao seu tamanho

² Os desenhos podem ser compostos através de duas camadas, uma inferior, que fica “abaixo” de todos os demais objetos e uma superior que é exibida “acima” de todos os avatares e props. Desta forma é possível criar locais onde os avatares possam se “esconder”, ficando abaixo de imagens colocadas na camada superior.

são utilizados prioritariamente para pequenas vinhetas sonoras ou efeitos sonoplásticos como ruídos ou sons de ações ou objetos³. As músicas são veiculadas através de arquivos midi, que possuem tamanho relativamente reduzido, permitindo a utilização de melodias inteiras.

O cliente Palace conta com um conjunto padrão de sons que podem ser acionados pelos usuários. Quando um servidor cria seus próprios sons, os respectivos arquivos devem ser distribuídos entre os usuários para que possam ser ouvidos. Esta distribuição pode ser automática, a partir da entrada do usuário na sala, o que pode gerar *lag* na medida em que o servidor fica ocupado enviando arquivos relativamente grandes⁴. Por conta disso é comum a utilização de outros procedimentos para o download dos arquivos relativos à definição do ambiente (sons, imagens de fundo e outras imagens), tais como o envio por e-mail ou ICQ ou a disponibilização de todo o conjunto de salas de um servidor em um arquivo zipado na Web.

Os sons padrão do Palace podem ser acionados através do teclado, digitando o seu nome após o caractere “)” ou pela janela aberta através do botão específico na barra de ferramentas (Figura 4, p.53). Os sons padrão são:

amen: Primeiros acordes de teclado com a melodia “aleluia”.

applause: Aplausos de uma platéia.

belch: Arroto.

boom: Som de uma explosão.

crunch: Som de uma mordida.

debut: Primeiros acordes de uma melodia que remete à impressão “início” ou “finalmente”.

fazein: Som espacial, parecido com um laser.

guffaw: Gargalhada.

kiss: Som de um beijo.

no: Nota grave, breve e distorcida.

pop: Som de abertura de uma garrafa de champanha.

teehee: Risadinha irônica.

³ Nas salas que podem ser fechadas, por exemplo, o som de uma porta sendo trancada é escutado quando os usuários que estão interior as “fecham”, impedindo a entrada de outras pessoas, e um ranger é emitido quando a sala é aberta.

⁴ No caso dos sons *wav*, os arquivos costumam ser grandes em relação ao tráfego médio de dados de uma sessão Palace. Ver glossário para maiores detalhes sobre os dois tipos de som possíveis de serem executados no Palace.

yes: “Bipe” em tom médio.

Os sons não são tão utilizados quanto os outros recursos multimídia, como props ou desenhos. Seu uso, contudo, é um demarcador dos dois pedaços, visto que é mais empregado entre os adolescentes do que no universo adulto. Estes, por sua vez, empregam sons apenas em ocasiões específicas e em contextos públicos de interação, como em uma festa de aniversário onde foram executados os aplausos e o “pop” ou quando um dos *wizards* responsáveis pelo passeio de motos queria chamar a atenção de todos na sala para o horário de partida e utilizou o “boom” diversas vezes seguidas. Já os adolescentes empregam mais o recurso da sonoridade como um elemento nas interações, permeando seus comentários depreciativos com o “teehee”, seus flertes com o “kiss” e suas impressões de surpresa com o “debut” ou “amen”.

Por outro lado, as músicas são mais utilizadas pelo universo adulto. Em algumas salas são disponibilizados botões que acionam midis com músicas de sucesso e que servem como fundo sonoro para a conversa, de maneira homóloga à um encontro de amigos em uma casa. Quando alguém encontra na Rede uma midi interessante⁵ avisa aos demais, e o arquivo é rapidamente repassado a todos via ICQ, pois apenas os *wizards* ou *gods* tem permissão para “colocar” o arquivo na sala fazendo com que ele seja automaticamente “baixado”:

```
Kik@ @:      vamos ouvir uam mid?
Kik@ @:      )london.mid
Kik@ @:      :será q alguem tem?
Mario:       acho que eu nao tenho...
Isabel:      tb não
Mercator:    eu tb não
Kik@ @:      pena é linda
Mario:       me manda pelo ICQ...
Kik@ @:      pera vou mandar sim
```

Bitline, 13/06/99.

Cenografia: Fazendo a decoração do “pedaço”

A elaboração dos espaços de sociabilidade no Palace não é um privilégio dos *wizards* ou *gods*. Mesmo os usuários normais (*quests* e *members*), também fazem suas intervenções, as vezes de forma clandestina, quando as mesmas se tratam de brincadeiras consideradas de mau gosto ou ataques pessoais à desafetos (ver p. 109). Estas intervenções são viabilizadas pela possibilidade de se abandonar props soltos na sala, que lá permanecem até que alguém

⁵ Existem sites na Rede que disponibilizam midis de músicas famosas ou mesmo de músicas inéditas.

os recolha ou elimine. Em uma festa de aniversário, por exemplo, decora-se a sala com balões e faixas (Figura 16, p. 103); se um gramado está muito vazio colocam-se flores; pássaros pousados nas árvores e assim por diante. Esta possibilidade oferece vazão a uma série de brincadeiras, como as intervenções realizadas nas pernas gigantes da Sunrise, fechar com tijolos as janelas e portas da casa existente na sala de entrada do Bitline ou colocar carneiros para comer o gramado (Figura 12).



Figura 12: Intervenção cenográfica com o uso de props.

As placas marcando presença são outra possibilidade de intervenção cenográfica, e lembram pichações em banheiros ou outros locais públicos: “fulano esteve aqui”. Há nessa atitude uma remissão à uma possível demarcação de trajetória no interior do



Ciberespaço, que é efêmera, na medida em que as placas podem ser removidas por qualquer outro usuário que passe pela sala, mas que identifica pontos de passagem. Em dias ou horários menos movimentados podem ser encontradas placas do mesmo sujeito em diferentes servidores, demonstrando uma peregrinação em busca de companhia.

Os espaços elaborados na plataforma Palace, a despeito de serem divididos em unidades básicas (as salas), podem ser concebidos de forma a dar a impressão de continuidade. Ao associar imagens de portas e aberturas nas áreas que levam a outras salas (ver nota 32, p.68), é feita a alusão a um espaço mais amplo dividido em áreas contíguas.

Esta impressão é reforçada através do emprego de salas como áreas de passagem (halls, corredores, pátios, etc.) que dão acesso à outras salas, e assim por diante. Dessa forma é possível elaborar um espaço virtual homólogo a um espaço físico no que diz respeito às contiguidades e localizações.

Este tipo de arquitetura é encontrada em alguns servidores americanos, mas não é muito empregada nos servidores brasileiros. A principal forma de movimentação no interior destes é através da lista de salas, exibida em uma janela independente ao ser acionado o comando específico. Nela as salas estão listadas de acordo com critérios estabelecidos pelos *wizards*, e que seguem uma lógica associada à sua função. Apesar de existir uma grande variedade de diferentes tipos de salas, em termos gerais as suas funções podem ser agrupadas em algumas categorias:

- ♦ **Entrada:** A primeira sala, onde os avatares “chegam” ao realizar a conexão. As salas de entrada dos Palaces atuam como praças públicas, onde a maior parte das interações transcorre e onde as pessoas se conhecem e se encontram para em seguida irem para outra sala ou ficarem por ali mesmo, conversando e observando o movimento. São também chamadas de “portão”.
- ♦ **Quartos:** Espaços privados, várias vezes com a possibilidade de serem trancados de forma a não permitir a entrada de outras pessoas além das que já estão dentro. Muito frequente nos Palaces do universo adolescente, sua decoração é a de um quarto de dormir, fazendo alusão, possivelmente, à natureza dos encontros que neles transcorrem.
- ♦ **Props:** Destinadas à obtenção ou troca de props. É comum que cada servidor tenha várias salas de props, divididas em categorias: animais, sk8⁶, masculinos, femininos, cartoons, etc.
- ♦ **Temáticas:** Mais frequentes nos Palaces adultos, geralmente associam-se ao tema do Palace. No Equipenet, um servidor localizado em João Pessoa, as salas recebem o nome e a paisagem de diversas praias da região. Por ocasião do Mototour surgiram salas sobre motocicletas.
- ♦ **Pessoais:** Relacionadas com uma pessoa, recebendo o seu nome e decoração alusiva à sua personalidade. Em geral os *gods* e *wizards* possuem salas pessoais, cuja manutenção e

⁶ Trocadilho em inglês que significa “skate”, e que designa toda uma categoria de avatares.

decoração é realizada pelos próprios. São comuns também as salas “homenagem”, oferecidas pelos responsáveis pelo servidor a alguma pessoa em especial. Ter uma sala em um Palace de grande movimento é motivo de orgulho e distinção social.

- ♦ **Especiais:** Disponibilizam passatempos ou brincadeiras através do emprego do *iptscrae*, tais como um tabuleiro para jogar xadrez, uma arena de paint-ball, quebra-cabeças para serem resolvidos, entre outros. Não são muito comuns, muito provavelmente em decorrência do conhecimento de *iptscrae* necessário à sua implementação.

As salas em geral utilizam cenas alusivas à espaços “reais”, como fotografias de casas ou paisagens. Via de regra as mesmas são construídas a partir de imagens cujas linhas de perspectiva são ressaltadas, favorecendo assim a impressão de tridimensionalidade na medida em que os avatares se posicionam sobre as mesmas. O primeiro terço horizontal costuma ser ocupado pelo “solo”, local onde os avatares preferencialmente repousam, e os dois terços restantes com a paisagem e com o céu.

Existem salas que representam espaços interiores como quartos de dormir, salas de estar ou até banheiros, imagens possivelmente obtidas através de revistas de decoração ou similares, a julgar pelo aspecto das mesmas. Nestas as linhas de perspectiva já são “naturalmente” acentuadas em virtude das técnicas fotográficas empregadas na sua obtenção, o que facilita o posicionamento dos avatares na terceira dimensão criada pela impressão de perspectiva (Figura 13). Há ainda salas onde não ocorre nenhuma preocupação com a representação de um espaço “físico”, consistindo em imagens genéricas como a foto de um grupo de amigos, temas de seriados de TV ou muitos outros.



Figura 13: Imagem perspectivada utilizada em uma sala

Territórios: a conformação dos “pedaços”

Os recursos de cenografia oferecem sinais que caracterizam a natureza de cada espaço para aqueles que estão chegando, ao manifestarem traços da cultura dos grupos que os habitam. Conforme indicado (p. 63), existe uma distribuição “territorial” dos dois

universos etéreos através dos servidores, cujas fronteiras não são rigidamente obedecidas. Ao introduzirem Birds, um neófito na plataforma, os *wizards* Richard e Regina esclarecem e comentam esta divisão dos grupos pelos diferentes servidores:

```
'Richard ®:      então hoje é seu segundo dia de Palace, birds?
birds:           segundo dia!
(...)
birds:           estou achando as pessoas muito receptivas no palace
'Richard ®:      são sim, birds...
'Richard ®:      em alguns palaces..
'Regina ®:       qual palace vc conheceu?
'Regina ®:       :ou quais
'ReRichard ®:    já outros palaces tem muita baderna
birds:           tentei um outro palace antes do sunrise
birds:           mas n consegui conversar com niçnguem
Mario:           :putz!
'ReRichard ®:    estava cheio?
birds:           muita bagunça
birds:           acho que era o africanet
'Regina ®:       hehehe
'ReRichard ®:    aahh
'ReRichard ®:    hehee
'Regina ®:       lá é muvuca
birds:           desisti dele
'ReRichard ®:    é desse mesmo que eu tava falando
Mario:           eh o nome antigo do Global, neh?
birds:           mas adorei o sunrise
'Regina ®:       exato
Mario:           lah eh meio agitado mesmo...
'Regina ®:       nossa
birds:           pessoal meio maluco lá
'Regina ®:       é prá se aborrecer
Mario:           porque vc acha re?
'ReRichard ®:    é pq lá é mais para adolescentes
birds:           aqui é outro esquema
'Regina ®:       pq tem muitas crianças
birds:           ok
'Regina ®:       e não querem saber de bater qualquer papo...
birds:           deixa as crianças lá
birds:           heheheh
(...)
birds:           vcs falavam sobre o papo no outro palace...
'ReRichard ®:    qual a idade de vcs?
birds:           eu?
birds:           26
'ReRichard ®:    massa
birds:           e voces?
Mario:           eu tenho 28
'ReRichard ®:    eu tenho 23 + 1
Mario:           :ihh... idade perigosa...
birds:           ja passei por isso!
'Regina ®:       hehehehe
'ReRichard ®:    heheheheh
(...)
birds:           Fala que esta comecando o 25°
```

Equipenet, 20/05/99.

Os espaços criados pelos servidores são percorridos pelos usuários, conformando assim “manchas” (p. 13) associadas a cada pedaço. Em horários de menor frequência, é comum a circulação através de vários servidores em busca de companhia para papear. Na ocasião do trabalho de campo haviam Palaces que atuavam como pontos centrais da mancha formada por cada universo, o Globalsite para o público adolescente, e o Sunrise ou “Sun” para os adultos. Estes dois Palaces muitas vezes atuavam como ponto de encontro, com os usuários partindo dali para outros servidores.

O desaparecimento do Globalsite⁷ ocasionou uma redistribuição dos adolescentes por todos os Palaces. Em especial o Sun, conhecido como Palace “adulto” começou a ser frequentado pelos adolescentes, de forma esporádica mas frequente o suficiente para gerar alguns atritos entre os diferentes ethos envolvidos, que quando se extremavam traziam à tona a idade como categoria de acusação para os adultos⁸. Todavia, os adolescentes permaneciam pouco tempo na Sunrise, na Bitline ou nos outros servidores “adultos”, pois logo percebiam que a “fama” destes servidores serem frequentados por pessoas mais velhas era justificada. A grande maioria dos adolescentes passou a frequentar o Prover e o Horizontes, o que fez com que o último “renascesse”, pois não vinha tendo frequência nos últimos meses. Rapa, *wizard* do Sunrise, ao apresentá-lo para Toddy (que estava utilizando o Palace para ilustrar uma palestra) deixa clara a identidade do servidor, e causa reações quanto à questão etária em `/\ \ \ anez\ nh\`, uma egressa do Globalsite:

```
Toddy@:      Onde é esse server?
Rapa nui@:   Araraquara..
Toddy@:      Hmmm. Legal.
Rapa nui@:   esse e um palace para pessoas + velhas
Rapa nui@:   tipo 80 anos ou +
Rapa nui@:   hehehehe
Graci:       !mai veia???
Rapa nui@:   heheheh
Graci:       !como assim
Mario:       ih, me chamaram de coroa...
Rapa nui@:   naumtem tanto adolescente
Graci:       hahahahahaha
/\ \ \ anez\ nh\ : eeei
Rapa nui@:   pessoal + tranquilo
Toddy@:      Hehehe
Toddy@:      Ok.
Graci:       ah baum...
/\ \ \ anez\ nh\ : entao eu to no lugar errado :o(
```

⁷ O Globalsite, principal Palace do Brasil e o sétimo do mundo na época desta pesquisa (de acordo com o levantamento on-line mantido no site da empresa desenvolvedora do Palace), deixou de funcionar em 19/06/99.

⁸ Velho comenta que os “sistemas de acusação” podem ser estudados como “(...) uma estratégia mais ou menos consciente de manipular poder e organizar emoções, delimitando fronteiras” (1987c: 57).

Toddy@: O pessoal adorou.
 Graci: agora ta consertandu
 Toddy@: Eles estão mandando abraços a todos aí.
 Graci: hahahahahaha
 Toddy@: Vou ter que desconectar.
 Rapa nui@: ok...
 Toddy@: Senão não haverá palestra mais.
 Toddy@: Hehehe
 Graci: !oiiii povu
 Rapa nui@: voltem sempre
 Toddy@: ok.
 Rapa nui@: estaremos por aqui
 Graci: !boa palestra
 /\ \anezYnhÄ: isso foi uma indireta super direta pra gente meu
 caro cachorrim⁹
 Toddy@: Acho que eles irão voltar como usuários da próxima
 vez.
 Toddy@: Heheh.
 Graci: yessssss
 Rapa nui@: esperamos...
 Toddy@: []s a todos.
 Graci: !vem pra ca oces tumem
 Rapa nui@: {}s
 Toddy@: Até mais.
 Mario: abraço!
 Rapa nui@: t+
 Rapa nui@: boa palestra
 Toddy@: Thanx. I c u online.

Sunrise, 25/05/99.

Em geral as máquinas que abrigam os servidores Palace encontram-se em empresas provedoras de acesso à Internet, ficando conectadas e disponíveis continuamente. Todavia é possível configurar um PC doméstico para que atue como servidor Palace, criando dessa forma um Palace particular, que é construído e decorado com esmero semelhante ao empregado em uma casa “real” e que estará “no ar” enquanto o micro estiver conectado à Internet via acesso discado. Por não possuírem um número IP fixo¹⁰, só é possível acessá-los mediante um convite de seu proprietário, que informa o endereço atual da máquina.

Desta forma um Palace particular assemelha-se a uma casa, para onde se é convidado e conduzido, contrastando com os Palaces conectados continuamente que

⁹ /\ \anezYnhÄ estava acompanhada por um pequeno cachorro, como pode ser visto na Figura 19, p. 119.

¹⁰ O protocolo que controla o acesso discado atribui um número IP diferente a cada vez que o usuário conecta com o provedor, impedindo que as máquinas domésticas possuam um nome fixo. Entretanto já existe um serviço que oferece redirecionamento automático de IPs móveis para esses casos (<http://www.dynip.com/>), oferecendo desta forma um nome para máquinas conectadas através de acesso discado.

atuam como lugares públicos, aos quais qualquer um tem acesso¹¹. O fato do ambiente estar localizado no PC do seu proprietário – que possui direitos de *god* podendo realizar todas as intervenções no mesmo – reforça esta impressão. Mesmo alguns *wizards*, que a princípio poderiam desenvolver salas próprias nos Palaces “normais”, mantêm em seus micros servidores pessoais, onde podem ser *gods*.

Durante o trabalho de campo tive a oportunidade de visitar, atendendo a convites de seus proprietários, alguns Palaces deste tipo, e a dinâmica da sociabilidade em seu interior é muito semelhante à de uma primeira visita à casa de um amigo: mostram-se as dependências e são tecidos comentários, via de regra elogiosos, à decoração e à disposição geral dos elementos. O orgulho e estima que os informantes nutrem por seus Palaces ou salas pessoais é digno de nota, dedicando grande atenção e investimento na manutenção e elaboração dos mesmos. Quando se conhece alguém que tenha uma sala é comum o convite para uma visita à que subjaz uma expectativa de elogios e comentários

Mesmo através de servidores “públicos” é possível a criação de um espaço privado, nas salas que podem ser trancadas por dentro e utilizando o comando que oculta o nome na lista de usuários conectados. Para os demais usuários só é registrada a presença de pessoas em seu interior através do contador na barra de status, mas não é possível saber seus nomes ou entrar em contato com os mesmos. O uso conjunto do ICQ e dos cochichos também permite a elaboração de um espaço privado dentro de servidores públicos.

Conforme referido, o “pedaço” adulto que foi percorrido durante o trabalho de campo não é homogêneo, encontrando-se no interior do mesmo grupos de usuários que se formam de acordo com afinidades pessoais. Um dos elementos de aglutinação é o pertencimento ou a simpatia por determinados servidores. Os servidores são representados como um espaço físico, como um local de pertença dos grupos ou dos indivíduos. Os responsáveis por determinado servidor frequentemente fazem referência aos mesmos como se fossem suas casas:

```
'Regina ®: gente... vou lá em casa, ok?
'Regina ®: :hehehehe
'Regina ®: Beijocas prá todos
Bete'S: beijos Re e brigadim
Mario: : o que será que ela quer dizer com "em casa"?
```

¹¹ É possível “fechar a porta” dos servidores para determinados usuários, impedindo-os (através de seu número de registro no programa) de conectar. Esta é uma medida disciplinar extrema, tanto que só tive oportunidade de presenciá-la uma única vez durante o trabalho de campo.

Bete'S: ue no palácio dela
 'Regina ®: tô lá no Equipe
 Mario: tchau Rê!

Bitline, 12/05/99.

Apesar de nem sempre explícita, existe uma concorrência velada entre os servidores envolvendo principalmente a popularidade, que pode ser facilmente contabilizada em termos da frequência aos mesmos. Essa competição é vista de forma negativa por alguns informantes, que a consideram como um dos motivos da desunião dos Palaces brasileiros em relação aos americanos. Segundo um dos informantes, que prefere frequentar os Palaces norte-americanos, nestes existe um “sentido de comunidade” que faz com que todos se unam e colaborem entre si para o fortalecimento da “comunidade Palace”.

Muitas vezes *gods* e *wizards* de servidores menos frequentados percorrem os servidores mais movimentados, convidando os transeuntes a visitarem seus Palaces. Sendo os servidores Palace um espaço simbólico, os mesmos só “existem” socialmente na medida em que são povoados. Ser *god* ou *wiz* de um palace frequentado é um valor positivo na comunidade Palace, o que motiva a circulação em busca de frequência. As estratégias empregadas para a divulgação são as mais variadas. O *god* de um dos servidores, por exemplo, frequentava salas de web-chat e nelas comentava sobre o Palace e as vantagens do “chat com carinhas”, instruindo os interessados sobre o download e instalação do cliente. Outro *god* frequentava Palaces movimentados e ao encontrar alguém que julgasse adequado ao perfil de seu servidor começava a puxar um assunto que terminava com o convite a uma visita.

Em certa ocasião, quando circulava por vários servidores em um horário “morto” (por volta das 16h00) sem encontrar ninguém, fui convidado de forma bastante enfática a visitar um servidor pessoal:

```
Member alguma coisa: ^!Entrem em 200.210.211.51 e ajude-nos a creSCER
mais
Mario:                e quem sao vcs?
* Member alguma coisa * vc
Mario:                : ?
* Member alguma coisa * entra la no 200.210.211.51
* Member alguma coisa * entra la no 200.210.211.51
* Member alguma coisa * entra la no 200.210.211.51
* Member alguma coisa * entra la no 200.210.211.51
* Member alguma coisa * entra la no 200.210.211.51
* Member alguma coisa * entra la no 200.210.211.51
Mario:                aonde eh isso?
* Member alguma coisa * é um palace
* Member alguma coisa * entra la
Mario:                tao tah.
```

Horizontes, 09/07/99.

Logo ao chegar no Palace, percebi que a impressão preliminar que tivera ao ser convidado (a forma de abordagem e o flood de várias falas) se confirmara: os nicks imensos, a intensa movimentação na sala e as interações curtas sugeriam que se tratava de um espaço do universo adolescente. O servidor era um Palace particular, cuja divulgação era realizada através de uma propaganda “corpo a corpo” de seus *wizards*, que percorriam os servidores em busca de público. O universo adulto adota outras estratégias de divulgação de seus Palaces particulares, baseadas na circulação das propagandas pelas redes de relacionamento. Foi desta forma que visitei dois Palaces particulares, e através de e-mails e mensagens de ICQ foi divulgada a criação de um Palace por dois membros do “pedaço” adulto.

A WWW também é empregada na divulgação dos servidores. Fazendo uma pesquisa por “Palace” em máquinas de busca orientadas para a Internet brasileira, é possível encontrar uma série de páginas pessoais onde os usuários comentam sobre o programa, via de regra de forma intensamente apologética, dando dicas sobre sua instalação e uso e indicando endereços de servidores. A utilização de páginas da web na constituição de ambientes de sociabilidade é comum também nos ambientes centrados na plataforma IRC (conforme nota 37, p. 41).

A ocupação do cenário

A ocupação e o uso dos espaços de sociabilidade elaborados a partir da plataforma é realizada de maneira diferenciada em relação a cada um dos dois grandes universos delineados. Existem vários códigos implícitos que orientam as práticas individuais de maneira a se adequarem ao esperado no contexto, e cujas características associam-se a um ou outro “pedaço”. O contraste entre os tempos de permanência em um servidor e as durações das interações é marcante nos dois grupos. O movimento dos adolescentes é constante, tanto dentro da sala, como através das salas e servidores, pois estão sempre procurando por Palaces “cheios”, onde podem conhecer novas pessoas e assim ampliar seu leque de relações. Já os adultos interagem principalmente dentro de grupos de amigos já definidos, buscando servidores mais “tranquilos” onde possam conversar com mais calma e sem as interrupções advindas do ensejo de conhecer novas pessoas. Suas interações são mais prolongadas e permanecem mais tempo em cada servidor.

A aparência de um Palace adulto como o Sunrise ou o Bitline é o de uma sala de visitas em uma festa¹²: quem chega cumprimenta a todos em geral e se conhece alguém aproxima-se e bate um papo ou, se não é conhecido, alguém puxa conversa. Nas primeiras semanas de trabalho de campo, quando através dos preparativos para o Mototour comecei a percorrer a “mancha” de Palaces adultos, protagonizei uma situação bastante ilustrativa destes códigos de comportamento. Na ocasião ainda não tinha contatado ninguém do Bitline para obter um avatar de moto, e estava buscando por um. Ao entrar no Equipenet encontrei uma moto abandonada na sala, e de imediato comecei a recolher ela para minha mala¹³:

```
'Richard ®:      Oi, Mario
'Regina ®:       :o Mario nem boa noite dá
Mario:           ops!
Mario:           desculpa pessoal!
'Regina ®:       :e já vai arrastando
'Regina ®:       :hehehehe
Mario:           fiquei emocionado com a motinho...
Mario:           hehehehe
'Reichard ®:     hahahaha
'Regina ®:       hahahahaha
'Regina ®:       notamos!
Mario:           e achei que vcs tavam num pvt...
Mario:           sacumeh, a essa hora... ;)
'Regina ®:       que nada...
'Regina ®:       aqui é tudo as claras
Mario:           o papo eh aberto entao?
'Reichard ®:     claro
'Regina ®:       é sim
Mario:           massa!
'Reichard ®:     pegou tudo, Mario?
Mario:           ih, acho que nao...
'Regina ®:       hehehe
Mario:           nem salvei na real...
'Reichard ®:     pega o que faltou então
Mario:           vamos de novo entao...
'Regina ®:       :a emoção não deixou
'Reichard ®:     :toma água com açúcar primeiro
Volcano:         :as BMW teem este efeito =)
'Regina ®:       hehehehehehe
'Reichard ®:     hehehe
'Regina ®:       eita
Mario:           tah dificil...
'Regina ®:       hehehehehehehe
'Regina ®:       com fé, vai
Mario:           ué, cade a roda???
```

Equipenet, 11/05/99.

¹² Ao começar a frequentar o pedaço adulto lembrei da época em que morava com várias pessoas em um apartamento em Porto Alegre. Muitas vezes ao chegar em casa não conhecia todas as visitas, mas o fato de estarem lá indicava pertencimento ao grupo e possibilitava o início do contato.

Um recurso do programa faz com que os *wizards* e *gods* sejam avisados cada vez que alguém chega ao servidor, obtendo de imediato seu nick, o número de registro no Palace e o número IP, o que possibilita a sua identificação. Isto permite que seja realizado todo um ritual de recepção e boas-vindas a quem chega, intensificando a metáfora da sala de visitas. Se o visitante já é conhecido, estabelece-se a conversação o é feito o convite para ir à alguma sala onde eventualmente estejam os demais conhecidos, caso não se encontrem na sala de entrada. Se o visitante é novato, convida-se a dar um passeio pelo Palace para conhecer as salas.

Os *wizards* e *gods* são muito orgulhosos de suas “casas”, e sempre que há uma mudança os visitantes são convidados a dar um passeio e conhecer as salas novas. As representações destes sobre o seus Palaces são muito intensas e afetuosas, sendo o conjunto de imagens e metáforas utilizados para descrevê-los semelhante ao utilizado para se falar de uma casa que se construiu ao longo dos anos.

O Equipenet, um servidor frequentado principalmente pelos adultos, é um exemplo típico deste tipo de gentilezas por parte dos *wizards*. O *god* e um dos *wizards* são um casal de namorados (Regina e Richard), que se encontram todas as noites e passam as madrugadas juntos no “seu” Palace ou passeando por outros servidores. Seu comportamento como anfitriões é exemplar, extremamente gentil e cortês, auxiliando os usuários novatos no aprendizado dos recursos do programa e “fazendo sala” às pessoas que frequentam o Equipenet.

A tônica geral das interações entre os adultos é de uma certa jocosidade e humor leves. Espera-se que as pessoas que entram no Palace estejam de “alto astral”, dispostas a conversar animadamente com seus amigos a respeito de seu cotidiano, trabalho ou família, ou de fatos relativos à sua vida em comum no Ciberespaço. Quando isso não ocorre, e alguém está triste, existe todo um movimento de solidariedade e apoio. Nas poucas vezes que vi isso se desenvolver em público, percebia-se a intenção das pessoas em melhorar o ânimo do usuário triste, aos moldes de uma comunidade de auto-ajuda.

Já os Palaces adolescentes se parecem com uma boate: várias pessoas mantendo conversas dispersas em meio à uma busca intensa de novas relações, via de regra intersexuais. Os *wizards* não preocupam-se tanto em exercer o papel de cicerones, mas sim de

¹³ Os props podem ser compostos por até 9 partes colocadas lado a lado numa disposição 3 x 3. Isso faz com que sejam necessárias 9 operações de “salvamento” na maleta para guardar um prop grande.

“fiscais” do ambiente (p. 108). A grosso modo uma tipologia sobre os tipos de interação em um Palace adolescente consistiria em:

- paquera
- troca de props
- brigas entre clãs ou conversa sobre clãs (p. 117)
- conversas sobre temáticas pertinentes à faixa etária: video-games, esporte, escola, etc.

As minhas impressões ao entrar pela primeira vez em um Palace adulto demonstram essas diferenças:

O clima em geral foi muito amistoso. Diferentemente do horário da tarde do Globalsite, onde muitas pessoas ficam frenéticas em torno da sala ou congeladas em pvt's aos pares, durante o tempo que fiquei na sala de entrada da bitline pude conhecer e papear com diversas pessoas que entravam e saíam. Todo mundo que chegava dava um “oi”, e se tinha que sair pedia licença. A própria Bete saiu várias vezes, aparentemente para resolver questões técnicas e tal. Ela é muito conhecida e requisitada, e conhece todo mundo. (Diário de campo, 12/05/1999)

Movimentação e disposição física nas salas

A movimentação no interior das salas é outro aspecto de distinção entre os adultos e adolescentes, sendo estes em geral bem mais ativos e enérgicos que aqueles. Mesmo sem considerar os nicks e os props próprios dos adolescentes¹⁴, basta observar a movimentação da sala para se ter uma idéia geral a respeito dos seus frequentadores. Os adultos praticamente não se movem; após encontrarem um par ou um grupo para interagir ficam ali a maior parte do tempo, eventualmente deslocando-se para abrir espaço na roda para mais alguém. Quando falam com pessoas que não estão próximas evitam o deslocamento, fazendo referência ao nome do interlocutor. Os adolescentes, por outro lado, costumam “pular” de uma parte para outra da tela buscando a proximidade com o interlocutor.

A forma como é realizado o deslocamento físico dos avatares também é contrastante. Os adultos demonstraram-se mais preocupados com a manutenção da verossimilhança do que os adolescentes. Estes costumam clicar diretamente no ponto onde desejam chegar, fazendo com que o avatar “desapareça” de um lugar e apareça em outro. Vários adultos, por sua vez, fazem com que seus avatares percorram uma trajetória, ao clicarem em dois ou três pontos intermediários entre a saída e a chegada. Isso faz com

¹⁴ Os nicknames e os avatares são os elementos mais imediatos para caracterizar a identidade, possuindo um perfil típico para cada um dos universos que será tratado a seguir (p. 112).

que o avatar desloque-se com mais suavidade ao mesmo tempo que evita o *lag* gerado pela movimentação com as teclas¹⁵.

A preocupação com a verossimilhança também é encontrada na forma de ocupar o espaço, no caso de salas alusivas à locais “reais”. Quando as mesmas possuem um referencial de alto/baixo, através da representação do solo ou do céu, os avatares ocupam a parte inferior enquanto existem lugares disponíveis, só abrindo mão de localizações fora do “chão” quando a sala já está cheia ou quando a formação de pequenos grupos de conversa o exige. Essa preocupação com uma possível “verossimilhança espacial” é mais presente nos adultos que nos adolescentes. O comportamento dos avatares adolescentes não está necessariamente relacionado com a representação espacial disponível na sala, ocupando qualquer lugar ou lugares mais “limpos”, sem muitas imagens no fundo. Já no universo dos adultos é frequente a alusão a colocações inadequadas à manutenção da impressão de espacialidade e da verossimilhança com a proposta da sala e/ou dos avatares¹⁶.

Em uma mesma sala podem ser mantidas várias interações independentes, através da movimentação dos avatares e da fala em privado. Esta inclusive permite a manutenção de uma interação à distância, mantendo a mesma fora do conhecimento dos demais na sala. Existem algumas regras implícitas de posicionamento que orientam a criação destes espaços de interação. A regra básica é posicionar-se ao lado do interlocutor no sentido horizontal, ficando os avatares em linha se a conversa envolve mais de duas pessoas, apesar da disposição circular também ser usada (Figura 14).



Figura 14: Dois tipos de disposição física, em linha e em círculo

¹⁵ É possível realizar pequenos movimentos no avatar através das teclas de setas. Contudo, quando este recurso é utilizado para realizar deslocamentos maiores (de um lado a outro da tela, por exemplo) pode gerar lag.

Uma possível explicação para isso talvez refira-se à um aparente paradoxo relativo ao jogo dos olhares envolvidos na utilização da plataforma: os dos avatares e os dos usuários sentados em frente aos computadores. Por vezes os avatares olham-se entre si, como a existência de props espelhados demonstra (p. 69), motivando uma disposição em círculo, onde todos poderiam ver-se. Por vezes o usuário olha o seu e os demais avatares na tela de seu computador, acionando a aplicação da regra básica “ficar ao lado” para a formação de grupos.



Aparentemente a representação mais corrente é a de olhar a todos os avatares, pois as expressões ao lado, que indicariam um movimento do olhar do avatar são pouco utilizadas.

O deslocamento para o lado de alguém já indica o desejo do início de uma interação. A forma pela qual é realizada a aproximação e o quão próximos ficam os avatares durante o diálogo são denotadores da natureza da interação, constituindo todo um código não verbal homólogo ao empregado em contextos off-line. No caso dos adolescentes a regra tácita de “colocar-se ao lado” é seguida tanto no início da interação quanto para provocar o final da mesma, através do afastamento do avatar.

Enquanto nos adultos são acionadas uma série de estratégias verbais semelhantes às empregadas em contextos off-line, no universo dos adolescentes o início e o final das interações podem ser bem mais pragmáticos. Se o conteúdo das primeiras conversações não contiverem elementos que permitam ao interlocutor situar o seu par em uma faixa etária, a pergunta direta pela idade (que, em outras formas de sociabilidade, torna-se dispensável, por motivos óbvios, ou mesmo indelicada) é feita, e o abandono do intercâmbio, se o juízo a respeito da mesma for negativo, é imediato.

Dentro da perspectiva de refletir as características do outro colocando-as em choque com as próprias, comparar a evanescência inicial dos relacionamentos no universo adolescente do Palace com a série de regras existentes para se abandonar uma interlocução off-line é bastante esclareedor. Na situação de um intercâmbio off-line, que em muitos aspectos é semelhante às interações entre o universo dos adultos, após se ter iniciado um diálogo é necessário abrir mão de algumas estratégias socialmente codificadas para se omiscuir da relação. No pedaço adolescente do Palace brasileiro um simples “Tá. Tchau” é suficiente. As vezes algumas desculpas são arroladas, como “preciso ir embora”, ou “vou procurar por alguém”, mas na medida em que o indicador do número de pessoas

¹⁶ Como demonstrou a preocupação dos participantes do Mototour com a posição das motos (p. 72)

conectadas fica disponível em todos os programas-cliente, essa desculpa já é, a princípio, desmascarável.

Já no pedaço adulto a finalização das interações por vezes apresenta algumas dificuldades. Devido aos lags, os rituais de despedida empregados em uma interação off-line parecem “desajeitados” on-line, pois os atrasos por vezes fazem com que as fórmulas de cortesia se estendam longamente. Quando alguém começa a se despedir, a primeira “rodada” entre seus interlocutores diretos é a de solicitações para ficar mais tempo. Quando o “despedinte” explica a todos que realmente tem que sair, alguém que não estava acompanhando a conversa reinicia a série de “já’s?”. Nesse meio tempo outra linha de conversação começa a surgir, prolongando todo o processo, que normalmente é encerrado com a afirmação “fui” seguida da partida imediata do “despedinte”. No extrato de log abaixo, obtido no dia da festa de aniversário de Nel (p. 102), Rapa permanece envolvido por um certo tempo antes de sair :

Rapa Nui ®: bom mininos e mininas....
 Rapa Nui ®: eu vou embora é chegada a hora....
 Rapa Nui ®: naumnaum chora,,,naum naum chora...
 Rapa Nui ®: nem, me faz chorar...
 Kik@ ®: hahahaha
 Rapa Nui ®: o q é tristeza o q é saudade...
 Rapa Nui ®: me responde....
 Rapa Nui ®: com justiça e naum com lagrimas..
 Rapa Nui ®: oi 21
 Rapa Nui ®: bom vou nessa...
 Rapa Nui ®: beijos e abraços e tal
 Kik@ ®: oi 21
 Kik@ ®: beijosssss
 Nel: Tchau Rapa :)) obrigada pelo carinho
 Rapa Nui ®: NELMA...
 Rapa Nui ®: PARARA
 Rapa Nui ®: NELMA
 Rapa Nui ®: PARARA
 Giullia: olás de novo
 Kik@ ®: parara?
 Rapa Nui ®: agora vou tomar conta das pedras da minha ilha...
 Giullia: oi pra quem nao dei antes
 Rapa Nui ®: beijos ()s e tal
 Kik@ ®: beijos rapa
 Rapa Nui ®: Giullia....foi um prazer...
 Rapa Nui ®: até +.
 Giullia: té rapa
 Rapa Nui ®: agora fui..chega de enrolar
 Kik@ ®: hahahahahah
 Giullia: vai la cuidar dos teus moais
 Rapa Nui ®: hehehehe..parece q num quero ir...
 Rapa Nui ®: moais...
 Giullia: heeh
 Rapa Nui ®: q lindo isso
 Giullia: né nao?
 Rapa Nui ®: é tá certim...
 Rapa Nui ®: moais

Giullia: moais
 Rapa Nui ®: isso
 Giullia: é engraçado isso
 Rapa Nui ®: bacios bacios bacios
 Giullia: té
 Rapa Nui ®: fui

Sunrise, 07/06/99.

Uma situação potencialmente embaraçosa envolvendo despedidas ocorre em decorrência da demora na conexão com um novo servidor, no caso do usuário continuar circulando por outros Palaces após a saída. Nestes casos, o avatar continua na sala alguns instantes após a finalização das despedidas, enquanto a conexão com o próximo servidor é realizada. Neste tempo podem surgir novas linhas de conversação ou outras rodadas de despedidas, que são subitamente interrompidas pela saída “brusca” do avatar, no momento em que e nova conexão é estabelecida. Para evitar estes problemas, passei a desconectar e depois reconectar no próximo servidor, passando assim a ter controle do momento exato de minha saída de cada Palace.

Expressão verbal e não-verbal

Existe todo um leque de recursos relacionados à expressão “falada” que devem ser manipulados de forma a adequar-se com o contexto da interação. O léxico e as expressões idiomáticas são denotadoras do pertencimento a um ou outro pedaço de forma análoga ao off-line, onde a escolha de palavras e a forma de se expressar é determinante para a efetivação de relacionamentos sociais. Apesar dos adultos não utilizarem um falar “correto”, empregando gírias e coloquialismos, sua fala é marcada pela preocupação em seguir algumas regras de gentileza e educação, como cumprimentos, despedidas, pausas para a resposta, etc. Aparentemente estes elementos só são empregados pelos adolescentes em interações com pessoas já conhecidas, e mesmo assim de uma forma bastante abreviada. Em ambos os grupos não existem maiores preocupações quanto à correção ortográfica. Os acentos, por exemplo, via de regra são ignorados. Entretanto erros na digitação que possam atrapalhar o sentido da frase ou que sejam evidentemente incorretos (como troca de ‘c’ por ‘s’, por exemplo) são corrigidos logo em seguida, às vezes através de balões de pensamento¹⁷.

¹⁷ Todas as falas emitidas ficam armazenadas, podendo ser “chamadas” de volta à caixa de entrada através do uso das teclas de setas, que fazem a lista “circular”. Esse recurso permite que um erro de digitação seja corrigido rapidamente ou que uma fala inteira que não foi “escutada” seja repetida.

A performance verbal é fortemente condicionada pelas especificidades do meio, na medida em que este estabelece a cadência da troca de turnos (cada uma das intervenções individuais em um diálogo¹⁸). Os atrasos no envio de eventos (tanto de fala como de movimento), conhecidos como “lags”, são o terror dos usuários, sendo tema de conversa e motivo para o recurso a outras plataformas, em especial o ICQ. Como o estado das conexões varia continuamente, deixando por vezes alguns usuários “isolados” por lags passageiros, nem sempre a troca de turnos segue os padrões off-line. O *lag* também é responsável por alguns mal entendidos ocasionados por frases ou movimentações incompletas ou por referências à um prop que ainda não apareceu na tela de todos os envolvidos na interação. As eventuais interrupções abertas numa linha de diálogo devido ao *lag* de um dos participantes permitem a abertura de linhas paralelas, que são mantidas simultaneamente, ou permitem que sejam realizadas correções ortográficas nas falas anteriores¹⁹. No extrato de log a seguir, cada um das diferentes linhas de conversa que se intercalam foi marcada com uma cor e uma letra. Para efeito de simplicidade foi escolhido um trecho onde a princípio duas pessoas conversam, e logo em seguida entra uma terceira. No cotidiano do ambiente são comuns diversas linhas independentes envolvendo várias pessoas simultaneamente.

```
A  Graci:      !tudo bem gente
    (...)
A  Graci:      tava com saudades!!!
B  Mario:      tava pisando nas plantas...
A  Mario:      eu tb guria!
B  Graci:      hihhi..
A  Mario:      nao entrasse ontem?
B  Graci:      por isso que to voando...
A  Graci:      naum Mario
A  Graci:      ontem naum
A  Mario:      ah..
C  Jorge:      A Sueli ficou lá sozinha....
A  Graci:      eu fui ver o Jota Quest
A  Mario:      oba!
C  Jorge:      será que ela anotou direito o end??
A  Graci:      hehehe...
A  Mario:      tava bom?
C  Mario:      pois eh neh?
A  Graci:      tava sim Mario
C  Mario:      sumiu...
```

Palace particular, 27/05/99.

¹⁸ Para um estudo detalhado sobre a troca de turnos e vários outros aspectos linguísticos em diferentes plataformas ver McCleary, 1996.

¹⁹ Nem sempre os atrasos são ocasionados por lag, podendo ser causados pela demora na digitação ou pelo desvio temporário da atenção do usuário.

Existe um “feeling” à respeito das condições mínimas de *lag* para manutenção da interação, que é auxiliado pela existência de comandos que medem o *lag* médio do servidor, em segundos. Alguns Palaces disponibilizam um “lagômetro” na sala de entrada, que exhibe graficamente a demora nas respostas. Se o *lag* é elevado a ponto de inviabilizar a interação, esta segue paralelamente através de ICQ, onde eventualmente pode ser combinada a mudança para outro servidor mais “livre”. A questão do tempo entre uma fala e outra influencia a maneira pela qual o discurso é articulado, ocorrendo uma grande frequência de frases curtas ou organizadas de maneira a poderem ser “transmitidas” aos poucos, de forma que o ouvinte não tenha que esperar pela digitação completa (o trecho de log transcrito na p. 106 é um exemplo disto). Os lags, paradoxalmente, talvez sejam um dos motivos da aceleração da temporalidade no Ciberespaço, ao permitirem a sobreposição de eventos na linha de tempo. Os lags “reais” (ou seja, os causados por motivos técnicos) dão margem à uma tolerância quanto às demoras no ciclo de fala/resposta nas interações. A manipulação desta variável possibilita a manutenção de diversas linhas paralelas de interação²⁰. As dificuldades que enfrentei no início do trabalho de campo quanto à velocidade da interação (p. 43) eram em grande parte relativas à minha inexperiência em controlar esse “lag”, além das mencionadas habilidades cognitivas que são desenvolvidas com o tempo de vivência on-line.



A expressão verbal pode ser modulada através dos diferentes tipos de balões (normal ou de grito) ou pelo emprego de recursos textuais semelhantes aos utilizados em plataformas baseadas em texto, através da repetição de caracteres ou do uso de letras maiúsculas²¹. O trecho do log de uma festa de aniversário na p. 102 contém alguns exemplos deste tipo de expressão. São também utilizadas onomatopéias, especialmente as de risadas. O riso e o sorriso são elementos importantíssimos na interação em um meio de largura de banda reduzida, pois substituem os sinais visuais de expressão que indicam o “tom” de uma fala. Dar um pequeno sorriso após uma afirmação irônica ou mordaz atenua

²⁰ Masterson (1996) encontrou um quadro semelhante ao analisar as interações em um ambiente baseado em texto a partir de uma série de aspectos da comunicação não verbal, dentre eles a cronêmica, ou seja, a maneira como o tempo é utilizado e percebido.

²¹ O uso de caracteres maiúsculos para denotar um reforço na expressão, como se o usuário estivesse gritando, é empregado desde os primeiros tempos das CMC's, nos BBS's e em e-mails. É uma regra básica da netiqueta a evitação de letras maiúsculas, empregando-as apenas quando necessário.

o caráter agressivo da mesma e cria uma atmosfera de cumplicidade. Desta forma, são frequentes as emissões de onomatopéias em torno do riso²²:

Mario: tava justamente vendo as fotos do passeio!
Sweet: to linda c viu
Sweet: hehehheh

Sunrise, 24/05/99.

Mario: teve ruim papa?
Papa>®: sim eu de manha tive um pequeno
Papa>®: problemiha
Papa>®: de saude
Papa>®: mas ja estou otimo
Mario: opa!!!
Mario: puxa, te cuida hein!!!!
Mario: eu estou finalmente me curando de uma mega-gripe...
Papa>®: nao fo nada so amputaram a perna e o braço mas tudo
bem hahahah
Mario: ufa! que bom!!!
Mario: heheheh
Papa>®: é por causa de um gripe tb

Bitline, 09/08/99.

À primeira vista estas onomatopéias parecem um tanto excessivas, como se as pessoas rissem o tempo todo e aparentemente sem motivo. Com o tempo, contudo, é adquirido o “feeling” para distinguir entre risadas e sorrisos.

É interessante notar que “emulações” como o grito através de letras maiúsculas, risadas e sorrisos escritos e emoticons, característicos de plataformas baseadas em texto, são utilizados no Palace a despeito da existência de recursos específicos para tanto, como o som de risadas, o balão de grito e as expressões do avatar padrão. Isto revela que a utilização dos recursos oferecidos por uma plataforma nem sempre segue a função planejada para os mesmos, que podem ser resignificados ou mesmo ignorados pelos usuários, de acordo com o significado que lhes é culturalmente atribuído.

Além do que é expresso através da fala, existem uma série de outros canais de comunicação não verbal disponíveis no Palace, como os balões de pensamento, os props e os próprios avatares. O balão de pensamento é um dos mais marcantes, apesar de ser eminentemente “verbal” na medida em que veicula algo digitado pelo usuário. Ele é uma

²² Esta prática fica especialmente pitoresca quando pessoas de outra língua fazem parte da conversação. Dois dos informantes no grupo dos adultos são espanhóis, e grafam as risadas como “ja ja ja” e os sorrisos como “je je je”.

das peculiaridades do Palace, pois nenhuma outra plataforma oferece o recurso de denotar o pensamento do avatar²³.

O balão de pensamento abre um leque amplo de possibilidades comunicativas ao permitir que certos aspectos da interação off-line sejam migrados para o ambiente. Assim, é possível demonstrar espanto, curiosidade, desconhecimento e uma série de outras afecções simplesmente as expressando em um balão de pensamento, como nos exemplos²⁴:

Kik@ @: :acho q até eu vou beber hj
 Sid-Nelson: :saquinho
 Graci: :taum gozandu de mim

Dentre as diferentes formas de utilização deste recurso, a mais recorrente é expressão de coisas que, por um motivo ou outro, não seriam adequadas para falar de forma explícita. Dizer algo sem “falar” expressamente abre um leque de possibilidades onde um discurso direto poderia ser agressivo ou inadequado. Em certa ocasião durante a execução da música “Só quero um xodó”, uma das pessoas da sala perguntou o endereço onde a midi tinha sido obtida e Mutante, que a tinha executado, respondeu:

Mutante: quer?
 Mutante: :a midi, nao um xodó!

Sunrise, 05/05/99.

Mario: qual era a pergunta???
 Sueli: idade né?
 Mario: :esqueci!
 Sueli: hihihihi
 Mario: Ah!!!!!!
 Diego@: :se esqueceu idade é pq ta velho
 Diego@: hehehe
 Sueli: hihihi
 Diego@: =))
 Mario: nem tanto Di, nem tanto...
 Mario: hahahaha
 Diego@: hehe

Sunrise, 28/07/99.

Os props muitas vezes são utilizados como forma expressiva, além da caracterização da persona. São utilizados props para indicar que a persona não está

²³ O IRC possui o comando “/me”, que é utilizado para explicitar informações a respeito do usuário. Todavia ele é mais descritivo e não é associado ao discurso do avatar, pois a mensagem que surge na tela é do tipo: “Mário está com sono”. Ele pode ser utilizado para denotar pensamento (“Mário pensa que este capítulo está imenso”) mas esta já é uma adaptação do comando original.

²⁴ Para um exemplo contextualizado, veja a transcrição de log na p. 90.

“presente” apesar de conectada no Palace, pois está atendendo ao ICQ ou saiu de perto do micro por alguns instantes. Um uso muito interessante dos props é o de imitar balões de pensamento, atribuindo uma imagem ao mesmo ou de criar props para avisar a ocorrência de situações corriqueiras, como ter que atender ao telefone ou estar respondendo e-mails (Figura 15).

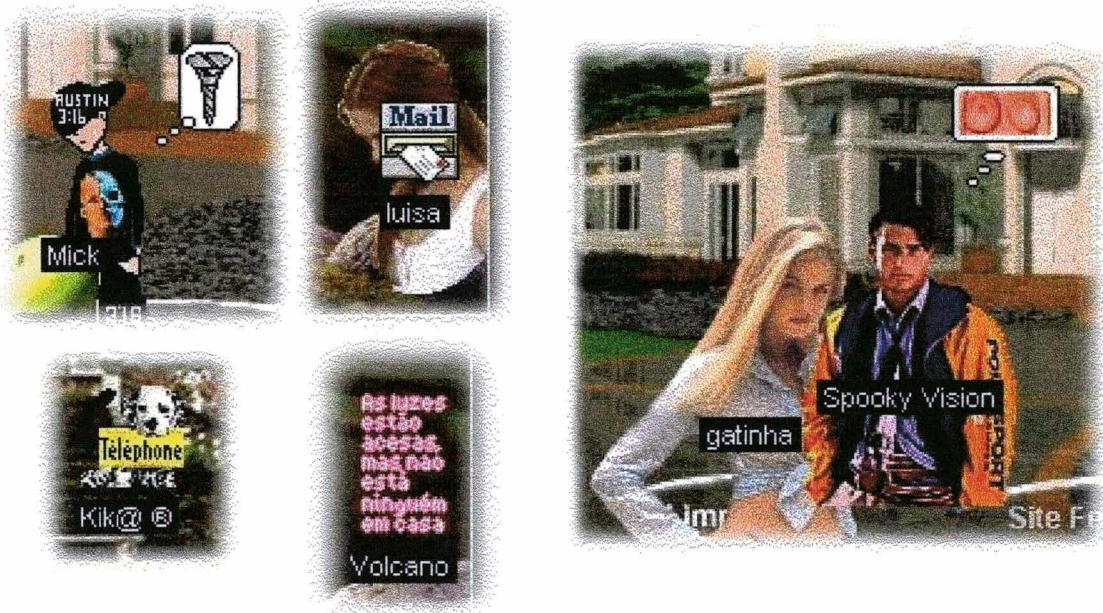


Figura 15: Props sendo utilizados como forma expressiva

Além destes recursos associados à “fala”, existe ainda a possibilidade da expressividade física, através das expressões que o avatar padrão pode exibir (Figura 5, p. 54) e da mudança de cor. Estas possibilidades não são muito utilizadas no grupo dos adultos. Eventualmente são empregados o sorriso ou as piscadas de olhos, enquanto que a mudança de cor, originalmente pensada para ser utilizada como recurso expressivo, é empregada para a caracterização do avatar. A forma de expressão não verbal mais utilizada tanto entre adultos quanto adolescentes são os props, tanto os de “adereço” quanto os que definem uma nova aparência para o avatar. A sua utilização como recurso expressivo durante a interação exige a memorização do estoque de props²⁵ e a habilidade para selecionar o prop adequado ao momento.

²⁵ Além das teclas associadas aos mesmos (ver nota 35, p. 69).

O cotidiano no ambiente

O dia a dia no Palace pode ser comparado com o de um espaço público de lazer, como a praça de uma cidade do interior. Nos servidores “públicos” as pessoas se encontram, conversam sobre seu dia a dia, tem oportunidade de conhecer e serem apresentadas para outras pessoas e eventualmente serem convidadas a visitarem uma “casa” (um servidor pessoal) ou a fazer um passeio por outros servidores públicos.

A entrada no ambiente Palace muitas vezes é representada como um passeio, algo a ser realizado após as atividades diárias ou durante um momento de folga. Durante este passeio serão encontrados amigos e conhecidos, dando oportunidade para colocar em dia as “fofocas” a respeito da turma e para conhecer novas pessoas, ampliando assim a rede de amizades ou eventualmente iniciando uma relação mais intensa.

O cotidiano no ambiente também comporta eventos especiais, que podem ser marcados e preparados com antecedência como o Mototour ou surgirem espontaneamente. A festa de aniversário de Nel foi um exemplo da espontaneidade e capacidade de improvisação do grupo. Estávamos em nove pessoas no Sunrise quando se espalhou a notícia de que ela estava fazendo aniversário. Rapidamente a sala foi decorada para a festa, foram servidas bebidas e bolo, enquanto a aniversariante recebia os cumprimentos e flores como presente:

```

Kik@ ®:      !gente hj é niver da Nel
Mario:       !yeah
Nel:         kika malandra
Mario:       !parabens Nel!!!!!!
Nel:         Obrigada Mario
Nel:         Obrigada pessoal!!
Rapa Nui ®:  Parabens pra vc....
Rapa Nui ®:  !nesta data querida
Nel:         vixiiiiiiii
Rapa Nui ®:  !muitas felicidades
Mario:       !muitas felicidades!!!
Nel:         chopp e bolo
Rapa Nui ®:  muitos anos de vida
Mario:       EEEEEEEEEEEEEEE
Nel:         !oba
Rapa Nui ®:  !pra Nelma nada....
Mercator:    Parabéns pra vc Nel, muitos anos de vida e
felicidades
Rapa Nui ®:  !TUDO
Kik@ ®:      !tudo
Mario:       TUDOOOOO
Kik@ ®:      !é pic é pic
Rapa Nui ®:  !E COMO É Q É
Nel:         !Obrigada
Mario:       eh horaeh horaeh hora
Kik@ ®:      !é hora é hora

```


Kik@ ®: !ra tim bum
 Mario: ra tin bum!
 Rapa Nui ®: !É HORO É HORA É HORA
 Kik@ ®: !Nel Nel
 Kik@ ®: !
 Nel: hahahaha
 Razor«PB #14»: hummmmmmm
 Razor«PB #14»: q delicia
 Nel: gostei Razor
 Nel: hehehehe
 Rapa Nui ®: !HA TI BUM
 Razor«PB #14»: mamyyyyy
 Razor«PB #14»: bolo d graçaaaaaaa
 Nel: legal gente!!
 Nel: :quanto carinho!!

Sunrise, 07/06/99.

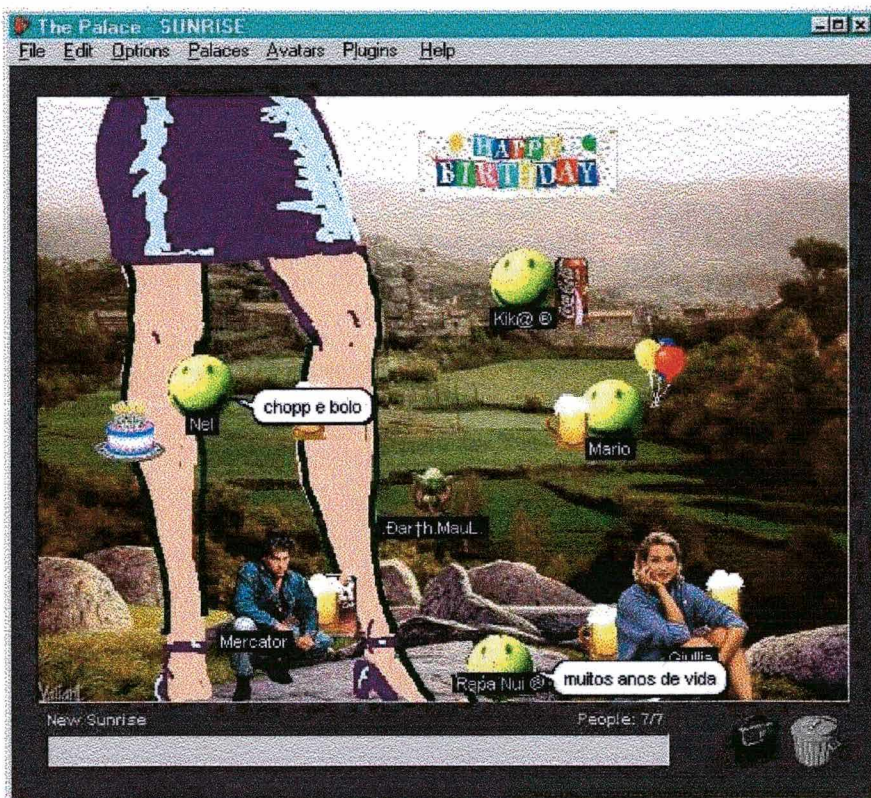


Figura 16: Uma festa de aniversário

Na época das comemorações juninas o Palace Experiment promoveu uma festa típica, preparando salas específicas e recomendando às pessoas que viessem caracterizadas, o que ocasionou uma busca por avatares caipiras. A transposição para o Ciberespaço das atividades típicas de uma festa junina ocorreu com grande criatividade. A fogueira no centro do “arraial” – cujas chamas moviam-se como se estivessem acesas – foi elaborada com um script que fazia com que o avatar que passasse muito próximo a ela se “queimasse”. As danças típicas, embaladas por midis sertanejas, e o casamento na roça, do

qual acabei sendo o noivo, completaram o clima de descontração do evento, que reuniu por várias horas boa parte do “pedaço” adulto.

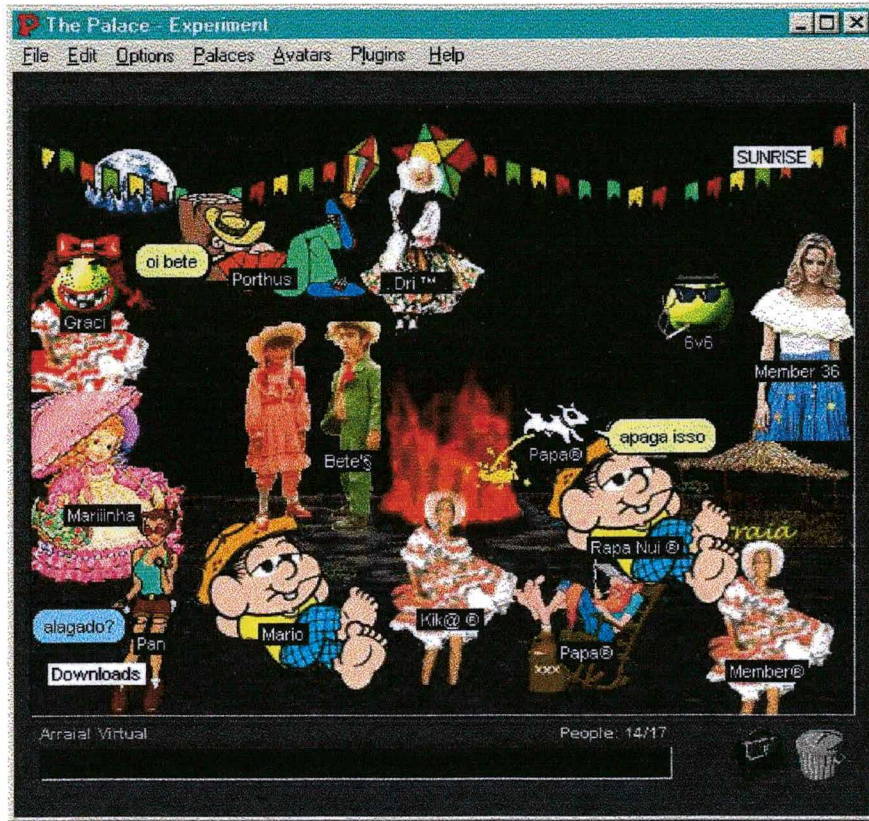


Figura 17: A festa junina

A utilização criativa dos recursos multimídia da plataforma são cotidianos. Em certa ocasião, quando visitava as salas do Terra em companhia de sua *god*, Aniela, me foi oferecido um cafezinho, que motivou uma crise de consciência um tanto inusitada de minha parte. Pensei em guardar o *prop* da xícara em minha maleta, para poder utilizá-lo em outras situações, contudo fiquei constrangido em fazê-lo, pois o gesto me pareceu equivalente a roubar a xícara da casa de alguém que estivesse visitando.



Das diversas formas pela qual se dá a entrada nas diferentes redes de sociabilidade, o aprendizado da utilização do programa é um dos mais marcantes. Neste aspecto mesclam-se tanto o aprendizado dos aspectos “técnicos” da plataforma, quanto os dos códigos culturais elaborados em cada um dos pedaços que circulam no ambiente. O papel dos *wizards* neste sentido é importante, pois ao iniciarem os neófitos nos primeiros passos do Palace cumprem com sua finalidade de divulgação dos servidores (e por consequência

da plataforma) e de controladores do “nível” ou “qualidade” do ambiente ao ensinarem as regras gerais de conduta dentro do espaço.

A preocupação em manter um ambiente agradável dentro dos Palaces é muito recorrente, não apenas entre *wizards* e adultos, mas em geral entre todos os que frequentam o Palace com assiduidade. A companhia que desenvolveu o programa mantém em seu site uma série de instruções para *gods* e *wizards* e uma espécie de “manual de boa conduta” para os usuários. Em alguns servidores as mensagens de entrada tornam explícitas estas regras de convivência. A primeira delas diz respeito à “evitação” de *lag*, e é uma constante em ambos os pedaços, existindo um policiamento por parte dos usuários para evitar a sobrecarga nos servidores²⁶. O Prover, um dos locais para onde o pedaço adolescente migrou após o fechamento da Globalsite, avisa na sua mensagem de entrada:

```
*** Digite REGRAS para conhecer algumas regras do Palace !!!
```

Ao fazê-lo as mesmas surgem na tela em vários balões de grito, revelando detalhes sobre os hábitos dos frequentadores do servidor:

```
*** !@59,42Evite fazer propagandas27 na sala principal incomodando os outros usuarios.
*** !@64323Evite roubar props ou exibir seu avatar com rapidez.
*** !@144,53Evite se fazer passar pelos wizards atraves dos nicks ou dos props usados pelos mesmos.
*** !@170,177Evite o uso de props Pornos, ou a troca de props na sala principal.
*** !@300,10Evite o uso de palavras de baixo calão e obscenas neste servidor.
*** !@300,100Evite o uso excessivo das setas para se movimentar.
*** !@300,200Violar essas regras poderá causar o seu afastamento automatico deste servidor.
```

As regras de conduta sugeridas pela companhia dizem respeito também ao tipo de público de cada servidor. Existe a classificação de Palaces como sendo “adultos”, referindo-se não apenas à faixa etária, mas também às práticas consideradas “adultas”, via de regra relacionadas à sexualidade. Esta preocupação com a qualidade do ambiente, visando a proteção dos “não-adultos” também se verificou nos Palaces brasileiros, especialmente em torno dos avatares:

²⁶ Existem uma série de ações que podem gerar lag, como enviar muitas falas em pouco tempo (é possível repetir automaticamente as últimas falas), trocar muitas vezes de avatar ou mover-se através das setas. Enfim, qualquer ação que sobrecarregue o servidor sem necessidade aparente na condução da interação é vista como geradora de lag e portanto condenável.

²⁷ Em todos os servidores são frequentes a divulgação de outros Palaces, páginas pessoais ou serviços da Rede. Essa prática é extremamente condenável, não apenas no Palace mas também em outras plataformas como IRC (Carneiro da Silva, comunicação pessoal).

Mrs. aniela (Å's)©: censuro nus na entrada
 Mrs. aniela (Å's)©: nao deixo usar
 Mrs. aniela (Å's)©: vem criança aqui
 Mario: :os poderes de uma deusa
 Mrs. aniela (Å's)©: e muitas vezes tem o pai ou mae do lado
 Mario: ahnn...
 Mrs. aniela (Å's)©: quem quiser usar, que se feche numa sala
 Mrs. aniela (Å's)©: pra isso tem salas que fecham a porta
 Mario: bacana da tua parte, proteger a piazzada...
 Mario: as vezes fico meio preocupado com isso,
 Mario: pois quando eu tinha 7 anos eu nao tinha nenhum
 Mrs. aniela (Å's)©: pra que dar uma ideia erradfa pra criançada?
 Mario: acesso a ambientes frequentados por adultos.
 Mrs. aniela (Å's)©: nao acho legal
 Mario: aqui no palace jah cansei de cruzar com crianças...
 Mario: acho que concordo contigo.
 Mrs. aniela (Å's)©: tem muita
 Mrs. aniela (Å's)©: de 7, 8 9 anos
 Mrs. aniela (Å's)©: e mesmo a garotada maior
 Mrs. aniela (Å's)©: de 14, 15.. nao acho legal

Terra, 03/06/99.

A proibição de avatares picantes ou pornográficos em espaços públicos é uma regra adotada por todos os servidores, mas que é passível de ser contornada quando as pessoas que se encontram na sala são conhecidas e assumidas como adultas. Em certa ocasião, quando estávamos em um grupo de adultos reunidos em uma sala, o *god* nos avisou que acabara de chegar na sala de entrada uma criança de 10 anos, o que foi um sinal para que adaptássemos a temática da conversa à faixa etária do visitante.

Os recursos do programa podem dar origem a uma série de brincadeiras que entram em choque com as regras de conduta, e a negociação sobre o que é ou não adequado torna-se constante entre usuários e *wizards* e mesmo entre estes²⁸. Um dos mais interessantes é o “spoofing”, que consiste em controlar a posição onde o balão de fala será exibido, fazendo uma espécie de ventriloquismo com outras pessoas (nota 30, p. 67). A brincadeira só é perceptível através da janela de log, logo se os usuários envolvidos não estão com ela aberta pode ser gerada uma série de situações engraçadas ou mesmo constrangedoras. Logo no início da etapa exploratória, quando ainda não utilizava a janela de log, fiquei durante algum tempo conversando com um “manequim”. Tratava-se de um prop com a imagem de um avatar padrão, que era animado através do spoofing pelas outras pessoas, na sala de entrada do Globalsite. Após algum tempo fui alertado em privado sobre a situação, que demonstrou que também no ciberespaço o humor pode revelar aspectos de uma cultura: Ao fazer graça com uma das características mais latentes no

²⁸ As pernas gigantes da Sunrise, por exemplo, foram motivo de discussão entre os frequentadores do servidor.

pedaço adolescente, a ânsia em conhecer alguém e “bater papo”, o grupo revelou detalhes de sua constituição.

Outro recurso interessante são os cyborgs, scripts definidos pelo usuário e que são executados no programa cliente, oferecendo uma série de recursos que afetam a interação. Existem muitas rotinas de cyborg pré-prontas, que podem ser baixadas da web e incluídas no arquivo de cyborg²⁹. Dentre elas estão o “zap”, que faz com que seja emitido um “raio laser” do avatar ao ponto onde repousa o pointer do mouse. Todavia, o alvo do zap pode estar protegido por seu cyborg através de rotinas que “devolvem” o raio laser ao emissor. É possível desenhar um coração feito de flores em torno de um avatar; cumprimentar a todos os presentes na sala automaticamente; fazer com que todos digam a mesma coisa (através de um spoof múltiplo); “dançar” coreografias pré programadas e uma imensa variedade de outras possibilidades envolvendo todos os recursos do Palace, limitadas apenas pela imaginação dos programadores.

As placas voadoras são outra brincadeira corrente, em especial no pedaço adolescente, consistindo em props na forma de placas com dizeres difamatórios ou pejorativos, que são colocados acima dos avatares da “vítima”. “Sou gorda”, “tenho espinhas” ou um vidro de Viagra são alguns exemplos destas placas, dentre muitos outros. O balão de pensamento retratando seios, na Figura 15 (p. 101) é outro exemplo deste tipo de brincadeira.

Estas brincadeiras, além de poderem levar à tensões que seriam prejudiciais ao “clima” no ambiente, são potencialmente geradoras de *lag*, especialmente as relacionadas ao cyborg que utilizem os recursos de desenho. Alguns servidores adotam medidas radicais quanto às mesmas, desabilitando alguns dos recursos do programa, como desenhar, os cyborgs e o spoofing. Essas medidas acabam reduzindo severamente uma série de possibilidades de uso da plataforma³⁰.

²⁹ As rotinas de cyborg ficam armazenadas em um arquivo na pasta do Palace. No endereço <http://www.finchnest.com/house/house2.html> pode ser encontrado um pequeno sistema que permite a customização total do cyborg. Através de um longo formulário são selecionados diferentes recursos e opções, e ao final do processo um arquivo de cyborg é gerado e enviado ao usuário.

³⁰ No caso específico desta pesquisa, por exemplo, foi desenvolvido um cyborg com uma série de recursos (anotava automaticamente no log o nome da sala e de todos os ocupantes, colocava comentários no log sem que os mesmos fossem “falados” pelo avatar, entre outros) que foi muito pouco usado em decorrência da proibição quase generalizada de cyborgs nos servidores brasileiros.

O controle no ambiente: Os wizards

Os *gods* e *wizards* atuam como os mediadores do Palace, e são representados dessa forma. A explicação do manual do *Palace* a este respeito é bastante significativa, no que diz respeito à análise da sociabilidade no ambiente:

Of course, you can always call for divine intervention... At most Palace sites, the wizards and gods are creative and dedicated people; they create virtual worlds to share enjoyable experiences with others like themselves, not to sink to the lowest levels of human behavior. And since they all want their sites to be popular, it's in their interest to make sure people feel comfortable during their visit. Within their own sites, wizards and gods are all-powerful; able to create and destroy rooms, distribute and revoke passwords, and temporarily "kill" or indefinitely "ban" specific individuals (or entire domains). If you feel that a certain individual is acting in such a way as to ruin the experience for others, let the local deities know about it. That's probably all you'll need to do. (manual on-line do Palace)

A importância do *wizards* na manutenção da “qualidade” do ambiente é clara no discurso dos informantes. Ao falar sobre os motivos da decadência de um servidor brasileiro, um *wizard* comenta: “Palace que não segue as regras ou coloca qualquer tipo de gente como wiz dança rapidim”.

Os poderes dos *god* e *wizards* é um tema fascinante. Eles dispõem de muitas possibilidades para exercer o controle do ambiente, em uma escala crescente de “violência”, desde o “emudecimento” do perturbador ou de sua imobilização em um canto da sala até a expulsão ou o banimento total do servidor, onde o mesmo não poderá mais retornar até que seja liberado. A eliminação dos perturbadores não parece ser representado como algo traumático ou autoritário, desde que a mesma tenha sido acionada por motivos justos.

É possível ainda mudar os avatares dos usuários, imobilizá-los e movê-los de sala. O emprego destes poderes é realizado com extrema parcimônia, pois os mesmos são vistos como muito autoritários, além de comprometerem a continuidade da “impressão de realidade” no ambiente. Mesmo os poderes inerentes à atividade de controle dos *wizards*, como a expulsão ou o banimento, são utilizados apenas em casos extremos. O emprego destas opções de “força” é muito raro no pedaço adulto, na medida em que nela as dificuldades costumam ser resolvidas argumentativamente, contrastando com o universo adolescente, onde os *wizards* por vezes são levados a agir com mais rigor.

Outro papel dos *wizards* em palaces muito frequentados é a de controlar a lotação das salas. Devido à uma limitação do programa, não é possível a permanência de mais que 16 pessoas numa mesma sala, o que faz com que os servidores possuam uma segunda sala de entrada para onde os usuários são enviados no caso de a entrada principal estar cheia.

Neste caso costuma ocorrer uma grande pressão sobre os *wizards* para que estes consigam uma vaga na sala principal, pois sendo esta o ponto de encontro (p. 89), é ali que as coisas “acontecem” e onde se deve estar para ver e ser visto. Drik@, uma das *wizards* da Globalsite, comenta que fica sempre “oculta”³¹:

```
Drik@™:      eu nuca tiro o meu
Drik@™:      fico em hide em todos os palaces
Mario:       porque?
Drik@™:      e na maioria das vezes tb rejeitando pvt
Mario:       :eta muié difícil!!!
Drik@™:      Pq qdo o palace enche as pessoas amigas ficam
procurando a gente pra passarem pra sala principla
Mario:       aaaaaahhh...
Mario:       dificil nao, esperta!
Drik@™:      estando em hide e de reject já fica bem mais
tranquilo
Drik@™:      hahaahaha
Mario:       faço idéia...
Mario:       mas e tem como tu colocar alguem a mais dos 16?
Drik@™:      principalmente na global
Drik@™:      eles esperam q a gente tire alguns da sala
Drik@™:      mas isso a gente nao faz nunca
Mario:       claro!
Mario:       seria o cúmulo, neh?
Mario:       :eu acho
Drik@™:      claro
Drik@™:      mas tem gente q acha q deve funcionar assim
Mario:       que autoritarismo!!
Drik@™:      e nao é bem por ai
```

Bitline, 06/07/99.

Contudo nem todas as tensões no ambiente se manifestam de forma tão explícita. Foi necessário um certo tempo em campo para poder perceber as rugas e inimizades inevitáveis a qualquer grupo e que também fazem parte da vida no Palace. Além das tensões relativas à concorrência entre os servidores (p. 87) foram percebidos atritos e inimizades entre usuários, ocasionadas por mal entendidos, questões passionais ou outros qualquer. Estas querelas raramente são abordadas em público, sendo motivo de conversas mais privadas entre amigos próximos.

Estas tensões subterrâneas por vezes emergem sob a a forma de “pichações” nas salas, em placas difamatórias contra *wizards* ou pelo abandono de props pornográficos nas salas. Durante alguns dias a Equipenet foi alvo de ataques desse tipo, o que forçava os *wizards* a percorrerem periodicamente todas as salas do servidor em busca de props abandonados. Ao fim teve que ser adotado um script que realiza uma limpeza automática

³¹ O cliente permite que o usuário fique “oculto”, situação na qual seu nome não aparece na lista de usuários, impossibilitando dessa forma o envio de “cochichos” a partir de outras salas (p. 55).

da sala a cada vez que alguém entra na mesma, eliminando a possibilidade de intervenções cenográficas permanentes mas resolvendo o problema das pichações.

De forma análoga, os *wizards* são vítimas do assédio de alguns usuários, que avaliam positivamente o fato de se relacionar com alguém poderoso. Segundo o depoimento de uma *wizard* de um dos Palaces adolescentes e membro do “pedaço” adulto, o assédio dos adolescentes é muito intenso: “os meninos acham a coisa mais importante do mundo ter uma wiz no icq deles”. Isto, somado ao fato dela ser mulher, faz com que ela tenha que empregar o comando “rejectprivate” que impede que mensagens privativas sejam enviadas: “qdo tá cheio fico de reject (...) senão eu acabo não falando com ninguém”

A categoria de usuários mediadores é presente em vários ambientes de sociabilidade virtual. Bernardo analisa a importância do papel das monitoras no desenrolar das interações no tele amigos, ao atuarem como “(...) elemento regulador e organizador das falas que são articuladas no 145” (1994: 55). A plataforma IRC tem uma complexa hierarquia de operadores, com diversos níveis de poderes e funções. Uma investigação específica sobre os mecanismos da ação política no Ciberespaço seria extremamente interessante para revelar o papel destas figuras mediadoras na cultura e na sociabilidade no interior do mesmo.

Trocas: reciprocidade on-line

Os *props* proporcionam à sociabilidade no ambiente Palace um elemento fundamental ao seu desenvolvimento: uma base comum de troca simbólica, que, de maneira semelhante ao Kula trobriandês (Malinowski, 1978), dá origem e estrutura uma série de práticas sociais. Em outros ambientes de sociabilidade virtual também existem condições técnicas e prática efetiva de trocas³². Todavia, a maneira como a troca está implementada no *Palace*, por seu caráter de instantaneidade e de modalidade comum de utilidade dos “dons”, possui características singulares. Diferente de outras plataformas, onde é necessário o acionamento de comandos específicos ou o desvio da atenção para outras janelas, no *Palace* a troca é feita no próprio espaço onde ocorre a interação, de uma maneira que emula as trocas “físicas” de objetos: os interessados depositam na sala os *props* que estão oferecendo e recolhem os que estão tomando. Por vezes, no universo dos adolescentes, é requisitada a presença de um *wizard* para evitar que um dos interessados seja

³² Como no caso de attachments em e-mail; trocas de fotos via DCC (um protocolo próprio de transferência de arquivos) no IRC ou troca de arquivos pelo ICQ entre várias outras formas.

mais rápido e recolha o prop antes de depositar o seu. Alguns props específicos (como os pomográficos) são mais cobiçados, gerando toda uma série de negociações e alianças para sua obtenção. Aqueles que sabem como “roubar” props³³ utilizam este conhecimento como forma de poder e elemento de barganha. Lembrando o “Ensaio Sobre o Dom” de Mauss, as interações sociais no ambiente *Palace* são permeadas pela reciprocidade envolvendo a troca mútua de *props*.

A prática de troca de *props* é quase obsessiva entre os usuários do universo adolescente, sendo frequente no início de uma interação perguntas sobre o nome, idade e se tem *props* para trocar. Como é possível a edição de *props* prontos e criação de novos³⁴, sempre existe um excedente à disposição no mercado, que circula com intensidade entre os interessados. Além disso, vários servidores disponibilizam salas exclusivamente para o depósito e obtenção de *props*, oferecendo centenas de itens dos mais variados temas e estilos (ver nota 31, p. 68). Tudo isso contribui para que se estabeleça uma circulação desse tipo de bens simbólicos muito peculiar e vivida intensamente.

Além dos *props*, existia, até 1998, outro bem de troca muito importante, tanto pela sua dificuldade de obtenção quanto pelo seu valor simbólico: o registro. Durante a etapa exploratória, conforme mencionado, o registro era obtido mediante pagamento à empresa criadora do programa (p. 59). A obtenção de senhas piratas e/ou dos programas necessários para criá-las³⁵ também era um item de troca, este mais discreto, devido ao seu caráter de ilegalidade. Naturalmente, essa discrição não se efetuava de maneira muito intensa, e era utilizada como mais um elemento de hierarquização no interior do ambiente: sempre havia uma demanda por aqueles que sabiam como conseguir as senhas. Os arquivos midi também são utilizados como elemento de troca entre os adultos, mas não com a mesma frequência e importância dada aos props.

³³ Existem alguns “truques” através de cyborgs que permitem o furto de props.

³⁴ É possível editar props existentes ou criar novos a partir de imagens digitalizadas, contudo não são todos os usuários que dominam as técnicas de edição – que de fato são um pouco complicadas e tremendamente enfadonhas devido às severas limitações do programa neste sentido.

³⁵ Existem programas, conhecidos como “crackers” que criam um número de registro válido gratuitamente.

A construção da pessoa on-line

As formas pelas quais se constroem as pessoas on-line variam tanto de acordo com as especificidades culturais de cada ambiente quanto com os recursos oferecidos pelas diferentes plataformas. No caso do Palace é possível pensar em um esquema “modular”, onde diferentes aspectos participam na construção da persona: pertencimento à uma rede de relações, nickname, prop, performance, léxico, etc. Os avatares e nicks ocupam um papel importante, e são diferenciados hierarquicamente, sendo os últimos mais importantes. É tolerada a duplicação de um avatar (mesmo porque grande parte dos mesmos é disponível publicamente), mas a duplicação de um nick é muito mal vista em ambos os pedaços, como demonstrou o caso do furto do nickname de *Ki kê* que veremos a seguir. Nos dois pedaços ocorre uma pressão para que o usuário articule minimamente alguns destes planos de construção de sua persona, assumindo assim uma identidade on-line. Os *guests*, por não poderem utilizar os dois elementos principais (eles não podem atribuir-se um nome nem mudar a aparência do avatar padrão) são incitados a fazerem o registro. A forma de fazer o registro gratuito na página do Palace é uma das primeiras coisas que lhes são ensinadas³⁶ e, na época em que o registro ainda não era gratuito, se fazia a indicação das formas “paralelas” pelas quais o mesmo poderia ser obtido.

A construção de minha persona durante o trabalho de campo trouxe à tona alguns destes mecanismos. As minhas participações eventuais, na etapa exploratória e nos primeiros dias do campo, permitiram o contato com alguns informantes. A inscrição no Mototour (p. 67) foi a primeira aparição “pública” como pesquisador, e serviu como uma referência de minha identidade nas interações subsequentes, durante o passeio. O evento oportunizou a consolidação da minha persona ao conhecer uma série de pessoas e aprofundar a relação com as que já havia conhecido antes. Apesar de não ter empregado as possibilidades de invisibilidade que o trabalho de campo no Ciberespaço oferece, e ter assumido desde o princípio meu papel de pesquisador, minha persona on-line em alguns pontos distanciava-se do pesquisador off-line. Mesmo mantendo meus parâmetros básicos de caracterização (nome, gênero, idade, localização geográfica), procurei evitar a identificação com um falar “gaúcho”, visto que isto, no trabalho de campo preliminar, frequentemente acarretava o direcionamento do assunto às especificidades e diferenças

³⁶ Como a página em questão está em inglês, por vezes este aprendizado tem que ser feito passo a passo, mencionando os detalhes de cada um dos campos a serem preenchidos, frequentemente sendo realizado “ao vivo”, com o neófito mantendo abertas as janelas do browser e do Palace.

regionais brasileiras, o que não estava sob meu foco de interesse. Desta forma, resolvi suprimir esse traço do meu discurso, o que não foi muito difícil, pois bastou eliminar alguns termos como “bá”, “tri” ou “tchê”, e não conjugar os verbos na segunda pessoa do singular, eliminando assim o “tú”. Minha home-page³⁷ atuou como elemento chave na constituição desta persona, e portanto de minha caracterização como pesquisador. Em muitas situações ela cumpriu o papel de legitimar minha identidade, dando à mesma uma chancela de veracidade. Na prática cotidiana de campo ela atuou de diferentes formas, ao disponibilizar os detalhes de meu projeto de pesquisa ou como elemento de apoio no desenvolvimento de laços associados a interesses comuns, como fotografia ou viagens de mochila.

Ao construir minha persona e desta forma minha identidade junto ao grupo, percebi o quanto esta questão é importante. Contrariando o senso comum que associa um caráter de efemeridade e evanescência às relações “virtuais”, é latente a importância da manutenção da integridade da persona construída on-line. É esta persona que conquista uma posição no grupo, um reconhecimento e uma confiabilidade indispensáveis para o tipo de convívio que se desenvolve entre os adultos. Os adolescentes “brincam” bem mais com as personas, mas aparentemente todos possuem uma a que prezam e que procuram preservar.

Um indício disso é a quantidade de “*Members*”³⁸ que entra nos Palaces para logo em seguida sair, indicando a busca de alguém em específico ou apenas um passeio rápido, que seria atrapalhado se fosse necessário cumprimentar a todos que encontrasse no caminho. Ao assumir uma identidade “anônima” estas regras de cortesia (p. 90) passam a ser dispensadas e a persona é preservada de ser considerada indelicada. Se encontram alguém com quem querem conversar, permanecem na sala e logo em seguida o nick anônimo é trocado pelo “oficial”. Todavia, quando uma interação se prolonga sem a identificação do “*Member*” os participantes começam a se sentir incômodos e a perguntar quem ele é:

Mutante: :Dá dando enxame de member aqui!!!
 Pan: o pessoal anda assim Uta
 Pan: muta
 Pan: escondido
 Pan: e mudo
 Mutante: :Todo member, em princípio é suspeito...ehehehehe

³⁷ <http://www.cfh.ufsc.br/~guima>

³⁸ Um usuário registrado que não escolhe nenhum nome entra no ambiente com o nick “Member nn”, onde nn é o número de usuários logados até então. Ele passa a ser chamado pelos dois últimos algarismos do número.

Pan: tem dia que isso aqui e um tédio
 Mutante: suspeito

Sunrise, 11/06/99.

Nicknames

O nickname é a modalidade de constituição de persona mais estável, não sendo alterado com tanta frequência quanto os props³⁹. Se ao conectar em um servidor o nick já estiver sendo utilizado, é emitida uma mensagem de aviso e o mesmo é automaticamente alterado, sendo acrescentado um número no seu final. Algumas plataformas (como o IRC) permitem o registro do nickname de forma que o mesmo só possa ser utilizado por seu “dono”, mediante a digitação de senha. A inexistência deste tipo de recurso gera tensões, como na ocasião em que uma adolescente que começara a utilizar a plataforma escolheu o mesmo nick de uma usuária assídua, pertencente ao universo dos adultos. Os atritos gerados nesta ocasião trouxeram à tona a importância do nick na construção da persona e o valor atribuído ao tempo de utilização do programa, utilizado como categoria de acusação pela usuária antiga que se sentia usurpada de seu direito em utilizar aquele nick. O evento revelou as tensões entre os dois “pedaços”, pois o fato da “usurpadora” pertencer aos adolescentes foi mencionado pela rede de apoio que se formou em torno da usuária que teve parte de sua identidade furtada:

```
Kik@ @:      no meu caso eu trocaria na hora ...
Kik@ @:      se eu entrasse no palace e já tivesse uma pessoa com
mesmo nick meu
Kik@ @:      eu sendo nova no palace
Mario:       eh, mas de repente ela acha que nova eh vc...
Mario:       e que ela inventou o nick primeiro...
Kik@ @:      pois é mario por isso q nao troquei o meu...
Kik@ @:      daria vitoria a ela
Kik@ @:      e tbm nao quero trocar naum...
Mario:       porque?
Kik@ @:      detesto pessoas q ficam trocando de nick
Mario:       :?
Kik@ @:      eu nao vou trocar o meu por nada
Kik@ @:      vou ser sempre a kik@
```

Bitline, 07/06/99.

A solução encontrada por Kik@ foi acrescentar o símbolo ® ao seu nickname, simultaneamente diferenciando-o e deixando claro seu direito ao mesmo por antiguidade.

³⁹ O nick escolhido pelo usuário fica armazenado no programa cliente, e se não for alterado, permanece o mesmo em todas as conexões.

Os adultos geralmente utilizam seus próprios nomes como nick. Os adolescentes por sua vez exibem grande criatividade ao elaborarem vários tipos de nicknames, por vezes imensos e repletos de caracteres não convencionais⁴⁰. A prática de “decorar” os nicks através do emprego de caracteres especiais é bastante comum em plataformas baseadas em texto, e utilizada predominantemente pelos adolescentes:

```
.J.u.N.i.Ø.r. ®
o=\o $ o_-'i-'_u £ o=\o
|Renata|
=$pw®» $ o_-'i-'_u £ «Bo$S=
/\ /\ anezYnhĂ
VÍØ£ĂTØ®
!-£egenÐ-!
```

Os adultos utilizam com parcimônia os caracteres especiais, limitando-se aos relativos ao “registro” da marca ou substituindo alguns “a’s” por arrobas:

```
Speed Racer®™
Sarah®
Mrs. aniela (Å's)©
Drik@
```

Por vezes o nick é também empregado para denotar estados de espírito ou situações concretas:

```
Mario:          oi!
Brrrrrrrrr:    ok
Mario:          tá com frio?
Brrrrrrrrr:    e como!
Mario:          puxa...
Mario:          onde vc está?
Brrrrrrrrr:    Sampa!
Brrrrrrrrr:    e vc?
```

Terra, 15/05/99.

Ou ainda para fazer brincadeiras, como na festa junina onde um dos participantes colocou o prop de uma caixa de correio e usou um nick fazendo referência à um serviço prestado por um dos maiores portais de WWW brasileiros⁴¹:

```
Graci:          correiu???
Graci:          como poe a carta aí?
Correiu Eleganti: !eh soh falar no pvt
Graci:          !hahahahahahaha
```



⁴⁰ Os mesmos podem ser obtidos através da digitação de seu código ASCII no teclado numérico reduzido enquanto mantém-se pressionada a tecla ALT.

⁴¹ O “Correio Elegante” do UOL (www.uol.com.br/correioelegante/) consiste em um serviço de troca de mensagens entre pretendentes a relacionamentos amorosos que preserva a identidade dos remetentes caso o destinatário não demonstre interesse na relação.

Correiu Eleganti: !discretameeeeeeeeente

Experiment, 11/06/99.

Os nicks também são utilizados para “brincar” com a identidade, mas não com a mesma frequência que os avatares. Em um dos dias do Mototour um participante usou o nick *Xux@, o que motivou o surgimento de uma Marlene Matos®. Em poucos instantes a sala estava repleta de “gente importante”, que estabeleceram uma série de brincadeiras em torno de suas personalidades fictícias:

Bete'S: minha nossa o q fa,o com tanta gente importante aqui
Xux@: até a xuxa veio
Silvio Santos: quem quer propiiiiiii????
Rosinh@: eu tb quero
Xux@: hahahahaha
Bete'S: ahahahha
Silvio Santos: a rai!!!
Marlene Matos®: hahah
Silvio Santos: minha amigann,
Bete'S: ahahahahha
Silvio Santos: vc que um propiinnn??
(...)
Silvio Santos: oi angel!
Angelica®: quer me contratar se Silvio?
Silvio Santos: de novo??
Angelica®: seu Silvio
Angelica®: quero sair da Globo
Silvio Santos: hmmm...
Silvio Santos: vou pensar no teu caso...
Angelica®: la a concorrência com a Xuxa é difícil
Xux@: ela sabe q na globo nao tez eu estando lá
Xux@: hahahahahahhahhahh
Silvio Santos: passa no meu escritorio mais tarde, quem save,,,
Angelica®: né cumadre?
Angelica®: olha la
Angelica®: Karla Perez?
Karla Perez®: Oi Patrao??
Silvio Santos: fala karlinha!
Karla Perez®: hahah
Silvio Santos: e o tcham, sempre em cima???
Karla Perez®: tem jeito de dar um aumento ai??
Angelica®: :não vou ter vez
Angelica®: :tadinha de mim
Silvio Santos: :tem prah todas fia...
Angelica®: hehehe

Bitline, 16/05/99.

Um caso paradigmático de utilização dos nicks para denotar identidade são os clãs, cujo elemento básico de identificação é a inclusão, no final do nick, do nome do clã e do número de “registro” do membro⁴²:

```
Anjinha +DoF#56
007 +++FLSGP\««$Ñ»»MIB #2 UPS
007\FLS\+MIB#King#conv\MØP
Leo<+Dof#80>
!¤¿¤- (^Soniç^)-¤¿¤! ($pW®)
TOM {SOSD#3}:
C®oNo««« SpW®»»»
```

Os clãs emulam no Ciberespaço as “gangues”, grupos de adolescentes que se reúnem em torno de uma identidade em comum, muitas vezes definida por oposição à dos clãs adversários, e que estabelecem entre si uma hierarquia e uma rede de solidariedade. No caso do Palace esta solidariedade se manifesta em redes preferenciais de troca de props, informações à respeito de usuários, troca de senhas e de informações à respeito de programas, sites de pirataria e vários outros ítems da cultura hacker.

A dinâmica dos clãs é riquíssima, mas infelizmente não foi analisada em decorrência da opção de concentrar a etnografia no universo dos “adultos” e os mesmos pertencerem quase exclusivamente ao universo adolescente. Todavia, um estudo mais detalhado dos clãs pode trazer a tona diversos aspectos relativos à sociabilidade no Ciberespaço, inclusive através de uma perspectiva comparada, pois em ambientes desenvolvidos a partir de outras plataformas também há registro de formações semelhantes⁴³.

Os avatares

Ao contrário do que se poderia esperar, os avatares não são tão determinantes na constituição da persona quanto os nicknames. A identificação através da imagem não é relacionada a apenas uma figura, mas sim à um “estilo”, de maneira análoga ao modo de vestir-se. Além disso os avatares atuam como elemento de articulação do discurso, podendo ser trocados de acordo com o rumo da interação. Se um grupo de amigos sai de uma sala de visitas e vai para uma praia, é conveniente que se use uma “roupa” adequada,

⁴² Existem também props que exibem o nome do clã em peças do vestuário do avatar ou mesmo avatares inteiros compostos pelo nome.

⁴³ Vários jogos on-line possuem modalidades de disputa entre equipes, que acapam constituindo “clãs”, “guildas”, “esquadras” e assim por diante, de acordo com a ambientação do jogo. Preuss (1998) descreve alguns destes jogos.

que não será necessariamente colocada sobre a mesma figura, podendo ser outro avatar completamente diferente como um guarda-sol, por exemplo. Ao prolongar-se uma interação, é de bom tom usar um avatar semelhante em temática e tamanho ao do interlocutor. Com o passar do tempo acaba-se formando um “guarda roupa” com várias alternativas, a princípio em harmonia com a personalidade e características da persona⁴⁴. Os avatares também são empregados para denotar estados de espírito: avatares para se utilizar em momentos de alegria, de tristeza, etc. O uso dos avatares é diferenciado de acordo com o pedaço. Os adolescentes costumam trocar de props com frequência, utilizando-os como uma forma de expressão. Já os adultos permanecem por mais tempo com os mesmos avatares, trocando quando há a necessidade concreta de adequação ao contexto.

Os avatares padrão, também chamados de “ervilhas” devido ao seu formato e cor inicial, não são muito utilizados, sendo associados à “nudez”. Mesmo a possibilidade de agregar adereços aos mesmos (como óculos, chapéus, colares, etc.) também não é muito empregada, existindo uma pressão bastante intensa para que sejam utilizados props que cubram todo o avatar padrão (p. 56). Os avatares nem sempre são antropomórficos. Existe uma ampla variedade de tipos, abrangendo fotografias de carros antigos, animais, personagens de quadrinhos e desenhos animados, objetos em geral e muitos outros⁴⁵. Existe uma família de avatares chamada sk8⁴⁶, que são bastante populares tanto em uso quanto em disponibilidade, principalmente entre os adolescentes. Vários Palaces, dentro e fora do Brasil, possuem salas de props exclusivamente para essa modalidade. Creio que, além da temática, que se adequa à faixa etária dos adolescentes, o fato do tamanho destes avatares ser padrão contribui para a sua disseminação. A sistemática lembra muito um passatempo vendido em bancas de revista: bonecas de papel com roupas e acessórios para recortar, consistindo a brincadeira em vesti-las, selecionando as possíveis combinações. No caso do Palace, as figuras básicas são nuas e carecas, possibilitando dessa forma a elaboração de todo o “guarda roupa”.

⁴⁴ Não existe nenhum utilitário que facilite o gerenciamento de props, sendo estes armazenados na maleta na ordem em que são salvos. Usuários mais antigos os colecionam, e para fazê-lo empregam um procedimento bastante trabalhoso para contornar as limitações do programa, o que revela a importância dos mesmos na prática cotidiana no ambiente.

⁴⁵ Suler (1999) faz um interessante apanhado dos diferentes tipos de avatares e os divide em categorias: “Cartoon; Celebrity; Evil; Real Face; Idiosyncratic; Positional; Power; Seductive; Other”.

⁴⁶ Ver nota 6. p. 82.



Figura 18: Alguns avatares sk8.

A edição e alteração de peças de vestuário já existentes torna a quantidade circulante de objetos bastante elevada, o que alimenta a troca de props, que é um importante fator de sociabilidade, como vimos. Por ocasião da copa do mundial de futebol de 1998, por exemplo, surgiram vários avatares vestindo roupas verde e amarelas e com a bandeira do brasil estampada. As dificuldades envolvidas na edição e criação de props faz com que a mesma atue como elemento de reciprocidade, sendo comuns as “encomendas” de avatares específicos. No caso de avatares editados pode existir uma maior reserva quanto à duplicação, possivelmente pelo desejo de uma exclusividade na identidade visual⁴⁷. Os *wizards* e *gods* dispõem de ferramentas de clonagem de props que quando utilizadas nestes casos geram intensos protestos.

Algumas vezes os props são utilizados para criar uma companhia ao avatar, como no caso dos bichinhos de estimação. Este uso foi criativamente empregado por um usuário adolescente, frequentador da Globalsite, que aparentemente desejava a companhia feminina.



Figura 19: Avatares com companhia

Outra modalidade muito frequente de avatar é a que denomino de “glamorosos”, fotografias provavelmente retiradas de anúncios publicitários, mostrando homens e

⁴⁷ A negociação em torno do avatar duplicado que me coube no Mototour (ver p. 69) é ilustrativa tanto da importância da identidade imagética quanto das formas de resolução de conflitos empregados pelos Wizards.

mulheres bonitos e bem vestidos, via de regra com um olhar provocante ou insinuador. Apesar de não possuírem um tamanho definido como os sk8, em geral apresentam proporções semelhantes, de forma que a interação física entre dois avatares seja verossímil. Não raro são encontrados “pares” de avatares, um masculino e outro feminino, posicionados de forma a poderem ficar juntos ou se abraçar. Esses props são usados predominantemente pelos adultos, enquanto que os adolescentes dividem-se entre os sk8 e outros tipos de avatares, como de personagens de histórias em quadrinhos ou cinema. É possível criar um avatar a partir de uma foto pessoal, mas isto foi verificado pouquíssimas vezes em público. Em privado, por outro lado, os props “fotografia” são utilizados para mostrar a própria foto ou a de parentes e amigos, mas apenas entre pessoas que já possuem uma intimidade, conquistada com o passar do tempo⁴⁸.



Figura 20: Avatares de casais

Durante o Mototour adotei um avatar e mantive ele durante quase todo o tempo⁴⁹, sendo esta minha identidade visual no passeio. Após o evento, contudo, não me senti a vontade com nenhum dos avatares disponíveis nas salas de props, e preferi utilizar o padrão, caracterizando minha persona através da mudança da cor de verde para marrom. Utilizei os avatares completos apenas como recurso comunicativo ou quando a demanda por “vestir algo” era muito intensa. Os dois avatares que mais utilizei foram um da categoria “glamorosos”, para poder me adequar às interações no universo adulto e o de um gato, por me parecer o mais neutro e “observador” possível. Todavia o mesmo não se demonstrou tão neutro, pois frequentemente era motivo de atenção, gerando brincadeiras envolvendo o comportamento adotado ao encontrar um gato doméstico, ou como em certa ocasião que uma usuária do grupo dos adolescentes usou um avatar de uma gata para fazer par com ele.

⁴⁸ Suler (1999) encontrou dados semelhantes em sua pesquisa nos Palaces americanos.

⁴⁹ Exceto quando seu “dono” estava presente, ver nota 47.

Próximo ao final do trabalho de campo resolvi experimentar na construção de minha persona, e criei um avatar a partir do personagem Roco Vargas⁵⁰. Minha escolha por Roco, além de ser motivada pela minha admiração pelo trabalho de seu autor, foi uma tentativa de estabelecer uma paródia com os avatares glamorosos a partir de um personagem estereotipadamente charmoso e sedutor. Esta tentativa, todavia, não surtiu efeito, e o avatar foi rejeitado por alguns dos informantes que o acharam muito pedante. Isto fez com que eu retornasse aos avatares anteriores para concluir o trabalho de campo.



Figura 21: Os avatares que utilizei durante o trabalho de campo

Enfim, a existência das personas no Palace é garantida não apenas pela participação no transcorrer da interação, mas também pelas imagens que estas escolhem para as representar, apesar das mesmas não possuírem a mesma importância que os nicknames. Este conjunto de escolhas determinará, em grande medida, a sua associação à um ou outro grupo no interior do ambiente. Os avatares e os nicknames, contudo, não extinguem as formas de caracterizar uma persona on-line. Ao pertencer à um grupo, acaba-se apreendendo detalhes à respeito do comportamento das pessoas mais chegadas, e estas podem ser reconhecidas pela forma de falar, por expressões típicas ou mesmo pela maneira de se movimentar.

As personas e seus duplos

Após algumas semanas de campo foi possível adquirir um *feeling* que permitia rapidamente identificar à qual pedaço estava associado cada ambiente visitado. Além dos elementos de performance descritos, o uso de nicknames grandes e complicados e de avatares sk8 ou de personagens do mundo da TV já associava o sujeito ao pedaço adolescente. Por outro lado, avatares glamorosos e nicks simples, com nomes “normais” ou com poucas decorações, diziam respeito à usuários do universo adulto. Este *feeling* não é

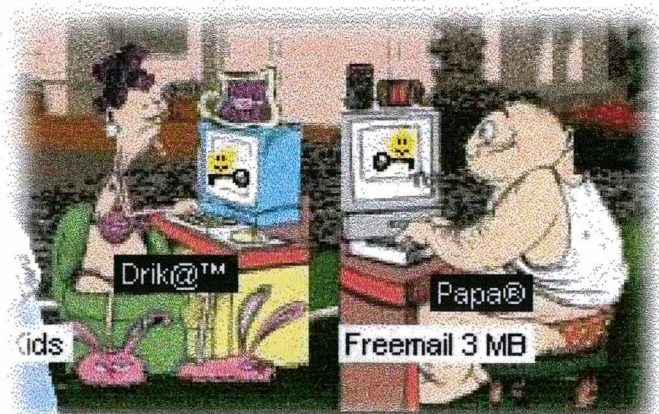
⁵⁰ Personagem do álbum “Triton” de Daniel Torres (Torres, 1989).

exclusividade de alguém com intenções analíticas. O desaparecimento da Globalsite fez com que seus frequentadores circulassem intensamente pelos servidores brasileiros. Na época era comum, enquanto estávamos na sala de entrada da Sunrise, observar avatares sk8 e com nicks elaborados chegarem, permanecerem poucos instantes e logo irem embora, indicando o reconhecimento daquele pedaço como um território alheio aos seus interesses e relacionamentos.

Quanto à relação do on-line com o off-line, contudo, as identificações não são tão imediatas. Em várias ocasiões foram feitas alusões às possibilidades de utilização do Palace como um espaço de fantasia, e de como isso é interessante e ao mesmo tempo perigoso. Uma das informantes, ao discorrer sobre as razões que levam aos ambientes de sociabilidade virtual, afirmou que neles as pessoas “desabafam com alguém que conhecem virtualmente, mas não correm o risco de ter seus segredos comentados entre os amigos reais”.

O aspecto do “perigo” foi bastante recorrente, com diversos informantes enfatizando a importância de se manter clara a “virtualidade” (no sentido de distinção do off-line) da vida no ciberespaço. O risco eminente seria a mistura das duas esferas: “(...) só é triste quando as pessoas misturam o real e o virtual e se perdem, porque aqui a maior parte das coisas são imaginárias. Aqui você pode se transformar num galã, quando na real nem chega perto. Mas tem pessoas que se apaixonam pelos props, ou pelo que a pessoa se diz ser e quando chega no real é aquela decepção”. A prevenção quanto aos possíveis riscos da mistura das duas esferas por vezes se manifesta através do humor, como em uma ocasião onde Drik@ e Papa usaram props engraçadíssimos, cada um com uma charge de um homem e uma mulher muito feios usando computadores:

```
Mario:          :casal simpatico
Papa@:          oi mario
Papa@:          estou tc
                com uma gatinha
Mario:          reoi
                papa!
Mario:          oi Dri!
Mario:          tou
                vendo...
Drik@™:         somos
                lindos e maravilhosos
Papa@:          ela é
                linda cara
```



Mario: de bobs entao...
Mario: hehehe
Papa®: heheh
Drik™: hahaha

Globalsite, 18/06/99.

A maior parte dos informantes, porém, quando perguntados sobre a “virtualidade” do que acontece na prática cotidiana no Ciberespaço foram enfáticos em afirmar que os sentimentos e emoções são reais. Parece então que o “cuidado” deve ser no sentido de evitar uma possível “contaminação” da vida “real” com a “virtual”. Essas seriam duas esferas que não deveriam se tocar, mantendo-se as relações “virtuais” tão somente nesse plano. O depoimento de uma informante de Belo Horizonte, cidade com grande número de usuários Palace e que portanto possuem maior possibilidade de realizar encontros off-line, comenta: “conheço muita gente, mas depois que a gente se conhece de certa forma parece que nos afastamos um pouco. De vez em quando marcamos um churrasco em casa de um mas não é mais a mesma coisa”.

Todavia, isto não implica necessariamente no ocultamento ou dissimulação da vida off-line durante a vivência no Ciberespaço, mas sim em uma reserva às intersecções. Pelo contrário, a maioria dos informantes não parece preocupar-se em falar a respeito de suas vidas, atividades profissionais, cidades, etc., depois do tempo de interação necessário para se conquistar confiança. São inclusive as informações off-line básicas que dão suporte às interações iniciais, que a formulação clássica “de onde vc é e o que vc faz...”, mencionada como piada no universo adulto, vem a demonstrar. Alguns dos informantes viajam através do Brasil para visitarem-se e conhecerem-se, fortalecendo assim as redes de amizade. O que permanece como pano de fundo, todavia, é a cautela que deve ser empregada na consideração das relações estabelecidas a partir do Ciberespaço. Esta tensão entre o “virtual” e o “real” nos relacionamentos é paradigmaticamente plasmada no texto de uma página-cartão enviada por um dos meus informantes-chave:

AMIGOS SEM FACE

Nós nos sentamos, encaramos nossas telas e digitamos.
Todos nós desejamos saber tudo o que for possível.
Com nossos mouses vagamos pelos sites e chats, procurando algo ou alguém que tenha a nossa vibração.
Entre nós conversamos e digitamos nossas aflições, formamos um pequeno grupo, acima de qualquer inimigo.
Esperamos que alguém digite nosso nome, queremos o reconhecimento.
Mandamos beijos e abraços e às vezes até nos paqueramos !!!
Vamos ao nosso íntimo e nos revelamos.
É verdade, somos amigos, mas não sabemos porque !!!
Porque na tela somos corajosos?
Porque contamos segredos que nunca foram contados?
Porque compartilhamos pensamentos com pessoas que não podemos ver, como se fossemos cegos?

A resposta é simples, límpida como cristal.
Todos nós temos problemas e precisamos compartilhar com alguém.
Não podemos falar para as pessoas reais, eles nos julgariam...
Assim, vamos ao computador, neles nós confiamos.
Embora pareça louco, a verdade permanece, eles são nossos

AMIGOS SEM FACE.
http://www.luinha.com.br/amigos_sem_face.htm, 01/04/2000.

Conclusões

“The computerization of culture leads to the spatialization of all information, narrative, and, even, time. Unless this overall trend is to reverse suddenly, the spatialization of cyberspace is next. (...) future online systems will be characterized by a high degree of interaction, support for multi-media and most importantly the ability to support shared 3D spaces. (...) users will not simply access textual based chat forums, but will enter into 3D worlds where they will be able to interact with the world and with other users in that world.” (Manovich, 1996)

Durante os cinco meses do trabalho de campo tive a oportunidade de conviver cotidianamente com um grupo de pessoas que se encontravam no Ciberespaço. Dentro do ambiente de sociabilidade engendrado pelo grupo, encontrei uma cultura local que demonstrou-se, em vários aspectos, autônoma em relação aos contextos off-line aos quais seus atores estavam associados. A princípio surpreendi-me ao encontrar em um mesmo espaço pessoas cujas identidades off-line referiam-se à segmentos sociais bastante variados, que possivelmente não entrariam em contato fora do Ciberespaço.

Esta surpresa inicial levou-me a perceber que algumas das categorias empregadas para pensar a vida social off-line são adaptadas para representar as práticas no on-line. A reelaboração das fronteiras dos grupos é uma delas, pois o Ciberespaço – dentre muitas outras coisas – pode desempenhar o papel de um caminho entre diferentes segmentos sociais que, em decorrência de fatores off-line, não teriam oportunidade de interagir e desenvolver laços fora da Rede. Apesar do “pedaço” adulto ser constituído em sua maioria

por indivíduos de faixa etária média, dele também fazem parte pessoas das mais variadas idades e segmentos sociais, desde estudantes de 10 anos, pré-vestibulandos, passando por adultos das mais variadas profissões ou aposentados. Espalhados por vários estados brasileiros e alguns países do exterior, estas pessoas dividem o mesmo espaço virtual de sociabilidade e nele estabelecem uma rica cultura que ordena sua vida em comum.

A tarefa de constituir um objeto de pesquisa neste cenário tornou-se possível graças à opção pela abordagem intrínseca (p. 28), enfatizando a vivência on-line, elemento que, em última análise, reunia todos os informantes. Da mesma forma, ter considerado os ambientes de sociabilidade – criados pela conjunção de diferentes plataformas – no lugar de priorizar plataformas específicas (p. 34), permitiu que o olhar etnográfico percorresse a totalidade das práticas do grupo no cotidiano on-line. Ambas opções analíticas demonstraram-se operacionais na tarefa de delinear o grupo, colocando em destaque sua autonomia, enquanto unidade cultural, em relação ao off-line. Além disto, estas opções permitiram contornar os problemas associados à noção de “comunidades virtuais” (p. 32).

As singularidades do trabalho de campo no Ciberespaço se fizeram sentir em vários aspectos durante a minha pesquisa. Um deles – um tanto prosaico – foi relativo ao horário em que o ambiente Palace é frequentado. Apesar de não me distanciar fisicamente de minha cultura original, de continuar próximo ao ambiente acadêmico e das minhas redes de amizades, durante o transcorrer do trabalho de campo passei a “habitar” um turno que, desde alguns anos, não frequentava. O fato de permanecer conectado pelas madrugadas durante um longo período de tempo acabou, inevitavelmente, me afastando de uma parte de minhas redes sociais, o que de certa forma contribuiu para minha “imersão” no campo.

Outro aspecto comumente desafiador no trabalho de campo antropológico, o aprendizado elementar da cultura do “outro”, a apreensão dos códigos que estabelecem uma conduta aceitável, e que desta forma permitem a entrada nos laços de pertencimento ao grupo, também teve suas nuances no caso de minha pesquisa. À dificuldade de apreender o conjunto de códigos culturais de comportamentos adequados para a vida cotidiana no grupo foi adicionado um elemento: o domínio das habilidades cognitivo/motoras essenciais para ter acesso à estes códigos (p. 43).

Além da ubiquidade espacial – que proporciona uma disjunção entre os corpos físicos e as personas – entra em cena na sociabilidade exercida no ambiente uma distorção da temporalidade. O tempo parece andar bem mais rápido no Ciberespaço, onde alguns dias de convívio são suficientes para sentir-se íntimo e estabelecer relações bastante

intensas de amizade ou mesmo de amor, que podem ter uma certa duração ou esvanecerem com a mesma velocidade com que se estabelecem. Durante o trabalho de campo algumas vezes era cumprimentado com intensidade, sendo considerado como “sumido”. Ao consultar os logs e o banco de dados, constatava que o meu “sumiço” em relação àquela pessoa era de não mais que 2 ou 3 dias, por estar circulando por “pedaços” ou horários diferentes. Esta “compressão” da temporalidade exerce uma forte influência na sociabilidade on-line, que apresenta-se extremamente dinâmica e fluida, com os grupos sendo constantemente renovados através da contínua saída e entrada de pessoas.

Estas características fazem com que as redes sociais que conformam os dois “pedaços” que frequentam o Palace (p. 62) estejam sempre em transformação. Personas estão permanentemente entrando e saindo do “mundo” Palace, fazendo com que o mesmo esteja em contínua renovação. O que mantém as redes coesas é o contato continuado de seus membros, visto que a cartografia do Ciberespaço também costuma ser fluida. Assim como as pessoas circulam por diferentes plataformas em busca de ambientes mais agradáveis, os próprios ambientes circulam pela rede em um interessante nomadismo. O fechamento da Globalsite (p. 85) foi paradigmático neste sentido, pois provocou o deslocamento de todo um “pedaço” para um outro arranjo de plataformas, envolvendo servidores Palace e ICQ. Os endereços dos servidores mudam, quando as máquinas que os abrigam são deslocadas de uma conexão para outra, ou no caso dos servidores pessoais. A permanência dos grupos em torno desses ambientes depende do contato de seus membros¹. Mesmo após dispersarem, algumas redes são mantidas vivas por resquícios como as listas de discussão, troca de páginas-cartão, troca de e-mails em datas comemorativas como natal ou páscoa ou pelo encontro casual através do ICQ.

É importante observar, contudo, que isto não é representado como um sinal de superficialidade ou “pobreza” dos relacionamentos. O contraste com a escala de tempo das relações off-line por vezes é presente, mas as relações no Ciberespaço são avaliadas de acordo com sua própria especificidade e, neste sentido, consideradas positivamente. A temporalidade “acelerada” é vista como uma das vantagens e atrativos dos relacionamentos on-line, onde é possível conhecer e estabelecer vínculos rapidamente com um grande

¹ Eventualmente circulam mensagens na lista de discussão (p. 41) perguntando pela localização de servidores “antigos” que mudaram de endereço ou mesmo deixaram de existir. Aparentemente esta lista é um dos últimos laços que une um grupo que deve ter sido bastante coeso em determinada época e que talvez não tenha desaparecido por inteiro devido à sua existência. O servidor de Palace associado à empresa mantenedora da lista já não está no ar desde julho de 1998.

número de pessoas. Estas relações não são necessariamente efêmeras, como poderia parecer à uma primeira avaliação², mas sim suficientemente continuadas no tempo para que seja possível o estabelecimento de vínculos e para que as pessoas partilhem histórias de vida, problemas e perspectivas. Enfim, as personas que fazem parte do pedaço adulto são “densas” tanto no espaço – na medida em que suas identidades são definidas e estáveis – quanto no tempo, ao possuírem uma trajetória junto ao grupo.

Uma classe de comentários frequente a respeito do Ciberespaço são os que afirmam sua “irrealidade”, no sentido de que as experiências que ocorrem em seu interior careceriam de “realidade” por serem “virtuais” (p. 32). A potencialidade de anonimato oferecida pelas comunicações mediadas por computador ofereceria, assim, uma passagem para um mundo ficcional e fantasioso. Se a Rede oferece a possibilidade de criar novas personas e mascarar a identidade do sujeito off-line, as personas on-line, por sua vez, não costumam ser anônimas. Pelo contrário, para conseguir a inserção em uma rede de relações e assim passar a pertencer a um grupo é necessária uma história, uma trajetória que só pode ser vivida a partir de uma identidade minimamente estável (p. 112). A relação desta identidade com o mundo off-line pode variar amplamente desde a identificação total ao reconhecimento do Ciberespaço como um local de fantasia (p. 122).

Um dos marcos da contemporaneidade é a ruptura de uma concepção monolítica de sujeito. Ao viver em sociedades complexas, formadas pela interrelação de esferas de sociabilidade heterogêneas, a identidade individual torna-se o amálgama das diferentes personas vividas pelo sujeito, referenciadas a cada um dos contextos estabelecidos por estas esferas. Isto faz com que o possível “anonimato” deva ser pensado em diferentes planos. Em relação ao off-line pouco se pode afirmar partindo apenas do vivido on-line. A passagem para o on-line pode ser simultânea a um encobrimento e a criação de uma persona diferenciada das off-line³. Mesmo no plano do on-line podem ser criadas múltiplas personas, pertencentes à diferentes ambientes de sociabilidade (ou inclusive dentro de um mesmo ambiente). Enfim, as possibilidades de manipulação de identidade são infinitas, e tentar encontrar uma fórmula genérica que abranja a todas pode levar à uma redução da riqueza das inúmeras culturas engendradas no interior do Ciberespaço. O estudo etnográfico denso destas culturas, por sua vez, pode trazer a tona eventuais regularidades

² Esta, inclusive, foi a minha impressão no trabalho de campo preliminar, realizado predominantemente entre os adolescentes.

³ Mesmo no meu caso, onde a ética de pesquisa fez com que minha identidade de pesquisador fosse sempre revelada, ocorreu um encobrimento parcial, por conta da supressão dos gauchismos em minha fala (p. 112).

que permitam, no futuro, a compreensão das maneiras pelas quais a categoria de pessoa é reelaborada no Ciberespaço como um todo. A solução que pode ser apontada para este impasse entre identidade/falseamento é o abandono do ideal de uma identidade única e cristalizada, e a adoção de uma perspectiva teórica que dê conta dos múltiplos “selves” vivenciados pelo mesmo indivíduo⁴:

Ao invés de uma identidade universal que garanta a unicidade do usuário por toda a rede, a INTERNET é pródiga em rituais de identificação segmentares, em exigências de construção de personas locais – e portanto também em possibilidades de mascaragem e ocultação das identidades de origem. (...) Em vários ambientes de sociabilidade mais informal é explicitamente esperado que a descrição da persona local não tenha nada de realista, não 'traga nada de casa', buscando um clima lúdico como num baile de máscaras ou fantasias. Só se pode freqüentar os diversos nichos da rede por meio de personas, só através delas se pode navegar, assistir, participar, mas estas podem ser definidas sem nenhuma outra exigência de veracidade que a palavra digitada no ato de entrada. Não é a consistência entre a persona apresentada e as demais que o usuário utiliza em outras instâncias da rede que se quer estabelecer; tudo o que se pretende é que ele tenha condições para construir uma persona localmente consistente (seja qual for). (Aranha Filho, 1997)

A estabilidade das personas, necessária ao pertencimento à redes de relações, é relativa à um cenário construído a partir de sua trajetória no interior dos grupos, que pode ou não ser equivalente às diferentes histórias off-line. O ponto é que não existe uma única “verdade” a respeito de um indivíduo inserido em múltiplos pertencimentos sociais em sociedades complexas. Cada um deles vai demandar uma “história” e uma persona correspondente, passando o indivíduo a ser constituído pelo somatório destas histórias.

Esta pesquisa analisou uma situação concreta de vida social no Ciberespaço, empregando a perspectiva etnográfica no estudo de um ambiente de sociabilidade que nele se constitui. Percebeu-se que as relações que se estabelecem neste ambiente podem ser de grande densidade, via de regra constituindo grupos sociais, muitas vezes com fortes traços identitários. Neste sentido, foi verificado que a fragmentação que caracteriza as sociedades contemporâneas não implica necessariamente na negação dos laços sociais, mas sim na possibilidade de construção de novas formas de sociabilidade. A construção da pessoa é importante para a compreensão destas, pois permite identificar mecanismos de elaboração de identidades e dos laços sociais que lhe são correlatos.

O estudo etnográfico das formas culturais que dão existência e significado à cada uma das “comunidades de sentido” que formam as sociedades contemporâneas poderá contribuir para a compreensão da posição do homem enquanto produtor/produto de

⁴ Turkle (1997) afirma que a identidade deve ser considerada como multiplicidade no Ciberespaço, que seria um local privilegiado para a “produção de subjetividades”.

sentidos no/do mundo. Tentar mapear estas teias de significado através das formas pelas quais elas tomam existência – pela sua performance cotidiana – é uma das possibilidades que se apresenta à Antropologia. No que diz respeito ao Ciberespaço, esta abordagem demonstrou-se frutífera e com grandes potenciais ainda a serem explorados, tanto no que diz respeito à reflexão teórica quanto à investigação empírica.

Anexo A: Traduções das citações

Página 9:

“Na cidade encontramos, na mais forma mais concentrada dentro de um espaço limitado, o tipo de complexidade cultural a respeito da qual este livro trata: a maior variedade de subculturas, o aparato cultural mais elaborado e uma grande quantidade de modos de articulação de significados, contrastantes porém interligados.” (Hannerz 1992: 174)

Página 15:

“(…) descobrir os padrões, funções e significados destes recursos comunicativos na conduta e interpretação da vida social para as pessoas entre as quais eles são correntes, para as quais eles são disponíveis como um equipamento para a vida” (Bauman, 1992: xv)

Página 15:

“Os fenômenos que observamos no IRC parcialmente assemelham-se a gêneros teatrais da vida real como farsas, um baile de máscaras ou de carnaval, uma festa ou um espetáculo, ainda que muito do que acontece consista apenas de texto – letras e símbolos tipográficos dançando em uma tela de computador. Eventos no IRC são uma forma de “peça virtual” descorporificada, flutuando livremente no Ciberespaço” (Danet *et al*, 1997)

Página 20:

“Ciberespaço. Uma alucinação consensual, vivida diariamente por bilhões de operadores legítimos, em todas as nações, por crianças a quem estão ensinando conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas que abrangem o universo não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. Como luzes de cidade, retrocedendo!” (Gibson, 1984)

Página 28:

“Comparar algumas poucas comunidades virtuais, cuidadosamente escolhidas em diferentes contextos geográficos, culturais e técnicos pode ser um bom método para obter algumas primeiras generalizações à respeito do comportamento social no Ciberespaço.” (Paccagnella, 1997)

Página 29:

“É no mínimo infundado e ideologicamente colonialista reivindicar que nossas versões da verdade sejam verdadeiras todo o tempo. A única reivindicação defensável de conhecimento é um conhecimento local. Não temos mais justificção em reivindicar estar vendo a verdade na redução das atividades no Ciberespaço à eventos ou causas no mundo real do que temos em tentar reduzir práticas culturais complexas de sociedades não ocidentais à irracionalidade ou a modelos de comportamento ocidentais. A prática cultural é uma atividade local.” (Leaning, 1998)

Página 30:

“A pesquisa em comunidades virtuais será então ainda mais similar à pesquisa em comunidades tradicionais na ‘vida real’. Talvez conceitos e teorias avançados desenvolvidos especificamente para as CMC’s encontrarão alguma aplicação nas ciências sociais “mainstream”, parcialmente pagando o débito da pesquisa em comunicação mediada por computador às disciplinas mais antigas e eminentes.” (Paccagnella, 1997)

Página 30:

“A literatura colonial buscou compreender os “novos” mundos aplicando modelos provindos dos mundos conhecidos. Este processo não foi uma substituição completa das características indígenas pelas do colonizador. No lugar disso, o processo foi o de uma renegociação de conceitos e padrões cognitivos. Ao aplicar um modelo de comportamento diferenciado por gênero à um espaço desconhecido, o Ciberespaço, estamos aplicando uma série de temas à uma forma desconhecida.” (Leaning, 1998)

Página 33:

“O termo sociológico comunidade deve ser compreendido aqui como significando (1) um grupo de pessoas (2) que compartilham de interação social (3) e de alguns laços em comum entre si e entre outros membros do grupo (4) e dividem uma área por ao menos uma parte de seu tempo.” (Hamman, 1998)

Página 34:

“No contexto da Internet é possível que as comunidades virtuais criadas em torno da interação social on-line sejam o resultado da busca humana natural por segurança e solidariedade em um mundo que talvez pareça estranho e mais desarticulado do que aquele no qual nossos corpos físicos residem. Esta busca por comunidade pode ser facilmente identificada tanto fora da Internet quanto em seu interior, portanto as questões mais úteis de serem formuladas devem ser as que dizem respeito a quais formas estas comunidades tomam, e qual o seu efeito em nossa sociabilidade.” (Pickard, 1998)

Página 38:

“Entretanto não é possível deixar de perceber que o mundo das comunicações on-line está movendo-se na direção de sistemas multimídia. Da mesma forma que os antigos video games baseados em texto estão sendo trocados por aventuras gráficas 3D, vários tipos de

¹ Tradução de Maya Sangawa e Sílvia Alexandre para a edição brasileira de *Neuromancer*, São Paulo, Aleph, 1991.

MUDs gráficos – onde descrições textuais das personas e lugares são substituídas pelas suas representações gráficas – estão sendo preparados para capturar a atenção do público. A pesquisa em comunidades virtuais não pode ignorar estes novos ambientes, que podem potencialmente tornar a tarefa do pesquisador extraordinariamente próxima àquela do antropólogo de campo tradicionais.” (Paccagnella, 1997)

Página 40:

“No Ciberespaço o termo ‘avatar’ é utilizado para descrever a manifestação pessoal de um indivíduo em um mundo virtual. Ele pode ser sua imagem visual criada por você mesmo ou o personagem ou persona psicológico que você apresenta para os outros. O termo se origina da religião Hindu, onde se refere às várias formas que os deuses escolhem para manifestarem-se no reino humano.” (Suler, 1999)

Página 43:

“O que é interessante a respeito destes excertos de log é que os mesmos frequentemente são mais difíceis de ler e compreender do que efetivamente “estar lá” no momento em que a conversa está ocorrendo. Em parte isto se deve ao fato de que durante uma leitura *post-hoc* de um log você lê no ritmo em que usualmente leria qualquer material escrito – RAPIDAMENTE, porém rápido demais para absover o TextTalk. Enquanto on-line, o *lag* criado pelas pessoas teclando e por milhares de milhas de cabos de Internet congestionados impõe um ritmo mais lento à conversação. Então você senta-se, lê, espera, vasculha o diálogo para frente e para trás (algo que não é possível fazer em uma conversação face à face), e pensa sobre o que dizer em seguida. Existe mais tempo para estes filtros e lentes perceptivos/cognitivos operarem. Existe também mais tempo para um contexto psicológico/emocional desenvolver-se em sua mente – um contexto que lhe auxilia a seguir e compreender as nuances de significado que desenvolvem-se no TextTalk.” (Suler, 1997b)

Página 45:

“Conversação em canais de IRC publicamente acessíveis ou mensagens postadas em newsgroups não são equivalentes a cartas privadas. (enquanto que mensagens de e-mail privadas pessoa-a-pessoa naturalmente o são); ao contrário, eles são atos públicos deliberadamente pretendidos para o consumo público. Isto não significa que podem ser

usados sem restrições, mas simplesmente que não deveria ser necessário tomar qualquer precaução a mais do que aquelas usualmente adotadas no estudo da vida cotidiana.” (Paccagnella, 1997)

Página 47:

“Durante um longo tempo as pessoas têm feito piadas sobre a ‘filosofia de poltrona’. Agora estamos em uma nova era. A era do trabalho de campo de poltrona (ou, no meu caso, cadeira de rodinhas) nas ciências sociais.” (Suler, 1996)

Página 47:

“Durante um período de pesquisa de mais de sete meses eu não precisei nem de passaporte nem de mosquiteiro. Apesar de tomar um bom número de notas e mandar muitos e-mails ‘da porta da minha tenda’, raramente precisei deixar o conforto de minha própria casa, abandonar minha própria cultura, e pude sempre parar para um chá. Isto é claramente uma experiência de trabalho de campo radicalmente diferente da visão tradicional de locais ‘exóticos’ e de desejos de manteiga de amendoim.” (Pickard, 1998)

Página 51:

“Eu percebi que usando uma representação mais abstrata nós criaríamos um nível de anonimato mais alto que permitiria às pessoas serem mais desinibidas e faria com que elas se expressassem mais por idéias do que por sua aparência. O Palace era para ser um ‘grande equalizador’. A adição posterior de faces configuráveis alterou esta idéia, mas era claro que os usuários estavam gostando de criar e mostrar novas faces, logo esta possibilidade pareceu muito boa para ser omitida.” (Suler, 1996b)

Página 61:

“Minha primeira experiência em uma sala de bate papo foi, como meus passos iniciais na Internet como um todo, desapontadora. A sala parecia estar repleta de tolos gaguejantes. Eu não conseguia compreender o que estava sendo dito por quem e para quem. Apesar de todos aparentarem estar falando inglês, eles não faziam muito sentido. Desisti e usei outras partes da Internet com as quais eu estava me tomando mais familiar. Entretanto continuei

fazendo retornos breves, e lentamente comecei a compreender algumas das coisas que aconteciam ali.” (Leaning, 1998)

Página 76:

“Humanos são divertidos. Coloque-os diante de um limite, e eles encontrarão caminhos para contorná-lo. Dê a eles um meio aparentemente simples e direto e eles encontrarão todos os tipos de formas de brincar com ele.” (Suler, 1997b)

Página 108:

“É claro que você sempre pode chamar por intervenção divina... Na maior parte dos Palaces os *wizards* e *gods* são pessoas criativas e dedicadas que criam mundos virtuais para compartilhar experiências agradáveis com pessoas como eles, não para afundar nos mais baixos níveis do comportamento humano. E como eles todos desejam que seus servidores sejam populares, é de seu interesse garantir que as pessoas sintam-se confortáveis durante suas visitas. Dentro de seus Palaces os *wizards* e *gods* são todo-poderosos; capazes de criar e destruir salas, distribuir e revogar senhas e temporariamente ‘matar’ ou banir definitivamente indivíduos específicos (ou domínios inteiros). Se você achar que um certo indivíduo estiver agindo de forma a arruinar a experiência de outros, faça com que as deidades locais saibam a respeito. Isto provavelmente será tudo o que você terá que fazer.” (manual on-line do Palace)

Página 125:

“A informatização da cultura leva à espacialização de toda informação, narrativa e até mesmo do tempo. A menos que esta tendência geral reverta-se subitamente, a espacialização do Ciberespaço está próxima (...) os sistemas on-line do futuro serão caracterizados por um alto grau de interatividade, suporte para multimídia e principalmente capacidade de prover espaços 3D compartilhados (...) os usuários não irão simplesmente acessar foruns baseados em texto, mas entrarão em mundos 3D onde serão capazes de interagir com o mundo e com outros usuários em seu interior” (Manovich, 1996)

Glossário

Este glossário contém a definição dos termos “técnicos” utilizados nesse texto. Ele foi elaborado parcialmente a partir do *Glossary of Internet Terms* de Matisse Enzer (<http://www.matisse.net/files/glossary.html>), do *Glossário – Estilo Web* (<http://ww8.terra.com.br/estiloweb/glossario/>) e do *Glossário do BOL* (<http://www.uol.com.br/internet/beaba/glossario.htm>).

Attachment: Arquivo anexado à um e-mail.

ASCII: as American Standard Code for Information Interchange. Código numérico usado para representar todas as letras latinas, maiúsculas e minúsculas, e alguns caracteres especiais, como “@”, “\$” e outros.

Baixar: Ver download.

BBS: Acrônimo para Bulletin Board System. Primeiros sistemas de CMC que chegaram ao acesso do grande público. Consistiam em computadores centrais que eram acessados por via telefônica através de computadores atuando como terminais. Apesar da relativa simplicidade do sistema, permitiam a troca de mensagens e arquivos e uma série de outros serviços. Devido ao uso de ligações telefônicas convencionais, eram de natureza regional. Muitas das BBS's migraram para a Internet.

Bookmark: Opção disponibilizada por browsers e pelo cliente Palace, que consiste na lista de URL's de diferentes servidores. O cliente Palace é fornecido com alguns endereços de servidores pré-definidos, que podem ser alterados pelo usuário.

Browser: Programa utilizado para visualizar as páginas da WWW. Os mais conhecidos são Netscape Navigator e Internet Explorer.

Cliente/servidor: Atualmente grande parte dos serviços da rede se baseia na arquitetura cliente/servidor, que em linhas gerais consiste em distribuir o processamento dos dados entre os computadores conectados, no lugar de centralizar os mesmos em apenas uma máquina. Desta forma, os usuários que pretendem acessar determinado serviço executam em seus computadores um programa *cliente* específico para o mesmo, que irá se comunicar e trocar dados com as máquinas que oferecem esse serviço, chamadas de *servidores*. Os programas servidores centralizam os dados e organizam as tarefas de comunicação entre os clientes. Isso permite que a carga de processamento seja distribuída, e desta forma a performance total do sistema seja aumentada. Um exemplo cotidiano da arquitetura cliente/servidor é a WWW. Os browsers como o Netscape são programas cliente que acessam os servidores para colher os dados que são visualizados na forma de páginas web.

CMC: Acrônimo para Comunicação Mediada por Computador.

Conexões de banda larga: Conexões domésticas com largura de banda maior que as linhas discadas convencionais. Existem diversas tecnologias de banda larga disponíveis. As mais comuns são as que utilizam a rede física de TV a cabo ou enlaces de microondas.

Default: A opção ou configuração padrão de um determinado programa.

Domínio, nome de: O nome de cada máquina na rede, que corresponde ao número IP da mesma. É dividido em duas ou mais partes separadas por pontos e chamadas de domínios, organizadas hierarquicamente, da direita para a esquerda, por nível de generalidade. O primeiro domínio diz respeito à nacionalidade ou natureza do serviço (“br”, “fr”, “com”, “edu”, etc.). O segundo em geral refere-se à instituição ou empresa (“ufsc.br”, “palace.com”, “brunel.ac.uk”, etc.) e assim por diante.

Download: “Fazer o download” de um arquivo significa trazê-lo de algum ponto da rede e armazená-lo no disco rígido do computador pessoal. Como sinônimo é utilizado “baixar”.

Flame War: “Guerra” de ataques pessoais entre os participantes de um ambiente de sociabilidade, onde o mérito da questão original passa a um segundo plano, ficando o ação concentrada no embate entre os participantes. Popularmente, “bate-boca”. É uma modalidade bastante curiosa de participação on-line, existindo ambientes reservados apenas para “flame war”.

Flood: Envio de grande número de falas em um curto espaço de tempo (através da utilização dos recursos de “copiar e colar” do windows ou pelas setas), ou de falas muito

grandes. Em ambos os casos ocorre um “congestionamento” da sala pelo grande número de balões de fala e há a possibilidade de lag, devido à sobrecarga do servidor.

FTF: Acrônimo para “Face to Face”, expressão usada para designar interação em contextos off-line.

FTP: “File Transfer Protocol” (protocolo de transferência de arquivos). Um dos protocolos para transferência de arquivos via Internet.

Gopher: Sistema distribuído para busca e recuperação de documentos, que emprega recursos de navegação através de menus hierárquicos. O protocolo de comunicação e o software seguem o modelo cliente-servidor, permitindo que usuários em sistemas heterogêneos naveguem, pesquisem e recuperem documentos armazenados em diferentes sistemas, de maneira simples e intuitiva. Foi o precursor do hiper-texto via WWW.

Home Page (ou Homepage): A página principal de um site, a partir da qual se encontram os links para as demais.

Host: Computador ligado à rede que hospeda algum tipo de serviço.

ICQ: Um dos mais utilizados net-pagers, categoria de programas que sinalizam a presença de seus usuários no ciberespaço para todos que os têm em uma lista de contato. Os usuários de ICQ podem trocar entre si mensagens instantâneas, abrir sessões de chat ponto a ponto, trocar arquivos e várias outras possibilidades.

Internet: Com letra maiúscula, representa o conjunto de diferentes redes de computadores inteconectadas através do protocolo TCP/IP. Com letra minúscula, refere-se a qualquer rede formada por duas ou mais redes locais.

IRC (Internet Relay Chat): Sistema de bate-papo online baseado na arquitetura cliente/servidor, anterior aos sites de chat na web. Os servidores podem ser conectados em rede, ampliando assim a abrangência dos ambientes elaborados na plataforma. Estes são organizados por “canais”, que atuam de forma semelhante às salas no Palace, porém com mais recursos de controle e uma hierarquia mais complexa entre os usuários.

ISP: Internet Service Provider, ou provedor de serviço de Internet. Nome genérico das empresas que oferecem o serviço de conexão com a Rede.

Jpeg: Padrão de compactação que permite o armazenamento de imagens de alta definição em arquivos relativamente reduzidos. Os arquivos de imagens Jpeg tem a extensão .jpg.

Lag: Atraso ou travamento na continuidade da ação na plataforma. Pode ser decorrente de congestionamento na rede ou excesso de processamento no servidor. No primeiro caso, pode afetar apenas alguns usuários; no segundo todos os usuários são “travados”. O envio de muitas mensagens ou a movimentação contínua na sala, no caso do Palace, pode gerar *lag* na medida em que aumenta a demanda de processamento do servidor.

Largura de banda (Bandwidth): Quantidade de dados que podem ser transmitidos por um determinado link de comunicação por unidade de tempo. Geralmente é expressa em bits ou bytes por segundos (bps). Um modem de 56kbps tem uma largura de banda maior que um de 33kbps e menor que uma conexão T1 (utilizada para interligar ISP's), por exemplo.

Link de comunicação: Qualquer meio, físico ou não, utilizado para interligar dois nós da rede. Uma vez que os sinais transmitidos são digitais, a natureza dos links não afeta o funcionamento do sistema, podendo ser tanto linhas telefônicas convencionais, fibras óticas, enlaces de micro-ondas, a própria rede de energia elétrica, canais de satélites ou muitos outros.

Link ou Hyperlink: Elemento de uma página html que a interliga a uma nova localização na mesma página, ou a uma página diferente.

Listas de discussão: Ver Mail-lists.

logon/logoff: Procedimento de conectar-se (logon) ou desconectar-se (logoff) de um determinado servidor.

Mail-lists: Sistema automatizado que faz com que mensagens enviadas a um determinado endereço sejam redistribuídas para todos os assinantes da lista.

MID: Arquivos com esta extensão contêm informações no formato MIDI, utilizado para a transmissão de dados entre instrumentos musicais digitais. Estes dados consistem da “partitura” das músicas, mas não em seu som, que é gerado pelo instrumento musical ou pelo computador dotado de placa de som. Por causa disso, os arquivos MID são extremamente reduzidos em tamanho. Ver WAV.

MUD: Sigla para Multiple User Dimension, Multiple User Dungeon, ou Multiple User Dialogue. Os MUDs são sistemas onde os usuários podem passear por vários ambientes virtuais e conversar com outros usuários. É uma espécie de role playing game (RPG) onde

os usuários podem assumir personalidades e criar suas próprias salas e objetos, dando vida a mundos ficcionais interativos.

Netiqueta: Conjunto de regras que ordenam o comportamento na Internet. Ensina, entre outras coisas, como se comportar em grupos de discussão e como escrever mensagens.

Nickname ou nick: “Apelido” utilizado para identificar-se em ambientes de sociabilidade virtual.

Número IP: Número único que identifica cada máquina conectada à Internet.

Página: A unidade de informação na WWW, consistindo de texto, imagens, sons vídeo organizados de forma a poderem ser visualizados nas janelas do browsers e relacionados entre si através de links.

Protocolo: Conjunto de regras que especifica o formato, a sincronização, o seqüenciamento e a verificação de erros em comunicação de dados. Dois computadores devem utilizar o mesmo protocolo para poderem trocar informações. O protocolo básico utilizado na Internet é o TCP/IP.

Servidor: Ver “cliente/servidor”

Site: Um site é uma localização na WWW. Utiliza-se a palavra para definir o conjunto total de páginas que ficam abaixo da URL inicial.

SMTP: Simple Mail Transport Protocol. O principal protocolo utilizado no envio de e-mails pela Internet.

Telnet: Um dos primeiros serviços disponibilizados na rede, permite o acesso remoto a outros computadores conectados, através de uma tela que simula um terminal dos mesmos.

URL: Acrônimo para Uniform Resource Locator. O endereço de algo na Internet, com a especificação do tipo de protocolo utilizado na transferência (http, ftp, etc.), seguido de dois pontos e barra dupla, para depois indicar o nome do computador, o diretório e o nome do documento procurado.

Usenet: Rede de grupos de discussão, chamados newsgroups. Cada servidor que participa da Usenet troca as mensagens colocadas por seus usuários com os demais servidores. Assim, todo o conjunto de mensagens colocadas nos grupos de discussão está sempre atualizado.

Wav: Arquivos com esta extensão contêm sons digitalizados. A informação no arquivo é o som original, diferente dos arquivos MID que contêm apenas as informações musicais. Por esta razão os arquivos wav são bem maiores que os mid.

Web: Ver WWW.

Web-Chat: Ambiente de bate-papo baseado na WWW.

WWW (World Wide Web): Rede de servidores que executam o protocolo http, oferecendo documentos em hipertexto (páginas). Devido à sua grande difusão, é comum a identificação entre Internet e WWW. A World Wide Web, criada em 1991, é apenas um dos serviços disponíveis através da Internet que, como consequência de uma série de fatores, acabou englobando ou associando-se aos demais. A tradução literal, “teia de alcance mundial” é raramente utilizada.

Zipado: Diz-se do arquivo ou conjunto de arquivos compactado, ou seja, que passou por um processo de compressão que resultou na diminuição do tamanho do mesmo através do emprego de algoritmos matemáticos que eliminam as redundâncias nos dados. Para que possam ser utilizados, os arquivos zipados devem ser descompactados, quando então voltam ao seu tamanho normal. A expressão “zipar” vem do nome de um dos compactadores mais utilizados, o Pkzip.

Referências bibliográficas

- Aranha Filho, Jayme. *Tribos Eletrônicas: usos & costumes*. Anais do Seminário Preparatório sobre Aspectos Sócio-Culturais da Internet no Brasil, <<http://www.ibase.org.br/~esocius/t-jayme.html>>, 1995.
- Aranha Filho, Jayme. *Inter|net|ação social no futuro*. Trabalho apresentado na mesa redonda “Interação Social no Futuro: o papel das telecomunicações”, Univ. Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 1997.
- Bauman, Richard. “Introduction” in Bauman, Richard (ed.). *Folklore, Cultural Performances and Popular Entertainments*. Oxford, Oxford University Press, 1992.
- Bauman, Richard. “Performance” in Bauman, Richard (ed.). *Folklore, Cultural Performances and Popular Entertainments*. Oxford, Oxford University Press, 1992b.
- Bernardo, Aglair. *Um novo tipo de “impulso” na cidade: Um estudo do serviço telefônico disque amizade de Florianópolis*. Florianópolis, 1994. Dissertação de mestrado em Antropologia apresentada no PPGAS/UFSC.
- Carneiro da Silva, Ana Maria Alves. “Em canais de IRC rola um convívio”: a interação social e a formação de grupos na (e fora da) Internet. Campinas, 1999. Texto parcial da dissertação de mestrado apresentado ao Exame de Qualificação do Programa de Pós-Graduação em Sociologia do IFCH da Unicamp.
- Danet, Brenda; Ruedenberg-Wright, Lucia; Rosenbaum-Tamari, Yehudit. “Hmmm...Where's that smoke coming from?” – *Writing, Play and Performance on Internet Relay Chat*. <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/danet.html>>. *Journal of Computer Mediated Communication*, vol.2, issue 4, 1997.
- Duarte, Luiz Fernando Dias; Giumbelli, Emerson A. “As concepções cristã e moderna da pessoa: paradoxos de uma continuidade” in *Anuário Antropológico*, n.93. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1995.
- Duarte, Eduardo. *Admirável Mundo Utópico*. Trabalho apresentado no GT19: Novos mapas culturais, cyber espaço e tecnologias da virtualidade da XXI Reunião da Associação Brasileira de Antropologia, <http://www.cfh.ufsc.br/~ciber/rba_duarte.html>, 1998.

- Durham, Eunice R. "A Pesquisa Antropológica com Populações Urbanas: Problemas e perspectivas" in Cardoso, R. (org.). *A Aventura Antropológica: Teoria e Pesquisa*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1986.
- Escobar, Arturo. "Welcome to Cyberia: Notes on the Anthtopology of Cyberculture" in *Current Anthropology*, v.35, n.3, junho de 1994.
- Feldman-Bianco, Bela. "Introdução" in Bela Feldman-Bianco (org.). *Antropologia das sociedades contemporâneas – Métodos*. São Paulo, Global, 1987.
- Geertz, Clifford. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro, Guanabara Koogan, 1989.
- Geertz, Clifford. "Pessoa, tempo e conduta em Bali" in *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro, Guanabara Koogan, 1989b.
- Gibson, William. *Neuromancer*. New York, Ace Books, 1984.
- Goffman, Erving. *A Representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis, Vozes, 1975.
- Grossi, Miriam Pillar. *O Conceito de Cultura nas Sociedades Complexas*. Florianópolis, dezembro de 1989. Aula para prova didática do concurso de Prof Adjunto em Antropologia Urbana na UFSC.
- Guimarães Jr., Mário J.L. "A Cibercultura e o surgimento de novas formas de sociabilidade" in *Imprimatur – Revista Eletrônica de Ciências Humanas*, <<http://www.cfh.ufsc.br/imprimatur/artigos/guimaraes.htm>>, 1998.
- Guimarães Jr., Mário J.L. *Notas sobre Etnografias Virtuais: fazendo Antropologia no Ciberespaço*. Trabalho apresentado na 50ª Reunião Anual da SBPC, Natal, 1998a.
- Guimarães Jr., Mário J.L. *Etnografia em ambientes de sociabilidade virtual multimídia*. Trabalho apresentado na mesa redonda "Novos Paradigmas: Etnografia e Ciberespaço" do X Ciclo de Estudos sobre o Imaginário – Imaginário e Cibercultura (no prelo), Recife, 1998b.
- Guimarães Jr., Mário J.L. *Sociabilidade no Ciberespaço: Distinção entre Plataformas e Ambientes*. Trabalho apresentado na 51ª Reunião Anual da SBPC – PUC/RS, <http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html>, Porto Alegre, 1999a.
- Hamman, Robin. *Cyborgasms: Cybersex Amongst Multiple-Selves and Cyborgs in the Narrow-Bandwidth Space of America Online Chat Rooms*. <<http://www.socio.demon.co.uk/>>, 1996.
- Hammam, Robin. *Introduction to Virtual Communities Research and Cybersociology magazine Issue Two*. <<http://members.aol.com/Cybersoc/is2intro.html>>. 1998.
- Hannerz, Ulf. *Cultural complexity: Studies in the social organization of the meaning*. New York, Columbia University Press, 1992.
- Jones, Steven G. "Understanding Community in the information age", in Jones, Steven G. (org.), *Cybersociety: Computer-mediated communication and community*. London, Sage, 1995.

- Jones, Steve. *Doing Internet Research: Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Londres, Sage, 1999.
- Jungblut, Airton Luiz. *Crentes internautas: Os evangélicos brasileiros na Internet*. Trabalho apresentado no seminário temático ST06 "Religião e mídia". VIII Jornadas sobre Alternativas Religiosas na América Latina. São Paulo, 1998.
- Kendall, Lori. "Recontextualizing 'Cyberspace': Methodological considerations for on-line research" in Jones, Steve. *Doing Internet Research: Critical issues and methods for examining the Net* (pp. 57-74), London, Sage, 1999.
- Langdon, Jean. "Performance e preocupações pós-modernas em Antropologia" in *Antropologia em Primeira Mão*, PPGAS/UFSC, n.11. Florianópolis, 1996.
- Leaning, Marcus. *Cyborg Selves: Examining identity and meaning in a chat room*. South Bank University, 1998. Dissertation submitted as course requirement for the M.Sc. Social Analysis. <<http://www.geocities.com/Athens/Atrium/2136/Title.html>>
- Lemos, André. "Santa Clara Poltergeist: "Cyberpunk" à brasileira?" in *Revista Textos*, n. 29, Facom/UFBa, 1993.
- Levy, Pierre. *O que é o Virtual?*. São Paulo, Editora 34, 1996.
- Machado Guimarães, Gabriela. *Relações Virtuais: A aurora de um novo pensar*. Trabalho apresentado no GT19: Novos mapas culturais, cyber espaço e tecnologias da virtualidade da XXI Reunião da Associação Brasileira de Antropologia, <http://www.cfh.ufsc.br/~ciber/rba_guimaraes.html>, 1998.
- MacKinnon, Richard C. "Searching for the Leviathan in Usenet" in Jones, Steven G., *CyberSociety – Computer-Mediated Communication and Community*, p.112, London, Sage, 1995.
- Magnani, José Guilherme C. *Festa no Pedaco*. São Paulo, Brasiliense, 1984.
- Magnani, José Guilherme C. "Tribos Urbanas: Metáfora ou categoria?" in *Cadernos de Campo*, ano II, n.2, pp.48-51. São Paulo, USP, 1992.
- Magnani, José Guilherme C. "Quando o campo é a cidade: Fazendo Antropologia na metrópole" in Magnani, José Guilherme C. e Lucca Torres, Lilian (org.). *Na Metrópole: Textos de Antropologia Urbana*. São Paulo, EdUSP/Fapesp, 1996.
- Malinowski, Bronislaw. *Argonautas do Pacífico Ocidental: Um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné Melanésia*. Coleção "Os Pensadores", Abril Cultural, São Paulo, 1978.
- Manovich, Lev. *Global Algorithm 1.3: The Aesthetics of Virtual Worlds: Report From Los Angeles*. <<http://www.ctheory.com/ga1.3-aesthetics.html>>, 1996.
- Masterson, John. *Nonverbal Communication in Text Based Virtual Realities*. <<http://www.montana.com/john/thesis/>>, Dissertação de mestrado, The University of Montana, 1996.

- Mauss, Marcel. "Uma categoria do Espírito Humano: A noção de Pessoa, a noção do 'Eu'" *in Sociologia e Antropologia*, v.1. São Paulo, EPE/EDUSP, 1974.
- Máximo, Maria Eliza. *Internet: novos caminhos de socialização. Um estudo das listas eletrônicas de discussão*. Trabalho de Conclusão de Curso, Ciências Sociais, UFSC, 1998.
- McCleary, Leland Emerson. *Aspectos de uma Modalidade de Discurso Mediado por computador*. São Paulo, 1996. Tese de Doutorado em Linguística, USP.
- Morningstar, Chip e Farmer, F. Randall. "The Lessons of Lucasfilm's Habitat" *in* Benedikt, Michael *Cyberspace: First Steps*. Massachusetts, MIT Press, 1992.
- Paccagnella, Luciano. *Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities*. *Journal of Computer Mediated Communication*, vol.3, issue 1, Junho de 1997. <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>>
- Pereira, Vanessa A. *A Rede da Rede*. Trabalho apresentado no GT19: Novos mapas culturais, cyber espaço e tecnologias da virtualidade da XXI Reunião da Associação Brasileira de Antropologia, <http://www.cfh.ufsc.br/~ciber/rba_pereira.html>, 1998.
- Pickard, Meg. *'Under Construction': (re)defining Culture and Community in Cyberspace*. University of Manchester, 1998. MA (Econ) Social Anthropology Dissertation. <<http://members.aol.com/megpic/net/index.htm>>
- Preuss, Júlio. *Adrenalina pura!*. *in* Internet World, v.3 n. 29, Rio de Janeiro, Mantel, Janeiro de 1998.
- Reid, Elizabeth M. *Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat*. <<http://people.we.mediaone.net/elizrs/electropolis.html>>, 1991.
- Ribeiro, Eduardo Botelho. *A Sócio-Lógica dos PC's: Para Uma Antropologia com Cabos, Chips e Outras Coisas*. Trabalho apresentado no GT19: Novos mapas culturais, cyber espaço e tecnologias da virtualidade da XXI Reunião da Associação Brasileira de Antropologia, <http://www.cfh.ufsc.br/~ciber/rba_ribeiro.html>, 1998.
- Ribeiro, Gustavo Lins. "Internet e a Comunidade Transnacional imaginada-Virtual" *in Série Antropologia*, n. 198. Brasília, 1995.
- Segato, Rita Laura. "The economics of desire in virtual space: Talking about christianity in the net". *in Série Antropologia*, n. 193. Brasília, 1995.
- Sterling, Bruce. "Short History of the Internet". <<http://www.forthnet.gr/forthnet/isoc/short.history.of.internet>> *in The magazine of fantasy and science fiction*, Fevereiro de 1993.
- Stone, Allucquere Rosanne. "Will the real body please stand up?: Boundary stories about virtual cultures" *in* M. Benedikt (ed.). *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MIT Press, 1991.
- Suler, John. *One of Us - Participant Observation Research at the Palace*. <<http://www.rider.edu/users/suler/psyber/partobs.html>>, 1996a.

- Suler, John. *On Being a God: An Interview with Jim Bumgardner*. <<http://www.rider.edu/users/suler/psyber/jbum.html>>, 1996b.
- Suler, John. *From Conception to Toddlerhood: A History of the First Year (or so) of The Palace*. <<http://www.rider.edu/users/suler/psyber/palhistory.html>>, 1997a.
- Suler, John. *TextTalk: Psychological Dynamics of Online Synchronous in Text-Driven Chat Environments*. <<http://www.rider.edu/users/suler/psyber/texttalk.html>>, 1997b.
- Suler, John. *The Psychology of Avatars and Graphical Space in Multimedia Chat Communities or How I Learned to Stop Worrying and Love My Palace Props*. <<http://www.rider.edu/users/suler/psyber/psyav.html>>, 1999.
- Suler, John. *Avatar Psychotherapy*. <<http://www.rider.edu/users/suler/psyber/avatharther.html>>, 1999.
- Thomsen, Straubhaar et al. *Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets*. Trabalho apresentado na IRISS '98: International Conference, Bristol, UK, 1998. <<http://www.sosig.ac.uk/iriss/papers/paper32.htm>>
- Torres, Daniel. *Triton, as aventuras siderais de Roco Vargas*. Coleção *Animal*, VHD Difusion Editorial. São Paulo, 1989.
- Torres, Lilian de Lucca. *Para não ver cara nem coração: Um estudo sobre o serviço telefônico disqueamizade*. São Paulo, Cadernos de Campo, n. 3, 1993.
- Turkle, Sherry. *Life on the Screen*. New York, Touchstone, 1997.
- Turner, Victor. "The Anthropology of performance" in Turner, Victor (ed.). *The Anthropology of performance*. New York, PAJ Publications, 1987.
- Velho, Gilberto e Machado, Luiz A. "Organização social do meio urbano" in *Anuário Antropológico*, n. 76, Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1977.
- Velho, Gilberto. "Projeto, emoção e orientação em sociedades complexas" in *Individualismo e Cultura: Notas para uma Antropologia da sociedade contemporânea*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1987a.
- Velho, Gilberto. "Observando o Familiar" in *Individualismo e Cultura: Notas para uma Antropologia da sociedade contemporânea*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1987b.
- Velho, Gilberto. "Duas categorias de acusação na cultura brasileira contemporânea" in *Individualismo e Cultura: Notas para uma Antropologia da sociedade contemporânea*. Rio de Janeiro, Zahar, 1987c.
- Velho, Gilberto. *A Utopia Urbana: Um estudo de antropologia social*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1989.
- Velho, Gilberto. *Projeto e Metamorfose: Antropologia das sociedades complexas*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1994.

Wawzyniak, Sidinalva M. dos Santos. *Labirinto Encantado: Um estudo antropológico sobre as práticas sociais das equipes de balneiros na cidade de Curitiba*. Florianópolis, 1995. Dissertação de mestrado em Antropologia apresentada no PPGAS/UFSC.

Winkin, Yves. *A Nova Comunicação: Da teoria ao trabalho de campo*. Campinas, Papirus, 1998.

Zakon, Robert H'obbes'. *Hobbes' Internet Timeline v3.3*.
<<http://info.isoc.org/guest/zakon/Internet/History/HIT.html>>, 1998.

Contato com o autor:

<http://www.cfh.ufsc.br/~guima>

guima@cfh.ufsc.br

ICQ: 7461236