MARCELLA SCHNEIDER FARIA

As interfaces virtuais do social

Imersão e extensão em ambientes virtuais: *Second Life* e
BarCamp.

São Paulo

2008

MARCELLA SCHNEIDER FARIA

As interfaces virtuais do social

Imersão e extensão em ambientes virtuais: *Second Life* e *BarCamp*.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Área de Concentração Interfaces Sociais da Comunicação, Linha de Pesquisa Tecnologias da Comunicação e Redes Interativas, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Ciências da Comunicação, sob a orientação do Prof. Dr. Massimo Di Felice.

São Paulo

2008

BANCA EXAMINADORA:

AO MEU QUERIDO THIAGO

AGRADECIMENTOS

No momento de finalização de um trabalho desta natureza fico extremamente sensível ao me dar conta que tudo isso se materializa acima de tudo no afeto que recebi das pessoas que estiveram ao meu lado durante sete anos, quando decidi me aventurar pelos caminhos do conhecimento. Agradeço em especial ao meu grande companheiro e marido, Thiago pelo incentivo, apoio, amor, carinho, e principalmente por sua *parceria*, especialmente nessa fase final. Por todas as suas pertinentes colocações e revisões, e ainda pelas madrugadas trabalhando ao meu lado.

Agradeço ao Prof. Dr. Massimo Di Felice, orientador desta pesquisa, pelo constante incentivo, pela oportunidade, confiança, paciência e principalmente por me ajudar a encontrar caminhos para a realização desta dissertação.

Agradeço muito à minha família, quem me acolheu sempre e principalmente nos momentos mais difíceis. Em especial minha mãe pelo amor e amizade; meu avô (*in memoriam*) que foi a minha grande inspiração; à minha avó por sua preocupação; ao meu irmão Caio quem me ouviu e vibrou a cada conquista; à minha madrinha que mesmo de longe, me incentivou e apoiou; a “irmã” Radharani, quem passou horas me tranquilizando e finalmente a João Carlos -“Joca”, meu padrasto tão presente e prestativo nas horas em que mais precisei. Agradeço em especial a Nancy e Ricardo pelo enorme carinho, incentivo e dedicação, sobretudo neste momento final. Agradeço também à Ângela e Cláudio pela troca de experiências e conselhos.

Agradeço de coração às minhas amadas amigas, Daniela; Fabrícia; Daphne; Camila; Louise; Pimenta; Ana Lúcia; Carina; Ana Carolina; Karla; Kathellyn; Letícia; Braine; Priscila; Simone e Luciana pelo ombro e o afeto nos momentos difíceis e a energia, nos necessários, momentos de descontração. Agradeço também aos colegas de trabalho do Consórcio Atlântico pela torcida. Agradeço a todos os amigos do Centro de pesquisa ATOPOS, Adilson, Mariana, Julliana, Eliete, Juliana K., Leandro, Cadú, Fábio M., Fábio B., Adriana, Iara, Camila, Paulinha, Raoni e a mais nova mamãe Cláudia, pelas discussões filosóficas e pela escuta.

Agradeço ao pessoal da secretaria e comissão de pós-graduação da ECA em especial à Elaine, Márcia, Miriam e Roseli que durante todo esse tempo acompanharam meu processo e me deram todo o suporte, principalmente na realização de meu intercâmbio com a Universidade de Lisboa. Agradeço à Andrea da Comissão de

Relações Internacionais da ECA - USP que na época de meu intercâmbio auxiliou todo o processo.

Agradeço em especial a todos que me receberam tão bem na Universidade Nova de Lisboa, onde aprendi muito. Em especial à Sofia, do Núcleo de relações internacionais, quem viabilizou minha estadia na Universidade Nova de Lisboa; ao Prof. Dr. José A. Bragança de Miranda, pelas fundamentais contribuições, pela acolhida e pelo enorme aprendizado; assim como ao Prof. Dr. Antonio Fernando Cascais pelas pontuais interpretações e sugestões de bibliografia e à Prof^a. Dra. Graça Rocha Simões pelas observações dispensadas à minha pesquisa.

Agradeço aos professores da Universidade de São Paulo, que contribuíram para a construção desse meu percurso, em especial, a Prof^a. Dra. Lourdinha (*in memoriam*); à Prof^a. Dra. Maria Cristina Castilho Costa que gentilmente aceitou participar de minha banca de qualificação contribuindo sobremaneira para a finalização deste trabalho; ao Prof. Dr. Crio Marcondes Filho, pela atenção e leitura de textos; à Prof^a. Dra. Ana Cláudia Rocha Marques, com quem aprendi muita, por ter contribuído de maneira singular na finalização deste trabalho e ainda por participar de minha banca de qualificação; e ao Prof. Dr. Paulo Vasconcelos pelas contribuições ao longo desse percurso.

RESUMO

Considerando as tecnologias digitais de comunicação como parte condicionante do ambiente social contemporâneo, esta pesquisa teve como objetivo realizar um estudo exploratório sobre a sociabilidade no e do ambiente virtual, através do cruzamento entre a experiência narrada e vivida pela pesquisadora nesses ambientes e diferentes teorias sociais. Através da imersão em dois tipos distintos de agrupamento virtual, *Second Life* e *BarCamp*, buscou-se encontrar elementos que possibilitassem um diálogo entre a concepção de “situação social” e como ela se apresenta em ambientes virtuais. Para tanto, procurou-se considerar a discussão acerca da dualidade entre conceitos de real e virtual, que muitas vezes pode invalidar a importância de novos tipos de relações sociais, simplificando sua complexidade e impedindo melhor análise de suas especificidades.

Palavras-chave: sociabilidade virtual, ambientes virtuais, interfaces sociais, tecnologias do social, virtualidade.

ABSTRACT

Considering digital technology for communication as a conditioning factor of contemporary social environment, this research is seeking to perform an exploring study about sociability within and from virtual environment, through the intersection between the experiences narrated and lived by the researcher and different social theories. Elements which could enable a dialog between the conception of “social situation” and how it is displayed in virtual environments were examined through immersion in two distinct types of virtual groups, *Second Life* and *BarCamp*. In that direction, the discussion concerning duality of concepts about real and virtual was considered, although that might invalidate the importance of new types of social relationship, oversimplifying its complexity and obstructing better analysis of its specificity.

Keywords: virtual sociability, virtual environments, social interfaces, virtuality.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	P. 13
-----------------	-------

CAPÍTULO I – DA SITUAÇÃO SOCIAL MODERNA PARA A SITUAÇÃO SOCIAL MIDIÁTICA.....	P. 19
--	--------------

1. A situação social moderna.....	P. 19
1.1 A estrutura e a objetividade como arquitetura do social.....	P. 23
1.2 Classe social.....	P. 27
1.3 A busca pelo equilíbrio social.....	P. 28
1.4 O pensamento sobre a esfera micro social.....	P. 31
1.5 Sobre as considerações da sociologia clássica.....	P. 35
2. A metrópole comunicativa: o surgimento da situação social tecnológica.....	P. 37
2.1 A comunicação entre sociologia e sociedade de massa.....	P. 38
2.2 Os meios de comunicação como experiência social.....	P. 39
3. As crises das teorias sociais modernas.....	P. 44
3.1 Crise do sujeito.....	P. 47
3.2 Crise da estrutura.....	P. 52
3.3 Crise da razão.....	P. 55
3.3.2 As novas formas de agregação.....	P. 57
4. Quando a informação se torna arquitetura do social.....	P. 59
4.1 Goffman e o interacionismo simbólico.....	P. 59
4.2 Meyrowitz e a situação social midiática.....	P. 63

CAPÍTULO II – DA SITUAÇÃO SOCIAL MIDIÁTICA PARA A VIRTUALIDADE.....	P.67
--	-------------

1. A situação social midiática: convergência e interatividade.....	P. 67
1.1 Fortalecimento das novas mídias digitais.....	P. 72
2. A sociedade em rede.....	P. 73
2.1 O paradigma da sociedade da informação.....	P. 73
2.2 A <i>internet</i>	P. 74
2.3 Concepções sobre rede.....	P. 76
2.4 O ciberespaço como parte da realidade social e espaço cognitivo.....	P. 78
2.5 A cultura digital.....	P. 80
2.5.1 O início da cultura das comunidades virtuais.....	P. 81
2.5.2 O sujeito e a sociabilidade na cibercultura.....	P. 83
2.5.3 A emergência da interface.....	P. 84

2.5.4 Inteligências coletivas, psicotecnologias e inteligência conectiva.....	P. 85
3. Além do “real”: a virtualidade social.....	P. 88
3.1 A Da comunicação como sistema à comunicação como ambiente social.....	P. 88
3.2 O virtual como a perda de referenciais e o fim da história.....	P. 91
3.3 O virtual e a perda da superfície.....	P. 93
3.4 A cultura da virtualidade real.....	P. 94
3.5 O virtual como atualização.....	P. 95
3.6 Além do simulacro.....	P. 96

CAPÍTULO III – A SITUAÇÃO SOCIAL VIRTUAL DO *SECOND LIFE* E DO *BARCAMP*.....

1. A escolha dos ambientes estudados <i>Second Life</i> e <i>BarCamp</i>	P. 99
2. Discutindo o método possível.....	P.100
2.1 O método da pesquisa.....	P. 102
3. Mapeamento da experiência de pesquisa em ambientes virtuais.....	P. 104
3.1 <i>Second Life</i> (SL).....	P. 104
3.2 <i>BarCamp</i> (BC).....	P. 130
3.2.1 Resumo das atividades realizadas junto às comunidades <i>BarCamp</i> Brasil e <i>BarCamp</i> SP.....	P. 140
3.2.1 Resumo das atividades das listas de discussão - <i>BarCamp</i> Brasil e <i>BarCamp</i> SP.....	P. 143
3.2.2 Resumo das entrevistas.....	P. 144
4. Discutindo a situação social virtual de <i>Second Life</i> e <i>BarCamp</i> : possibilidades de imersão e extensão.....	P. 146
4.1 Perspectivas dos estudos sobre as comunidades virtuais.....	P. 146
4.2 <i>Second Life</i>	P. 150
4.3 <i>BarCamp</i>	P. 156

CONSIDERAÇÕES FINAIS.....

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS.....

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....

ANEXOS.....

GLOSSÁRIO.....

LISTA DE FIGURAS

Fig. 1 - Página inicial do site www.secondlife.com	p. 108
Fig. 2 - Página inicial do site brasileiro do <i>Second Life</i> , www.mainlandbrasil.com.br	p. 109
FIG. 3 - Página de entrada do <i>Second Life</i>	p. 110
FIG. 4 - Caixa de diálogo para a configuração do <i>avatar</i>	p. 110
Fig. 5 - <i>Avatar</i> grávida.....	p. 112
Fig. 6 - Primeira versão (baseada no software de inicialização do SL) da <i>avatar</i> “Filomena Graves”.....	p. 113
Fig. 7 – Segunda versão da <i>avatar</i> Filomena Graves.....	p. 114
Fig. 8 – Terceira versão da <i>avatar</i> Filomena Graves.....	p. 114
Fig. 9 - <i>Workshop</i> de programação do SL.....	p. 115
Fig. 10 – <i>Freeshoop</i> SL.....	p. 118
Fig. 11 - Passeio de gôndola em Veneza – SL.....	p. 121
Fig. 12 - <i>Poseballs</i> - animação para ações no SL no <i>Bubblegum Factory</i> – SL.....	p. 122
Fig. 13 - Tela padrão SL na qual estão todas as funcionalidades do programa.....	p. 122
Fig. 14 - Caixa de diálogo – SL.....	p. 123
Fig. 15 - Ilha para a realização de casamentos – SL.....	p. 124
Fig.16 - Logotipos do <i>BarCamp</i> ao redor do mundo.....	p. 128
Fig. 17 - Página inicial do <i>BarCamp</i> mundial.....	p. 131
Fig. 18 - Página inicial do site <i>BarCamp</i> Brasil.....	p. 134
Fig. 19 - Página inicial do site <i>BarCamp</i> Brasil.....	p. 135
Tab. 1 - Valores de conversão Linden Dolar – Real – Dolar.....	p. 116

LISTA DE ABREVIATURAS

MCM - Meios de comunicação de massa

CMC - Comunicação mediada por computador

WIMP – sistema de interface visual da *internet* - *windows, icons, mouse, pointer, interface*

ICR - Internet Relay Chat

TIC - Tecnologias de informação e comunicação

MUD - Multi-user dungeon

BBS - Bulletin Board System

BC - *BarCamp*

IP - *Internet Protocol*

FTP - *File Transport Protocol*

RPG - *Role-playing game*

SL - *Second Life*

RL - *Real Life*

INTRODUÇÃO

A proposta de reflexão apresentada neste trabalho está integrada a investigações realizadas pelo Centro de Pesquisa ATOPOS, da Escola de Comunicação e Artes - ECA da Universidade de São Paulo - USP, coordenado pelo Prof. Dr. Massimo Di Felice.

O que significa o virtual? Como é possível estudá-lo? Que perguntas fazer para olhar esse novo espaço de interação que se apresenta? O social virtual pode ser invalidado devido a tele-presença? Em que proporção as relações sociais virtuais fazem-se efetivas? O que é e como se apresenta o espaço de interação virtual? É possível categorizar tipos de relações que acontecem num espaço fluido, não geográfico e informativo do campo virtual? O virtual pode se constituir como campo de análise social?

Estas são questões presentes e instigantes, próprias do início do século XXI, na discussão sobre o ciberespaço e a situação social tecnológica (DI FELICE, 2007). A pesquisa que aqui se apresenta inspirou-se e foi balizada por tais indagações - sem pretender respondê-las, no sentido de esgotá-las. Nesse sentido, o estudo propõe-se como uma contribuição ao mapeamento de situações sociais “no” e “do” ambiente virtual, levantando possíveis considerações de pressupostos analítico-metodológicos sobre a compreensão da sociabilidade contemporânea.

Nos últimos anos, parte do cotidiano de nossas vidas desloca-se em rede de Internet, em circuitos eletrônicos e em metas-espaço digitais, fazendo com que um novo campo de estudo se abra no que diz respeito ao pensamento sobre relações entre homem, mídia e sociedade.

O interesse sobre a dinâmica social do ciberespaço vem crescendo entre produções acadêmicas brasileiras e internacionais. Desde o final da década de 1990, pensadores de todo mundo começaram a olhar esse universo virtual ainda em formação, tamanha foi sua expansão para a vida do homem comum. Inicialmente, questionava-se sobre o aparato virtual e sua substancialidade em relação à vida “real”. Desde então, muitas críticas a favor ou contra as novas tecnologias foram proferidas, e temas sobre relações sociais, interações e sociabilidades virtuais entraram em pauta como possíveis fatores de alteração da epistemologia ocidental (LÉVY, 2000; SANTOS, 2003; BAUDRILLARD, 2005).

Pesquisar sobre a sociabilidade em termos virtuais exige ultrapassar óticas conceituais sobre relações sociais tradicionais, para alcançar um entendimento das relações sociais num novo universo - o contexto do ciberespaço, aquele constituído pelas novas tecnologias de comunicação. Diferentemente da época da comunicação em massa (emissor/receptor), no ciberespaço acontece uma relação com a tecnologia dentro de um processo interativo, com conseqüente diferença na organização e no próprio sentido do “social”. Além de fatores relativos ao espaço físico e ao sujeito (o “sujeito moderno”), outros elementos passam a interferir no novo processo de agregação social do ciberespaço, problematizando a especificidade das relações, que passam a não estarem somente ligadas à determinação face-a-face e em modelo territorial.

No final da primeira década do século XXI, as tecnologias comunicativas fazem parte da vida cotidiana nas mais variadas esferas de atuação, transformando constantemente as significações sobre formas que conhecíamos de sociabilidade, de identidade, de alteridade e de relação social. Segundo Lévy (2000), a comunicação digital pode ser portadora de outras possibilidades de agenciamento, interação e significação. No processo social, ela inclui não só a natureza humana, mas também a natureza tecnológica, resultando numa condição híbrida e/ou numa relação simbiótica. Nesses termos, o cotidiano passa a acontecer num espaço tecnológico fazendo com que a sociabilidade pareça mais ligada aos fluxos informativos do que às geografias ou instituições. Nunca se viveu um período com essas características em que a velocidade das trocas comunicativas resulta em múltiplos espaços de atuação social, modificando seus próprios pressupostos. Ao lado da forma presencial, a deslocação das pessoas passa a se dar em “metageografias informativas” (DI FELICE, 2008d, p. 24).

Para pensar sobre o recente, porém muito significativo fenômeno social das formas de agregação digital, a revisão de caminhos trilhados pela sociologia - ciência na qual surgiram as primeiras teorias do social - parece ser de fundamental ajuda. Dessa maneira, este estudo vai retomar idéias clássicas das ciências sociais, especialmente da sociologia, na proposta de estabelecimento de balizas para o diálogo com a situação social presente, especificamente aquela acontecida no mundo ocidental a partir dos anos de 1990 - período chamado de pós-modernidade (VATTIMO, 1992; LYOTARD, 2002), modernidade tardia (JAMESON, 1996), super modernidade (ÁUGE, 1994), ou ainda fase fluída da modernidade (BAUMAN, 2001).

A revisão de conceitos clássicos da sociologia - presentes nas diferentes concepções de comunidade, sociedade, emancipação, sujeito, identidade, instituições -

sempre vai comportar uma idéia de *social*. Esse conceito de *social*, entretanto, pode ser criticado enquanto representar certo “mito da totalidade” (MARCONDES FILHO, 1996, p. 88) decorrente das teorizações que movimentaram as ciências sociais no final do século XVIII, período das primeiras cidades industriais.

A problemática em torno das relações sociais virtuais abrange, de modo geral, uma importante questão de fundo - a transposição de conceitos clássicos das ciências sociais na análise da sociedade globalizada e da informação - a sociedade baseada nas trocas comunicativas.

Segundo Abruzzese (2006), análises sociais sobre comunicação na internet tendem a repetir modelos científicos dos anos de 1930, aqueles baseados na sociedade de massa. Entretanto, após a proliferação dos meios de comunicação digital, o campo científico foi pressionado por esses novos modelos nas formas de agregação, de espaços e de temporalidades sociais. Estudos acerca da comunicação digital e do cotidiano tecnológico passaram a incluir a revisão de conceitos sociológicos baseados nos ideais iluministas do século XVIII, na Revolução Francesa, e no positivismo da revolução científica do século XVI - aqueles que definiam o homem como sujeito único, como o centro, como o ser da razão e da ação política, expressão da vontade individual (KERCKHOVE, 1997; LÉVY, 2000; HALL, 2002; SANTAELLA, 2004; DI FELICE, 2008b). Re-significações impunham-se diante dos novos fenômenos trazidos pelo ciberespaço (LATOUR, 1994; LYOTARD, 2002; DI FELICE, 2008c).

Devido à situação de conectividade mundial condicionada pelo processo de globalização, e também ao avanço das tecnologias digitais de comunicação, o campo das ciências sociais sofreu certa reviravolta topológica e epistemológica. Categorias como território e interação presencial eram pressupostos que formavam cientificamente esse campo, e que não mais esgotavam os fenômenos de comunicação digital, mediados por computador (CMC) e que passaram a ser parte preponderante nas novas formas de organização social (KERCKHOVE, 1997; LÉVY, 2000; CASTELLS, 2005; DI FELICE, 2008).

Com o surgimento da metrópole, no início do século XX, as análises sociais se interligaram com a análise dos meios de comunicação e marcaram, de certa forma, todas as interpretações sobre eles, estreitando vínculos entre a sociologia e as teorias da comunicação. Por outro lado, o aporte filosófico antropocêntrico e platônico já envolvia a discussão da existência de um “real” e de um “simulacro”, o que influenciou sobremaneira as análises sobre a “situação social tecnológica” contemporânea (DI FELICE, 2007).

A articulação cartesiana que coloca o sujeito e o objeto em diferentes níveis se torna insustentável num ambiente de pesquisa no qual a única forma de conhecer é imergir, interagir, e viver a experiência com toda a subjetividade e sensorialidade permitida pelo ambiente. São diversos os autores que vêm questionando a dicotomia cartesiana em sua contradição com fenômenos de comunicação em rede (MIRANDA, 1988, 1998, 2002; KERCKHOVE, 1997; PERNIOLA, 2000, 2005; SERRES, 2001, 2003; DELEUZE; GUATTARI, 2004; SANTAELLA, 2004; ABRUZZESE, 2005, 2006; DI FELICE, 2005). Esses estudos mostram possibilidades de contemplar novos cruzamentos teóricos capazes de problematizar as tradicionais formas de análise dos meios de comunicação em sua relação com a sociedade, hoje vista como a sociedade da informação, da rede, e da comunicação digital.

Muitos estudos realizados sobre as interações, sociabilidade e dinâmica social na cibercultura focam suas análises nas práticas das comunidades virtuais (RHEINGOLD, 1996; LÉVY, 2000; SANTAELLA, 2004; CASTELLS, 2005). No Brasil, essa natureza de estudos concentra-se em trabalhos de pesquisadores da área antropologia (principalmente de Santa Catarina, Rio Grande do Sul, São Paulo, e Bahia), ainda que existam contribuições de trabalhos em áreas da comunicação, psicologia e sociologia.

Alguns estudos brasileiros elegem como objeto as interações virtuais e as analisam através do seu discurso, com base em diálogos trocados pelos cibernautas, focalizando o conteúdo ou a relação entre o discurso e as intenções do sujeito (GUIMARÃES JR., 2000, 2004; DOMINGUES, 2004; DORNELLES, 2004; JUNGBLUT, 2004;). Outros estudos analisam as interações virtuais a partir do pensamento pós-moderno, que elege o sentimento de pertença, o presentismo, a afetividade, o anonimato, o tribalismo e as questões de identidade como as grandes alterações oferecidas por essas novas formas de relação (DOMINGUES, 2004; LEMOS; PALACIOS, 2004; NUSSBAUMER, 2004; RIBEIRO, 2004). Ainda sobre as interações virtuais, existem estudos que analisam a validade dessas relações como atividade de participação política (BURGOD, 2004). Alguns artigos utilizam uma linha sociológica conceitual para pensar as comunidades virtuais, questionando se o próprio conceito de comunidade é o mais indicado para definir essas novas formas de agrupamento (COSTA, 2005; RECUERO, 2008). A temática das interações virtuais também foi tratada a partir da teoria das redes, com foco em vínculos e na natureza na sociedade digital (RECUERO, 2007); nessa proposta há uma tendência de análises sobre laços fracos, débeis e sem ética, manipulados pelo poder econômico, sublimado pela narrativa da livre ação.

Em sua maioria, essas referências brasileiras - que trabalham com o conceito de “comunidade virtual” e “rede social”- são basicamente centradas numa visão antropomórfica, ou seja, tratam o homem como centro e a técnica como instrumento, com premissas de que a comunicação é apenas linguagem, e os meios de comunicação são apenas instrumentos. Essas perspectivas parecem atribuir aos meios, apenas uma funcionalidade ritualística, presente nos processos sociais. Conseqüentemente, grande parte desses estudos não indica avanço no questionamento da concepção dualista: homem / meio ou pouco parecem se esforçar no reconhecimento do papel cultural e transformador das tecnologias perante a reprodução do social.

As expressões “comunidades virtuais” e “redes sociais” remetem a uma concepção da interação com a tecnologia como algo dependente e ancorado na ação das pessoas. Costa (2005) criticou o uso do termo “comunidade”, próprio dos âmbitos das ciências sociais e propôs a terminologia de “redes sociais”, na busca de deslocar o sentido de território, que a terminologia “comunidade” carregava. Entretanto, a própria antropologia já trabalhava com o conceito de “rede social” muito antes do surgimento da internet.

Na sociologia clássica, especialmente em Durkheim, uma espécie de sociabilidade foi pensada como uma forma social que expressava relação (e não necessariamente interação). O sentido de relação era o de algo que implicava a incorporação de regras, e que acontecia entre o sujeito e a estrutura, ora econômica, ora moral e/ou institucional. Nesse âmbito, a ciência era o discurso da experiência. Com Weber e depois com Goffman, a sociabilidade passou a ser pensada pela esfera do micro social, expressa pela relação entre indivíduos (subjetividade / identidade / alteridade) e culturas. Com Meyrowitz (1985), a sociabilidade passou a não mais ser pensada apenas por um aspecto antropocêntrico, mas agregada a novos elementos - os meios de comunicação e o ambiente - de forma que há um entendimento de “audiências”, em que diferentes pessoas passam a fazer parte do contexto de troca social. Nesse percurso, o social perdeu um pouco de sua aura, já que foi deslocado de sua única fonte de análise - o homem. A partir de então, a sociabilidade pode ser expressa pela interface, não só exclusivamente como interação ou relação.

A reflexão sobre a temática das relações sociais virtuais, neste trabalho, será apresentada no capítulo 1, intitulado “Da situação social moderna para a situação social midiática”, onde são revistos alguns dos pressupostos formadores das ciências sociais - principalmente aqueles acerca da concepção de “social,” que acabaram por delimitar os

conceitos das relações entre homem, mídia e sociedade. Considerações sobre a sociedade de massa, na qual a mídia se torna expressão do social, também são apresentadas nesse capítulo 1, procurando alcançar uma perspectiva da sociedade midiática e informativa dos anos de 1980, pela ótica do pensamento de Meyrowitz. No capítulo 2, “Da situação social midiática para a virtualidade”, serão abordadas as principais diferenças entre os tipos de fluxo comunicativo permitido pelas mídias eletrônicas. Nesse capítulo 2, também se explora a idéia do ambiente da sociedade tecnológica, marcada pelo paradigma informacional, com possibilidades de ampliações ou críticas a conceituação do virtual. Por último, no capítulo 3, será abordada a exploração de dois ambientes virtuais - *Second Life* e *BarCamp*, na procura de exemplificação e elucidação de possíveis alterações nas formas sociais tradicionais de interação.

Nos diversos tipos de virtualidade, o social não aparece como algo uniforme e único. Pelo contrário, as inúmeras formas de agregação e construção do conhecimento das plataformas interativas, dos softwares colaborativos, a circulação das tags, ampliam a tradicional forma do espaço. A escolha de duas comunidades distintas pode permitir a exploração de múltiplas facetas que diferentes conceitos de virtual revelam sobre relações sociais em ambientes virtuais. *Second Life* foi escolhida por oferecer aos seus participantes a possibilidade de construção de um espaço comunicativo, visual e sensorial no qual, instâncias de “realidade” e “virtualidade” se inter-relacionam através das interfaces do *avatar*¹ e do dinheiro. Já a escolha de *BarCamp* deveu-se ao fato de tratar-se de um espaço híbrido de relação social que, sem aspectos lúdicos, acontece entre ambientes físicos e virtuais, voltados à construção colaborativa de conhecimento.

A presente pesquisa buscou uma ampliação da noção de situação social - de um sentido antropomórfico e local, para um sentido híbrido, comunicativo e interativo. No estudo, houve opção preferencial pelo uso do termo *interface* para designar fenômenos “sociais” virtuais, encaminhando a discussão sobre formas virtuais do social, para o pensamento “rizomático” e “pós-humano” do qual falam Deleuze e Guattari (2004), Serres (2001), Latour (2005, 2006), Santaella (2004, 2007) e Di Felice (2008b).

¹ Em informática, *avatar* é a representação gráfica de um utilizador em realidade virtual. O *avatar* pode ser um sofisticado modelo 3D até uma simples imagem. O termo tem origem na cultura oriental com significado de representante corpóreo de uma divindade.

CAPÍTULO I - DA SITUAÇÃO SOCIAL MODERNA PARA A SITUAÇÃO SOCIAL MIDIÁTICA

Uma releitura, que a seguir se apresenta, sobre a composição da situação social na época moderna - quando do surgimento das primeiras análises do social emitidas com base na legitimidade das ciências do social - pretende fornecer subsídios para reflexão sobre as novas formas de interação, aquelas presentes a partir do advento da sociedade tecnológica. Essa releitura apóia-se em textos da sociologia, antropologia e história da sociologia (EVANS-PRITCHARD, 1972; HAWTHON, 1982; TEDESCO, 1999; BOUDON; BOURRICAUD, 2001; CASTRO, 2002; CRUZ, 2004; GALLINO, 2005).

1. A situação social moderna

O contexto da época moderna foi tecido por profundas transformações sociais, iniciadas no final do século XV, com a queda do sistema feudal, passando por etapas como: o renascimento (retomada da cultura grega humanista e antropocêntrica), a revolução científica do século XVI (fortalecida pelas descobertas de Copérnico sobre o movimento heliocêntrico da Terra), a revolução social (o surgimento dos Estados-Nação), e finalmente, os movimentos iluminista e positivista (que profundamente trouxeram a racionalidade instrumental nas análises do social).

O surgimento da sociologia está vinculado às muitas transformações e invenções da época moderna: as alterações nas formas de habitar o espaço coletivo, a criação de novos objetos, o acesso ao conhecimento, a mobilidade física e social, e as trocas materiais. Os primeiros tratados da sociologia foram motivados pelas formas de relação geradas pelo “trabalho”, visto como uma nova categoria de integração social. Enquanto categoria, o trabalho serviu como pressuposto para a compreensão na nova estrutura social industrial, ora para identificar a “sociedade” como complexa e portadora funções especializadas, ora para afirmar que a relação do homem com sua produção material definiam sua existência. Por sua vez, a questão das atividades materiais englobou várias análises, como aquelas referentes à da produção material, da especialização das tarefas, do fim da organização comunitária, da relação com a técnica e com as máquinas, da diferenciação social, do mercado, e principalmente, da relação com a terra e com as possibilidades de transformação desse espaço.

Nesse período moderno, o homem deu um salto em relação ao comportamento crítico e emancipou-se definitivamente de antigos dogmas da Igreja. Na época industrial e medieval, ao contrário, o homem não proferia uma narrativa sobre o mundo. Ele era narrado pela natureza e por “Deus”, representantes das instâncias de referência simbólica. Natureza e religião foram grandes fronteiras que limitaram a ação do homem sobre o espaço e exatamente a relação do homem com tais fronteiras sofreu definitivas alterações com o fortalecimento do racionalismo, do iluminismo e do positivismo.

Sem autonomia para contar “sua história” e sem acesso ao conhecimento, o homem medieval vivia de acordo com os limites impostos por um estamento legitimado pela força divina. Pelo olhar de seus contemporâneos, a noção de “relação social” era entendida a partir da perspectiva do sistema feudal, definido pela seguinte situação social: produção material limitada, vida guiada pelos dogmas da Igreja, trocas comerciais em pequena escala, restrição do conhecimento (que só acontecia dentro dos mosteiros), relação metafísica com a natureza e mobilidade social escassa que culminava num único tipo de relação social. O “suserano” (dono da terra, propriedade estabelecida pela ordem divina) e o “vassalo” (o camponês, escravo por não ter o direito de possuir terra) eram os elementos dessa relação. As categorias de suserano e vassalo davam conta da estruturação da esfera macro social e o clero controlava a esfera, íntima, privada e subjetiva da esfera micro social.

Esse sistema entrou em crise, principalmente após o advento da navegação, que representava um importante incentivo para a movimentação social. A quantidade de mercadores aumentava e o poder econômico do rei diminuía. A partir desses novos movimentos, a situação social mudava: o rei precisava de novos aliados para manutenção de seu poder econômico e os mercadores buscavam os incentivos de quem fosse aliado do rei. Dessa maneira, outros elementos, que não os religiosos, passavam a fazer parte da paisagem social, culminando na ruína do sistema feudal de controle da terra e da população.

O fim desse sistema de estruturação (a partir da relação com a terra) representa a ascensão de uma nova classe social - a burguesia - com o início do colonialismo, o fortalecimento dos ideais antropocêntricos em contraposição à forma de vida dogmática/teocêntrica. Nesse novo momento, a natureza passa a ser vista como física/material e, principalmente, o homem passa ser concebido como ser “naturalmente” racional. A mudança na forma de apropriação da terra e na relação entre homem e religião, levou a novas relações entre homem e natureza/espaço, entre homem e organização social,

entre homem e política. Surgem as primeiras cidades livres ou os primeiros Estados Nacionais.

A formação dos Estados Nacionais foi alicerce para a construção de um novo modo de estar no mundo - ligado à razão aplicada e ao progresso mediado pela ciência. O homem - o centro e o foco - passa a questionar a autoridade religiosa sobre sua vida cotidiana. Não é mais a vontade divina responsável por criar a sociedade, mas sim a vontade humana.

O novo espaço social passa a ser permeado por um novo tipo de paisagem, marcado pelo movimento do mercantilismo e pela circulação de novos objetos. As primeiras universidades, criadas ainda na lógica da Idade Média (e, portanto, sob os muros dos mosteiros), foram expandidas para fora da esfera do poder do clero com a invenção da imprensa. Também a prensa acaba por oferecer oportunidades ao letramento de outras esferas sociais, como aconteceu no movimento da Reforma religiosa, implantado por Lutero, onde o homem comum pode ter acesso à leitura dos textos sagrados. Ao lado (ou a partir) partir dessa “nova subjetividade”, advinda da relação individual, a perspectiva surge nas artes - uma nova forma de expressão alia conhecimento e arte, o que fortalece a representação do ponto de vista do artista sobre sua realidade, e não mais a mimese. Na ciência, motivado pelas descobertas de Copérnico, Galileu e seu telescópio inauguram um novo método de conhecimento, o baseado na experimentação.

Se para os antigos gregos, a racionalidade era contemplativa e não especulativa, no contexto moderno industrial, no qual surge a sociologia, o conhecimento passa a ser o resultado de uma racionalidade aplicada, que se serve dos instrumentos da técnica para medir e para observar os fenômenos da natureza. O pressuposto para se pensar a sociedade era de que o social e suas relações tornam-se o resultado de ações humanas e de escolhas racionais.

No novo sistema que se apresenta - o industrial - o espaço social é marcado pela presença de novas máquinas, de novas funções e de novas possibilidades de agregação. De certa forma, a fase de transição de sistemas feudal/industrial é marcada pelo fluxo caótico da consolidação das novas cidades e pelo abandono da vida campestre. Houve uma supervalorização da ciência e dos métodos especulativos, já que se tornou necessário um esforço projetivo capaz de levar a sociedade ao progresso, de maneira que fosse possível a reprodução constante dos modelos. Os principais focos eram o

projeto de homem emancipado e o projeto de Estado - que se estabeleciam através da ciência de modelos, tanto de homem quanto de Estado.

A concepção do movimento Iluminista está muito ligada à mudança da relação de propriedade com a terra. Quando o homem é emancipado (por ele mesmo ou por outros), a terra passou a ser um problema, já que ela não era mais articulada pela relação monárquica: suserano x vassalo. O esforço dos grandes libertadores iluministas da época pós-feudalismo concentra-se em criar uma nova forma territorial capaz de nomear os grupos, o espaço e as relações entre eles - enfim, a sociedade.

Hobbes, Rousseau e Montesquieu esforçaram-se para legitimar a história do homem moderno, inserindo-o em modelos de natureza humana. A partir dessa natureza humana, ou seja, de sua relação com o espaço e com o grupo, estabeleceu-se um modelo de organização interessante para a manutenção da sociedade.

Para Hobbes, o homem é naturalmente competitivo, egoísta e por isso precisa da figura de um Estado forte que o faça abdicar da violência para viver em grupo. Representado na obra de Hobbes pela figura de “Leviatã”, o Estado era a instância eleita de forma legítima, através da ação racional para gerir a natureza humana competitiva, que levava o homem à situação da sociedade industrial.

Partindo de postulado contrário, para Rousseau, o Estado devia funcionar democraticamente como o grande reformador, o defensor da propriedade, o gestor do contrato que garantia a boa convivência, já que o homem se tornara competitivo devido à situação social de transição econômica, contrariando seu “estado de natureza” - uma natureza boa.

A partir da contraposição entre “estado de natureza e estado civil” constitui-se o ideal moderno de política e ciência - o Estado administrador das relações, da propriedade, da vida privada e da violência. Tanto Hobbes quanto Rousseau atribuem o poder regulador à figura do Estado - um poder representativo baseado na expressão da razão, já que o novo coletivo está voltado à especialização das atividades e produção de recursos e não mais à vida da comunidade primária, menos especializada. A figura do “contrato social” é importante para percebermos o intenso esforço em manter a sociedade integrada rumo ao progresso.

Em “O espírito das Leis” (obra de 1748), Montesquieu reforça a idéia de contrato dizendo que as leis são a expressão da razão e a razão é a essência do homem, ou seja, o período moderno foi marcado pela necessidade de institucionalizar a organização social

através do poder do Estado motivado pela razão, num fluxo hierárquico, intelectuais, povo.

A noção de social na época moderna passa a ser vista a partir da categorização do comportamento em virtude do fortalecimento do novo Estado.

1.1 A estrutura e a objetividade como arquitetura do “social”

Ao transportar o método positivo para a análise da organização social, Auguste Comte (1789 - 1857) inaugura a ciência do social. A crise dos valores morais, da organização do espaço e da relação com a terra do final da Idade Média, levou a sociedade a um tipo de agrupamento considerado caótico, para os teóricos do recente movimento racionalista e iluminista. As formas de agregação começavam a tomar formas ainda mais estranhas com a revolução industrial, colocando em questão as formas sociais vigentes, levando Comte a repensar o valor do humano, sua essência e a capacidade para se reproduzir e manter.

Comte desenvolve o método sociológico a partir do método positivo e assim concebe seu “modelo de social”. Como o homem é um ser racional por excelência, ele deve exercer sua racionalidade para manter o equilíbrio do grupo em que está inserido, este homem tinha o dever de usar sua racionalidade para melhor organizar seu espaço e relações. Um pressuposto para a sociologia positiva é que o homem se tornou individualista, mas nem por isso se tornou auto-suficiente, ele precisa da estrutura do social para manter-se vivo.

A sociologia se torna a ciência do presente e principalmente do futuro. Seu maior objetivo era prever situações contrárias ao progresso. Comte desenvolve uma ciência preocupada em resolver as questões sociais trazidas pelo êxodo rural, pela concentração populacional nas áreas urbanas, pelas novas formas de organização do trabalho e da economia. E faz isso transpondo o método das ciências naturais (física, matemática, biologia) para a reformulação do social. Primeiro o investigador encontra uma situação problema (que só se apresenta ao investigador quando este volta sua atenção a ele), depois, guiado por hipóteses pré-liminares, observa o fenômeno. Em seguida o classifica segundo categorias comuns, verifica a ocorrência de regularidade entre eles e, caso seja constatada a regularidade, ela é generalizada, estendida e aplicada a fenômenos semelhantes. O resultado da sistematização racional são as “leis”, universais e objetivas.

Em 1855 em “Apelo aos conservadores”, Comte definiu a palavra positivo a partir de sete características: real, útil, certo, preciso, relativo, orgânico e simpático. “Real” significa possível de ser verificado empiricamente; “útil” significa que poderá ser aplicado ao conhecimento da vida social; “certo” assim como “preciso” denota a necessidade de se obter dados objetivos alcançando a realidade através das sucessivas observações; o relativismo aparece como exercício da dúvida (iniciado lá atrás na filosofia cartesiana); “orgânico” sugere a perspectiva supra, transcendente da estrutura social e por fim “simpático” mostra que o método positivo aplicado às análises sociais tinha como objetivo melhorar a condição das relações sociais e conduzir o homem ao constante progresso. Comte esperava encontrar no social e no comportamento dos homens constantes universais como nas leis da natureza, por meio da relação sucessiva dos “fatos”. A partir de sua obra “Sistema da filosofia positiva” (1826 -1842), Comte busca a unidade moral humana e institui a aplicação dos métodos das ciências naturais para a resolução e entendimento dos comportamentos sociais. A sociologia positiva tinha o “interesse em fornecer uma explicação natural, não meramente sobre o indivíduo, seu status e suas relações com o Estado, mas também sobre a sociedade na qual ele adquiriu tal status e foi capaz de manter tais relações” (HAWTHORN, 1982, p. 25).

A radicalização da objetividade das análises científicas positivas levou o cientista social a condicionar sua subjetividade ao método, ou seja, deve direcioná-la ao uso racional em nome do desenvolvimento social. O positivismo sociológico busca o “como” das coisas e não os “porquês”. E assim esclarece seu propósito funcionalista, fazer ciência para dominar o social, corrigir erros para dar continuidade ao desenvolvimento

Os textos produzidos pelos novos cientistas sociais do século XVIII abordaram de modo geral a questão da nova condição social que sustentou a modernidade. Apoiados na diferenciação entre as características da recente sociedade industrial em relação à antiga forma da organização social, baseada nos dogmas da Igreja e na ignorância do homem comum, proferiram afirmações que legitimaram todo o contexto científico racional da época. Todo um sistema teórico foi criado para explicar a forma de funcionamento dessa nova sociedade, como uma forma de prescrever como deveria acontecer a organização social. A sociologia surge como a ciência ligada ao momento presente, justifica algumas de suas categorias como, por exemplo, “sociedade” pela contraposição com o passado e analisa de forma sistêmica o presente para especular sobre a evolução e o progresso social.

A perspectiva evolucionista e progressista marcou toda a construção do objeto da ciência social no período de seu nascimento desde o momento em que a sociologia

demarcou fronteiras entre o que era uma organização social complexa, portanto civil e uma organização tradicional/primitiva ou comunitária. Sendo assim, a antropologia acreditava que a partir do estudo das sociedades primitivas poderia compreender o surgimento das instituições (tarefa da antropologia social), concebendo-as como parte do sistema social, “estruturalmente simples e culturalmente homogêneas” (EVANS-PRITCHARD, 1972, p. 17).

Ferdinand Tönnies (1855 - 1936) escreveu “Comunidade e Sociedade”, o primeiro texto que tratava cientificamente os conceitos de comunidade e sociedade, articulando-os a partir do olhar da “vontade humana”, seguindo o cartesianismo e o antropocentrismo da época.

Pela ótica de Tönnies, a vontade humana era a base para a relação social, separando-a em duas tipologias: *vontade essencial* e a *vontade arbitrária*, a primeira foi caracterizada como natural, psíquica, subjetiva e a segunda como artificial, objetiva, aplicada (da ordem da ação), presa as regras do contrato, incorporada através da troca que sempre vislumbra algum benefício específico. Nessa circunstância a situação social nasce da vontade de trocar objetos e serviços, e assim representam o estímulo para o grupo atuar em favor da colaboração, tanto para dentro dele mesmo, quanto para fora dele. A partir do cruzamento entre a vontade influenciada pela situação econômica e outro, surge a motivação para se estabelecer uma relação. A partir do tipo de motivação definiu-se o tipo de situação e conseqüentemente o que significava uma formação “comunitária” / comunidade e uma formação “social” / sociedade.

Comunidade era a formação da ordem do essencial, do real, do orgânico (inseparável do homem); enquanto que a *sociedade* era uma formação da ordem do conceito, construção ideal, mecânica. A comunidade é doméstica, da vida íntima, algo comum a toda humanidade. A sociedade é da ordem do que é público, exterior, contratual, não natural, não comum a todos. Estar em sociedade é uma escolha, é uma ação forçada, é justaposição de pessoas. A comunidade é antiga, convivência permanente. A sociedade é nova, passageira, um agregado mecânico e político, ou seja, da ordem da disputa do poder, da hierarquia, da dialética.

Influenciado pela antropologia, para Tönnies, as relações na comunidade estavam vinculadas à ligação por ascendência ou sexo, garantindo a vida vegetativa, do nascimento. A vida em comunidade sustentou as relações primárias entre membros da família, do clã e as formas de subsistência. Na comunidade se fortalecia o sentimento de pertença, de família, crucial para a manutenção da organização e perpetuação. As

relações previstas na comunidade eram: relação mãe e filho, homem e mulher e entre irmãos. A primeira (mãe e filho) é baseada na relação espiritual e não física que evoca gratidão pelo esforço da mãe e memória de felicidade para reafirmar sempre esse sentimento. A segunda (homem - mulher) baseada no instinto sexual é reforçada pela presença do filho que exige habitação mútua e sentimento de pertença comum, já que não é baseada nos laços de sangue, nem nos comportamentos enraizados como os da próxima categoria de relação que define a vida em comunidade. Por fim, na terceira ligação (entre irmãos) não há afeição instintiva original nem conhecimento mútuo, o que mantém a afetividade é a associação das memórias de felicidade baseadas nos laços de sangue.

Já as relações da sociedade foram vistas dentro da perspectiva da ausência de vínculos afetivos, baseada na solidão e competitividade, “cada um está só e em estado de tensão contra todos os restantes”. O conflito funciona como pressuposto para definir as relações arbitrárias da sociedade, ao mesmo tempo em que separa, une pela necessidade de troca e interdependência econômica. A sociedade estava ligada a um tipo de interação resultante da execução de atividades individuais especializadas, o trabalho. A sociedade é a concretização da troca desejada por ambas as partes, mediada pelas convenções contratuais, geradas pelo símbolo comum que nasce no momento da troca.

A sociologia influenciada pelo contexto da revolução industrial concebe a organização social a partir da forma como a população se organiza em torno das atividades de subsistência atrelada à relação com as máquinas.

De forma geral, o trabalho representou a diferenciação social responsável pela formação das primeiras metrópoles e do que chamamos de sociedade ou sociedade complexa, para utilizar um termo durkhemiano. A idéia era a de que quanto maior fosse a especialização das tarefas, mais os indivíduos ficariam separados, atomizados e egoístas, situação na qual perdem a noção de comunidade e ética naturais da vida em grupos pequenos ou sociedades tradicionais.

Nessas condições, o estudo sobre a situação social esteve apoiado principalmente nas vertentes de pensamento de Karl Marx (evidenciado através da perspectiva das lutas de classes), de Émile Durkheim (através da visão institucional) e ainda de Max Weber (que deu início à corrente compreensivista) (CRUZ, 2004).

1.2 Classe social

Segundo o dicionário de sociologia dirigido por Luciano Gallino, relação social pode significar “laço, conexão, interdependência entre dois ou mais sujeitos individuais ou coletivos, ou condição comum a eles, por causa da qual as partes são induzidas ou forçadas a agir de determinado modo, e não de outro independente de suas preferências e do fato de estarem ou não conscientes das condições que as vinculam” (GALLINO, 2005, p. 533).

Com Marx, as relações sociais tornam-se categoria fundamental para analisar qualquer tipo de formação econômico social (GALLINO, 2005, p. 533). Para uma sociedade estar identificada por sua história, ela deve ser constituída por relações. A relação entre as classes acontecia de forma desigual fundamentada na ideologia da consciência de classe ancorada numa perspectiva histórica, forjada pelos proprietários de terra. Gallino constata que “não existe nenhum tratado sistemático do conceito de relação social fora dos textos marxistas” (GALLINO, 2005, p. 533).

A situação industrial levou Marx a pensar as relações sociais estabelecidas de forma crítica. Marx foi o primeiro autor a falar em “classe social”. Preocupado com a forma de organização capitalista, olhou a estrutura social como reflexo das forças econômicas. Para Marx, a sociedade se constituía com base no resultado da produção material de uma época, responsável também por criar o tipo de subjetividade de sua população. Suas preocupações versaram sobre a necessidade de criar uma filosofia pragmática capaz de fornecer meios para que o homem comum se torne livre e recupere sua dignidade. Toda a organização social estava comprometida pela diferença entre as classes fundada da propriedade das terras e das máquinas. Apenas uma classe comandava a produção, tirando do homem comum o direito à terra e à produção privada. Toda essa condição de dependência do sistema econômico causava alienação, ou seja, o homem perdia a total noção de sua situação e continuava sempre dependente e parte da engrenagem deste sistema.

A partir da perspectiva das “classes sociais” e da posse dos meios de produção, as relações sociais foram entendidas como a matéria-prima para a articulação da modernidade burguesa e a forma de reprodução social se apoiou na escala hierárquica entre burguesia e proletário, aquela baseada na ideologia da alienação da realidade.

Com Marx, pela primeira vez, a natureza da tecnologia (máquinas) é considerada instrumento ideológico para efetivar a manutenção das relações sociais, imprescindíveis

para dar continuidade ao dispositivo econômico. Todo seu pensamento versa sobre a falta de conhecimento real de uma condição social gerada pela nova sistematicidade mecânica - a da relação entre homem comum e produção material. Em outras palavras, para Marx, as relações sociais cotidianas estavam imersas na falsa consciência da realidade por parte da classe desfavorecida - uma falsa consciência fortalecida pela repetição, pelo tempo mecânico da tarefa que a máquina oferecia. Todas as instâncias da vida social, na época industrial, foram organizadas a partir do controle do tempo e do espaço. O homem comum foi “obrigado” a trabalhar de acordo com o tempo da máquina e de acordo com o objetivo da produção estabelecido por alguém externo a seu meio. A sistematização do tempo de trabalho repercutiu na construção do tempo e do espaço de lazer, que por sua vez foi reduzido a categoria do consumo. Fechando o ciclo e esquematizando o dispositivo industrial capitalista. O dispositivo era invisível ao homem domesticado, confinado. Marx acreditava que o homem comum, a partir do momento que não pode se apropriar dos processos de produção material perde o contato com o exercício de existir. A vida se torna artificial.

A sociologia de Marx é marcada pela centralidade do conceito de mudança social. Diferentemente de outros sociólogos positivistas que viam perigo e desequilíbrio nas mudanças sociais, na ótica marxista a mudança era a única forma de se concretizar uma sociedade composta por homens em igual condição de consciência e ação. Ou seja, a mudança social deveria acontecer através do conflito.

A sociedade seria então o reflexo da contraposição constante das classes, nela a mais simples categoria econômica como o valor de troca, supõe a população, supõe certo gênero de família, comunidade, Estado e etc. A única forma de transformar as subjetividades alienadas pelo sistema seria por meio da revolução, através da qual o homem exercita sua natureza humana a partir da práxis. Não era a partir dos conceitos filosóficos que o homem transformaria sua situação no mundo.

1.3 A busca pelo equilíbrio social

Durkheim (1858 – 1917) é considerado o fundador da sociologia, influenciado e inserido nas perspectivas positivistas de A. Comte e H. Spencer (o maior expoente do “darwinismo social”, que via a sociedade como um organismo). Em sua vida acadêmica, Durkheim preocupou-se em estudar a regulação social e a moral que regia os

comportamentos sociais, transpondo o método das ciências da natureza para realizar uma ciência da moral.

Para estudar o social, Durkheim parte do pressuposto que as relações sociais devem ser vistas como um “fato social” isenta de qualquer julgamento moral por parte do pesquisador. O fato social deve ser reconhecido pela generalidade, exterioridade e objetividade científica.

O pensamento de Durkheim sobre as formas de organização e constituição social foram muito mais influenciados pelo projeto de emancipação política iluminista do que em Marx. A legitimação dos Estados Nacionais estava fortemente ligada à institucionalização das estruturas de poder, e às leis, estas que se tornaram expressão da razão humana, representantes da ação humana sobre seu espaço, o que influenciou Durkheim a conceber o social e as instituições de maneira holística, como instância transcendental.

Este social funciona como uma instância superior que paira sobre o coletivo. O principal objetivo social é a manutenção das estruturas. Mantendo-as em funcionamento é possível manter o corpo social e a sua reprodução. O próprio processo de socialização depende dessa entidade moral supra-individual (as regras/leis) que fornece padrões às relações. Todo movimento, qualquer ação social, é antes de tudo institucional, visa à adequação e a integração / dissolução do diferente. Se o objetivo é integrar-se, pois fora dessa dinâmica não se pertence ao social, cada membro da sociedade é coagido, convencido, a pensar como “sua” a vontade de ser aceito e assim absorve essa moralidade social. Essa moral social é histórica, decorrente da vontade de autopreservação do sistema e desse espírito coletivo imbuído de força integrativa se estabelecem regras e a moral. São palavras de Durkheim:

Não queremos extrair a moral da ciência, mas fazer a ciência da moral [...]. Os fatos morais são fenômenos como os outros; consistem em regras de ação que se reconhecem por certos caracteres distintos; deve, portanto ser possível observá-los, descrevê-los, classificá-los e procurar as leis que os expliquem. (CRUZ, 2004, p. 313)

O ponto de partida para se pensar o estágio de sociedade complexa é a divisão do trabalho (categoria responsável pela integração). Segundo Durkheim, Comte foi o primeiro sociólogo a pensar na divisão do trabalho não como um fenômeno apenas econômico, mas viu nele a condição essencial da vida social. O trabalho social se torna “a causa elementar da extensão e da complexidade crescente do organismo social”. A partir da especialização das tarefas relacionadas à subsistência do grupo, as

necessidades coletivas materiais e simbólicas vão se modificando, “como podem ser eles mais pessoais e mais solidários?” (CRUZ, 2004, p. 317).

Para explicar os motivos morais e sociais de coesão / relação de um grupo social, Durkheim se baseia no conceito de solidariedade social classificando-a em duas modalidades: no caso das sociedades tradicionais, a *solidariedade é mecânica* e no caso da sociedade industrial, a *solidariedade é orgânica*. Nessa forma de análise social a personalidade do indivíduo sempre será resultado das características da estrutura.

Dentro do pensamento durkheimiano, a sociabilidade (formas de agregação do social) está ligada ao sentido de preservação do sistema, coesão. Visa integrar comportamentos contrários, saberes contrários, enfim tudo aquilo que pudesse desviar a dinâmica social do seu curso padrão ou estágio de equilíbrio, o que por sua vez legitima as diversas instituições sociais, a justiça, o direito, a religião, a escola, a família, o trabalho. Para Durkheim, o Estado era o único que poderia exercer essa função coercitiva legitimamente, em nome do bem geral. Além disso, a manutenção do equilíbrio está diretamente ligada ao nível de identificação de cada indivíduo com a moralidade das instituições. Esse indivíduo dissolvido na coletividade incorpora como próprio os valores vigentes.

Seguindo em parte a construção de Tönnies, a *solidariedade mecânica* pertence à ordem da sociedade tradicional; ela se dá por meio da semelhança: o indivíduo se percebe como semelhante ao outro, possuindo apenas uma consciência rudimentar sobre sua individualidade, como na família, na religião, na aldeia, e nos costumes. No que competem as formas de produção, qualquer membro pode ser substituído por outro, porque nesta situação não há papéis especializados, funções diferenciadas, nem interesses individuais, nem competências individuais distintas. Já a *solidariedade orgânica* está ligada às formas de relação características da sociedade em estágio avançado de evolução, por sua vez definida pela falta de equilíbrio natural. Nesta situação, o grupo necessita de estruturas que regulem a dinâmica dos relacionamentos, e esses grupos são as instituições que representam o Estado.

A *solidariedade orgânica* é condição definidora do estágio das sociedades complexas, nas quais a divisão do trabalho social determina o funcionamento do grupo. Segundo Durkheim essa divisão se desenvolve de maneira contínua no decorrer da história, como um processo mecânico de evolução, o crescimento da densidade moral e social leva ao aumento de papéis sociais, que cada vez diferenciam-se mais, exigindo das normas já estabelecidas uma constante modificação e essa mudança por sua vez

alimenta o crescimento da densidade moral (instância exterior – social, das normas e regras já estabelecidas pela sociedade tradicional, de forma automática e mecânica), resultando num processo de especialização das atividades sociais, nas quais os indivíduos são cada vez mais egoístas e distantes da antiga solidariedade que já não o satisfaz moralmente. A organização a qual está inserido é tão maior e com diversos objetivos que a única forma de garantir a coesão, é manter a perspectiva orgânica, na qual o bom funcionamento de cada parte é imprescindível para o funcionamento do todo e vice-versa.

Ou seja, o espaço social para Durkheim é o resultado da apropriação das regras e da moral coletiva visando integração e manutenção do sistema. O indivíduo existe pelo social, “é simples suporte de normas e valores coletivos, é apenas uma materialização das estruturas, Durkheim nunca quis atribuir o status de indivíduo como um sujeito que age” (BOUDON E BOURRICAUD, 2001, p. 183).

Esse institucionalismo de Durkheim mais tarde, nos anos 70 do século XX, influenciou Talcot Parsons a conceber a “teoria do sistema social” e “teoria geral da ação”, gerando uma espécie de individualismo institucional que ligava os fatos às pessoas, como se o ator fosse um organismo agindo em um meio em favor da integração. A ação social tem a finalidade de manter os modelos e objetivar a estabilidade e a reprodução dos valores e das normas (TEDESCO, 1999, p. 54, 55).

1.4 O pensamento sobre a esfera micro social

Weber inaugurou a corrente compreensivista da sociologia oposta ao positivismo de Durkheim, e ao fazer isso retoma conceitos básicos como “comunidade” e “sociedade” para redefinir o posicionamento teórico a respeito do social e principalmente da ação do homem na sua continuidade.

O que distingue uma comunidade de uma sociedade não está em função do que é natural/antigo ou artificial /novo, como Tönnies definiu, mas recai sobre as diferentes ações que as constituem. O social é o resultado das trocas culturais, imbuídas de racionalidade e decisão individual consciente. O desenvolvimento do conceito de “ação social” é central na forma como Weber concebe o indivíduo, localizando-o como entidade central nas interações sociais, o ator social se manifesta ao interagir e age porque vê sentido na ação.

A sociologia weberiana considera as “intenções, as motivações dos atores sociais (...) e o efeito agregado de sua ação no plano social e cultural. (...) É radicalmente pluralista na medida em que reconhece ao mesmo tempo no ator e no observador uma pluralidade de orientações: toda compreensão é uma escolha que o ator ou o observador faz, por sua conta e risco, entre as intenções de outrem” (BOUDON; BOURRICAUD, 2001, p. 618).

O pensamento weberiano traz ao terreno da sociologia a esfera do micro social, a importância da negociação entre sujeito e estrutura (para ele a cultura) na composição da ação social. Ao focar o aspecto da negociação, considera também a importância do ambiente e a ação da subjetividade (mesmo que considerada como instrumento da criação da ação objetiva). Ou seja, com Weber o movimento social é deslocado das estruturas econômicas e institucionais essencialmente. Ao invés de focar a *relação* (explicação da ação social pelas estruturas e pelas instituições), ele foca a *interação*, objetivando a compreensão dos motivos que levaram o sujeito a entrar em contato com outro em determinada situação (marcada pelas diferenças culturais, pelas diferenças na linguagem).

Weber acredita na escolha consciente, e assim compõe a teoria da ação social, afastando-se um pouco da intenção positiva, mas nem tanto do método, define quatro tipos de ações: “tradicional”, “afetiva”, “racional em função de um objetivo” e “racional em função de valor”. As duas primeiras são típicas da formação comunitária e as duas últimas são típicas da sociedade centrada em maior grau de racionalização.

A *ação tradicional* é baseada em normas e costumes, não há decisão, é automática (exemplo: educação); a *ação afetiva* parte das ligações sentimentais, dos laços afetivos (exemplo: cuidar do pai doente); a *ação racional praticada em função de objetivos* busca a obtenção de algo em troca, o comportamento é definido e baseado na expectativa de reciprocidade e de ganho (exemplo: procurar emprego); por fim, a *ação racional praticada em função do valor* é movida pela convicção, pela crença no valor em si mesmo, está no limite da racionalidade, podemos dizer que é uma tipificação de comportamentos esperados frente a determinadas situações (exemplo: chamar a ambulância para alguém que está passando mal).

Longe de considerar essa subjetividade essência do sujeito, “o método weberiano tem ambição analítica e generalizante”, portanto a racionalidade weberiana está vinculada a capacidade de avaliação entre meios e fins, “consiste simplesmente em supor que o sentido de nossas ações se determine em relação a nossas intenções e em

relação a nossas expectativas, referentes às intenções e às expectativas dos outros” (BOUDON; BOURRICAUD, 2001, p. 616). Nesse sentido,

Tal como entende Weber, a sociologia é uma disciplina interpretativa (*deutend verstehen*). Mas essa interpretação não é, como se diria atualmente, um “deciframento” ou uma hermenêutica. Ela não se propõe liberar o imaginário, fazer aflorar o “vivido” social “aprisionado” em moldes e convenções. Leva-nos apenas a não nos limitarmos a descrever a respectiva posição dos agentes na sociedade, mas a considerar também o sentido que os atores atribuem à suas próprias posições. (BOUDON; BOURRICAUD, 2001, p. 615, 616)

O agrupamento de variadas culturas num mesmo território e a metrópole leva o homem à ação, à prática da interação baseada na necessidade de compreensão das diferentes formas culturais, onde a ação de um se orienta na ação do outro. Ao dizer isso Weber é criticado pelo relativismo de seu método sociológico, o que segundo Boudon e Bourricaud (2001), não é legítimo já que este considera o contexto histórico como a medida desses significados culturais, caso contrário, se as diferentes culturas não fossem passíveis de comparação, não haveria território social, só comunitário. A liberdade de escolha do ator social se transforma em responsabilidade, em consciência.

Diferentemente de Durkheim, que pensava o lugar do social baseado na moralidade das regras representadas pelas instituições, Weber vê o social como o território da interação e socialização, baseado na diferenças culturais, olhando o indivíduo racional em situação. Seus estudos mais tarde serviram de fonte para o grupo de sociólogos e antropólogos formarem a corrente do “individualismo metodológico” nos anos de 1979. Os adeptos do individualismo metodológico vêem a interação no âmbito micro social das relações e pensam as instituições têm origem no indivíduo (contrariamente a Durkheim) pela imitação, pelos fenômenos corporais, pelos ritos e pelo sistema nervoso central (modelo biologista da corrente) (TEDESCO, 1999, p. 49), ou seja, mantém a idéia de que a esfera das diferenças culturais é a base para a interação. O reconhecimento da esfera cultural como constituinte das relações sociais também influenciou o sociólogo Anthony Giddens na releitura da noção de “classe social”, criando a idéia de “estilo de vida” como elemento cultural que manifesta grupos de status (TEDESCO, 1999, p. 63).

Georg Simmel (1858 – 1918) pode ser considerado um sucessor das idéias de Max Weber, estendendo seus estudos à situação social da metrópole em fase madura. Sua sociologia é chamada de sociologia formal, pois ele acreditava que o método sociológico só seria efetivo, a partir de tipificações e padronizações capazes de dar forma

à realidade cotidiana, organizando a situação caótica da mesma. Simmel aplicava essa padronização também às interações, concebendo-as como produtos das formas sociais “(...) a vida social implica numa formalização da realidade (...) pelos próprios atores (...)” (BOUDON; BOURRICAUD, 2001, p. 500). Simmel, assim como Weber reforçou a necessidade de analisar o ambiente microscópico para acessar os dados macroscópicos. Para ambos os autores a sociologia positivista não era capaz de explicar o que realmente acontece porque a explicação é sempre uma reconstrução resultante de um modelo ideal.

Um dos principais conceitos estudados por Simmel é o de sociabilidade. De acordo com este autor, a sociabilidade seria uma forma pura de interação, sem um fim nela mesmo, isenta de interesses políticos e econômicos. A sociabilidade seria a forma buscada no momento da interação, a partir da reunião de padrões de ações forma-se a estrutura da sociabilidade, apropriada para o ato de entrar em relação social, de associar-se. É importante ressaltar que para Simmel entrar em relação social não significa apenas a assimilação das regras.

Numa perspectiva diferente sobre a especialização do trabalho, Georg Simmel defende a idéia de que a individualização aumenta a força dos processos gerais e que o maior símbolo capaz de gerar coesão social e padrões de interação é o dinheiro. “*O dinheiro revela o tecido normativo (formas sociais) da sociedade moderna*”, não só a racionalidade das instituições simbólicas é capaz de criar coesão entre os homens, “*até porque as relações entre os homens convertem-se em relação dos objetos*” (TEDESCO, 1999, p. 40).

Para Simmel o homem se constitui numa instância individual que se desenvolve em interação com sua instância social, esta voltada para a manutenção do grupo. O contrato social é a forma de existência do indivíduo através da participação cotidiana, ou seja, é condição de existência, é a própria sociedade, “as regras e obrigações desse contrato social são meios não fins” (TEDESCO, 1999, p. 41), diferente de Durkheim e um pouco mais distante do projeto iluminista que viu as regras e obrigações como fins últimos do social. Para Simmel o homem que conhece, age e se representa, faz parte dos processos de interação. Ele tem consciência dos benefícios da socialização e assim a absorve de acordo com seu interior. Ser socializado não é sinônimo de perder a individualidade porque esta é também social.

1.5 Sobre as considerações da sociologia clássica

Como evidencia Vieira de Castro (2002), ao longo do pensamento ocidental, duas imagens oscilam e determinam as discussões acerca da estrutura e funcionamento social. Uma delas está voltada para uma perspectiva individualista e outra, para um visão holística:

A primeira funda-se no contrato, necessário para colocar indivíduos atômicos e ontologicamente independentes em boa convivência. Nessa perspectiva, sociedade é a mesma coisa que artifício, resultado da adesão consensual dos indivíduos guiados racionalmente por seus interesses, universalista e nela a causa final é o Estado (contratual constitucional e territorial). A segunda perspectiva funda-se na idéia de corpo orgânico, preexistente empiricamente e moralmente a seus membros, que dele emanam e retiram sua substância. Funciona como uma unidade, orientada pro valor transcendente, é particularista, substantivista, na qual a ordem final é o parentesco como princípio fundador natural na constituição da moral e do coletivo, nação integrada culturalmente. (CASTRO, 2002, p. 300).

A perspectiva holística da sociedade tem raízes num pensamento naturalista e positivista (Comte) intencionado em explicar o social formulando proposições sintéticas válidas de forma universal, diferente da perspectiva individualista que traz resquícios do culturalismo responsável por produzir interpretação, voltando-se ao particular e admitindo as diferenças entre sociedade.

A partir das duas grandes orientações da sociologia, o social foi pensado de diferentes formas. Com Durkheim, a sociedade é um fenômeno exclusivamente humano, é uma realidade supra-individual e supra-biológica *sui generis*, de natureza moral e simbólica. Ela é dotada de uma totalidade irreduzível às suas partes, com finalidade própria, uma consciência coletiva superior e exterior às consciências individuais. Com Weber, a sociedade é o instrumento de transmissão de cultura entre os indivíduos. Aqui a cultura é a realidade extra-somática, é individual e supra-biológica, é uma entidade nominal redutível ao comportamento adquirido.

Em geral, a discussão sobre a natureza da organização social pauta-se e oscila dentre dicotomias como: a) *sociedade x comunidade* (dentro de uma perspectiva evolucionista, a partir de pressupostos da antropologia, presente em conceitos de diferentes modelos sociedade - tradicional, de coletores, bárbara, primitiva, baseada no parentesco, no dom, no status, holística); b) *sociedade x indivíduo* (perspectiva na qual o indivíduo é tido como incompleto e só se constitui no coletivo, na presença do grupo); e c) *sociedade x cultura* (perspectiva na qual a cultura é entendida como natureza humana,

supra-biológica, enquanto a sociedade é a representação da somatória dos indivíduos, como condição do peso supra-individual).

Segundo as principais teorias sociais, a situação social da modernidade levou os cientistas a um tipo de construção teórica específica, marcada principalmente pela emergência da racionalidade e do Estado Nação. Sendo assim, a sociabilidade foi vista pelo ângulo da relação entre as *estruturas*, econômica, institucional e cultural; a *história* - memória social, narrativa linear, explicação para o progresso e o *sujeito* - ora como suporte e reflexo das estruturas, ora como agente da ação, racional e consciente. Na maior parte das análises sociológicas predominou o olhar às estruturas e movimentos da esfera macro social, concebendo o sujeito como o resultado das relações entre elas. De certa forma, eram as estruturas que davam forma ao ambiente, que materializavam seu significado a priori de qualquer presença e relação social. Sempre movimentada pela linearidade dos períodos históricos, a sociologia se firma sobre uma posição intelectual, racional e científica sobre o mundo, completamente oposta à situação social anterior, da época medieval na qual a relação do homem com a natureza, a alteridade primária a partir da qual o homem concebeu suas formas de expressão, era permeada pelo respeito e obediência ao Deus maior. A ciência do social pretendeu enrijecer o “real” para reproduzi-lo e sustentá-lo, rompendo com todas as formas tradicionais do valor.

Como afirma Boaventura de Sousa Santos, ainda vivemos com base nos valores que foram construídos ao longo do século XIX. Dessa forma, realizar uma releitura sobre os elementos teóricos constitutivos das análises das relações sociais em suas formas incipientes emitidas pela sociologia clássica pode ajudar a compor o instrumental para explorar possíveis padrões sociais nas relações ocorridas em ambiente virtual.

[...] se fecharmos os olhos e voltarmos a abrir, verificamos com surpresa que os grandes cientistas que estabeleceram e mapearam o campo teórico em que ainda hoje nos movemos viveram ou trabalharam entre o século XVIII e os primeiros vinte anos de século XX, de Adam Smith e Ricardo a Lavoisier e Darwin, de Marx e Durkheim a Max Weber e Pareto, de Humboldt e Planck a Poincaré e Einstein. E de tal modo é assim que é possível dizer que em termos científicos vivemos ainda no século XIX e que o século XX ainda não começou, nem talvez comece antes de terminar. (SANTOS, 2003, p. 5, 6).

2. A metrópole comunicativa: o surgimento da situação social tecnológica

De acordo com a descrição de algumas correntes sociológicas, é possível notar que na época moderna a relação com o espaço foi marcada pela imposição da racionalidade científica, preocupada em concretizar seu projeto para o progresso e dessa forma o espaço foi organizado a partir da sociedade contratual. De certa maneira a sociologia buscou ordenar o espaço social caótico através de suas análises sociais. Num primeiro momento o espaço da metrópole se desenvolve ao redor das indústrias e se expande para fora dos muros tradicionais da Idade Média. A extrema racionalização das categorias sociológicas buscou controlar o território social ao comportamento normatizado.

Muitos autores a pensaram através da crítica de suas relações impessoais e fugazes, tomados pela idealização romântica das relações camponesas e assim atribuíram à metrópole a culpa pelo distanciamento e isolamento dos indivíduos. Esse pensamento foi muito bem materializado nas obras de Edgar Allan Poe, em “O homem da multidão” (1993), e de Charles Baudelaire “As flores do Mal” (obra de 1857).

Poe retratou as transformações da metrópole moderna, principalmente em relação ao surgimento da fotografia e com ela a supervalorização do instante. Ele chega a comparar as grandes vias da metrópole com “grandes artérias”, tamanha à importância do movimento neste espaço complexo, repleto de detalhes. Na metrópole o homem se perde no fluxo do movimento a sua volta, desenvolve um tipo de habitar empático (DI FELICE, 2008b), ou seja, se relaciona com o espaço da metrópole através da paisagem produzida por uma subjetividade conduzida pelo movimento dos transportes e pela circulação das informações nos meios de comunicação. Apesar de Poe olhar o espaço da metrópole como espaço caótico, ele percebe que esta situação faz surgir um novo tipo de sujeito, aquele que pretende se deixar levar pelo fluxo, aquele que quer se perder e não se encontrar, aquele que através do anonimato busca vestir diferentes identidades sem ser descoberto, resumindo, ele vê no “homem da multidão” o desejo de não se fixar às estruturas. Ao pensar a metrópole. Simmel disse que o cidadão metropolitano era mais caracterizado pela figura do estrangeiro do que pela figura do sujeito moderno. A metrópole é o espaço que permite o homem olhar os lugares e viver as experiências sempre de uma maneira diferente, com o olhar de um estrangeiro, tamanho é seu fluxo e a mistura de culturas. O sujeito que antes dominava seu espaço, agora é conduzido por ele, é conduzido pela eletricidade que movimenta a metrópole.

O surgimento da fotografia, depois da prensa e do livro, foi um dos grandes pontos de clivagem da modernidade, principalmente para a arte e no que diz respeito à forma do sujeito lidar com sua própria subjetividade. Através das lentes e do mecanismo fotográfico, a subjetividade veio à tona. Com as possibilidades de iluminação não só objetos são reproduzidos, mas instantes do comportamento social puderam ser flagrados e observados de uma forma diferente do olhar humano, a partir de certo distanciamento, levando o homem a estabelecer relações deslocadas do momento presente e da presença das pessoas. O homem passa a olhar a situação social através da narrativa da máquina fotográfica, através da fragmentação de sua própria identidade na paisagem sugerida pela metrópole. A introdução dos meios de comunicação no contexto das relações sociais complexifica a compreensão do espaço e do outro e passa a ser discutida pelos pensadores da época da modernidade madura.

2.1 A comunicação entre sociologia e sociedade de massa

A partir dos anos de 1920, algumas teorias sobre a relação entre meios de comunicação e sociedade começaram a ser produzidas. A principal corrente nasce na Alemanha e se torna conhecida intelectualmente como Escola de Frankfurt. De certa maneira, o tipo de relações sociais da metrópole acaba por ser visto principalmente pela noção de multidão num sentido negativo (junção de muitos corpos sem identidade), tornando-se referência para a construção do conceito de “massa”.

Atrelado à noção de multidão, o conceito de massa data também dos estudos de Alexis Tocqueville sobre a recente sociedade democrática americana, (“A democracia na América”, de 1835). Tocqueville nota certa tendência totalitária nas sociedades democráticas, que ao admitirem a igualdade de direitos, fortalecem a noção de multidão. A partir dessa base democrática, o Estado se tornará o responsável pela promoção pelo bem-estar social. Tocqueville pensava que se a independência individual era garantida pelo Estado, a revolução não tinha mais sentido, criando uma sociedade acomodada - um grupo conduzido pelo tirano, disfarçado de “tutor”. A partir daí nota que as antigas referências culturais, a corte, por exemplo, deixam de ser consideradas e passando para os meios de comunicação essa tarefa, funcionando com portadores dos valores do Estado democrático, portanto “portadores” da vontade do povo. Tocqueville vê surgir o poder tutelar, aquele que age sem ajuda de ninguém, age por automatismo, por burocracia.

Mais tarde, influenciados pelo fortalecimento de regimes totalitaristas na Europa principalmente pela ascensão do nazismo, o conceito de massa e as análises sociais tomam contornos do pensamento marxista. Massa é sinônimo de indivíduo alienado, desorganizado, de povo conduzido, de perda da individualidade, da autonomia, da racionalidade. A análise dos meios associada à análise do efeito do trabalho mecânico como instrumento de manipulação e controle, favoreceu a utilização política partidária desses meios. Se o objetivo era atingir a “massa”, utilizaram os meios de massa, capazes de comunicar uma mensagem ao maior número de pessoas ao mesmo tempo.

Unindo marxismo com psicanálise, Max Horkheimer e Theodor Adorno em 1940, propõem o conceito de “indústria cultural”. Influenciados pela “Teoria da Bala Mágica” (corrente americana desenvolvida nos anos trinta preocupada em explicar a influencia dos meios de comunicação na manipulação política do nazismo), conceberam o fluxo de comunicação da mesma forma: o emissor (dono do meio, com objetivos específicos de manter a dominação econômica, responsável pela manipulação da informação) envia uma mensagem para o receptor (alienado devido a sua situação de trabalho), que obrigatoriamente atinge a “massa”, como se o fato do indivíduo estar exposto ao meio fosse o bastante para que a mensagem fizesse efeito.

Ao longo do desenvolvimento do campo comunicacional, o debate se concentrou na relação do homem com a tecnologia e da mídia com a sociedade, representado pela dicotomia entre *apocalípticos ou tecnofóbicos* e os *integrados ou tecnófilos* (ECO, 1991, p. 19), devido à recente situação social de consumo.

2.2 Os meios de comunicação como experiência

Com outro direcionamento surgem os pensamentos de Walter Benjamin e posteriormente Marshall McLuhan, inclinados ao olhar não dicotômico ou separatista entre os homens e as máquinas.

Benjamin, apesar de ser localizado como expoente da Escola de Frankfurt devido às fortes influências do marxismo, tinha uma postura diferente, viu nos meios de comunicação, principalmente na câmera fotográfica e no cinema, a possibilidade de abertura, de circulação, de apropriação simbólica e também física (espaço-temporal) da arte, da cultura que antes estava restrita a uma elite e a um tipo de apreciação moral. Para Benjamin as reproduções tecnológicas dessas obras de arte implodem toda essa estrutura e esse modelo social hierárquico, enfraquecendo a dicotomia original x cópia,

que centralizou o fluxo simbólico e conseqüentemente organizacional da sociedade moderna, ligada às grandes fontes de saber. A obra perde sua “aura” e circula em ambientes nunca antes imaginados, fora dos museus passa pela visão de pessoas que nunca tiveram contato com uma pintura ou lugares e a grande novidade não está simplesmente no fato do acesso, mais sim no fato de que esse acesso traz novas possibilidades de percepção e relação com a realidade, com a história, com os valores e referenciais, o que conseqüentemente cria novas formas de expressão, de apropriações e organização social, uma nova cultura.

Para ele isto significava o fim da experiência social única (como na modernidade, legitimada pela racionalidade da ciência), o que problematiza todos os pressupostos que organizavam a sociedade iluminista, humanista. A qualquer momento e em qualquer lugar o homem comum poderia apropriar-se da obra.

No período industrial, assim como época da tecnologia digital, as informações chegam até as pessoas, e estas não conhecem (e nem estão voltadas para isso) o caminho que percorreram para chegarem até elas, impedindo a instauração de uma relação de propriedade sobre o valor ou a ação. Benjamin apostava no caráter pedagógico da metrópole e da circulação dos objetos. Sem ter uma origem prévia, não é possível manipular ou discriminar, tudo isso se torna pequeno diante da possibilidade da livre apropriação cognitiva, a classe dita inferior perde os fios que a associavam à materialidade histórica contada pela classe dominante.

Os nossos botecos, as ruas das nossas metrópoles, os nossos escritórios, os nossos quartos decorados, as nossas estações, as nossas fábricas, pareciam nos fechar irremediavelmente. Depois chegou o cinema e com a dinamite dos décimos de segundo fez explodir este mundo parecido a uma prisão; assim nos podemos tranquilamente iniciar aventuras viagens no meio das suas ruínas. [...] Com o primeiro plano dilatam-se o espaço, com a tomada lenta dilata-se o movimento. [...] Entende-se, assim, como a natureza que fala para a câmara seja distinta daquela que fala para o olho. (BENJAMIN, 1992, p. 104).

O pensamento de McLuhan surge influenciado também por essa mesma linha de pensamento na qual a mídia é vista por um ângulo diferente da manipulação e da sociedade do espetáculo. Ele propõe justamente que os meios de comunicação, assim como as invenções, os objetos não estão ou não são separados da categoria humana, mas que na realidade são extensões do humano (1964). Dessa forma ele acredita no potencial transformador da tecnologia. Ele viu a mídia através da experiência proporcionada pela luz elétrica. “Os efeitos da tecnologia não ocorrem nos níveis das

opiniões e dos conceitos. Eles se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas de percepção, sem qualquer resistência” (MCLUHAN, 1979, p. 34). As tecnologias midiáticas condicionam um tipo de mudança nos níveis da percepção mais intrínsecos, como o sistema nervoso central, que passa a fazer conexões impulsionadas por estímulos de diferentes origens, da ordem do inorgânico e do artificial.

Quando articulou o impacto dos meios de comunicação no homem, McLuhan concebeu uma diferença entre meios de comunicação: quentes e frios. Os meios quentes envolvem empaticamente, com envolvimento de sedução na relação; já os meios frios induzem à ação. Ou seja, o meio quente pode estar relacionado às relações de poder, à hierarquia social. E os frios estão associados à eletricidade, porque prolonga mais de um sentido humano e força o homem a preencher o ambiente da troca com informações também, porque ela não fornece um conteúdo específico.

O simples fato de a tecnologia ser parte constituinte dos meios de comunicação a coloca ao lado das análises de mercado, da indústria. Como cita McLuhan, “só percebemos o meio como meio quando está a serviço de uma função” (MCLUHAN, 1979, p. 23). Ou seja, estamos acostumados a pensar os meios enquanto mensagens e não estamos acostumados a pensar a luz elétrica como meio, [...] não percebemos a luz elétrica como meio de comunicação simplesmente porque ela não possui conteúdo (MCLUHAN, 1979, p 23), estamos acostumados à cultura tipográfica.

Diferentemente da informação, a mensagem tem finalidade e conteúdo, depende da delimitação de um público alvo por parte do emissor. “A luz elétrica é informação pura, meio sem mensagem” Então, informação é meio e não mensagem. “O conteúdo de qualquer meio é outro meio, o conteúdo da fala é o pensamento, da escrita é a fala” (MCLUHAN, 1979, p. 12). Se informação é meio, ela é conteúdo de outro meio, como a TV, por exemplo. É como se a informação fosse uma forma de linguagem, um código interface, que permite a interação entre as coisas - a informação é um meio de interação.

No esforço de pensar a mídia sob outra ótica, voltada à experiência sensória, McLuhan acredita que “a mensagem de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas” (MCLUHAN, 1979, p. 22). Ele aposta que a cultura tipográfica conduziu o homem à falta de sensibilidade às formas. “Os meios trazem mudança na psicologia humana, o homem da sociedade letrada e homogeneizada já não é sensível à diversa e descontínua vida das formas” (MCLUHAN, 1979, p. 34). Para McLuhan, a forma atinge o homem antes do

conteúdo, ela é apreendida de uma forma quase que inconsciente, fazendo com que o homem absorva aquele tipo de forma de expressão diferente.

Os meios de comunicação de massa foram pensados como parte da cultura escrita, tipográfica, associada à idéia de autonomia religiosa (quando surge o movimento protestante), participação política (consciência e conhecimento dos fatos e leis), ao individualismo e ao surgimento da opinião pública (quando o jornal aparece como o catalisador das opiniões sociais). Por isso foram vistos como conteúdo na maior parte do tempo. Assim como o livro e a escrita trouxeram leis universais e controle direto do conhecimento, os meios de comunicação eletrônicos também foram pensados como homogeneizantes e instrumentos de controle e de manutenção do poder.

O ambiente criado pela tecnologia gradualmente se constitui como algo inteiramente novo. Tal tipo de ambiente não é passivo, mas representante de processos ativos, permeados pela realidade da luz elétrica. Esta que diferentemente dos efeitos da imprensa trouxe a aceleração do tempo e o encurtamento das distâncias. O mundo moderno foi estruturado pelo alfabeto fonético e todas as implicações que esta forma de expressão trouxe. Com a luz elétrica se criou outro ambiente, outra estrutura social, por exemplo, a possibilidade de jogar uma partida de futebol a noite transforma as antigas regras de lazer.

McLuhan apostava no peso da experiência proporcionada pela simples existência dos meios de comunicação. A simples existência de um ator não humano já altera de fato o tipo de aparelho perceptivo, e não só no que diz respeito às imagens e ao som, mas ao foco em si, o homem não é o centro e não está no comando, outros aspectos também fazem parte, assim como o telescópio do Galileu ou a lente fotográfica.

Se pensarmos a partir do pensamento de Bateson sobre o meio ambiente ou ainda com Wiener sobre os inúmeros códigos de informação, podemos considerar todos os componentes do processo como fontes de vida e influência - lembrando a teoria *ator-rede* de Bruno Latour (1994), que reconhece a ação de agentes não humanos.

Unindo o pensamento de Benjamin e McLuhan, têm-se uma visão da mídia que contempla sua natureza, sua agência, não a definindo como manipulação, mas colocando-a no fluxo das relações como outro agente qualquer, tentando não tratar nem um lado nem outro de forma majoritária. Aqui parece existir uma boa possibilidade de abertura para se pensar a dinâmica social virtual, abarcada pelo pensamento de Latour. A importante noção de agência é a chave para se pensar a dinâmica social atual. Ao

conceber a rede numa perspectiva ontológica, Latour a aproxima da noção de *rizoma* desenvolvida por Deleuze e Guattari (2004), que pode trazer outra forma de expressão no fazer científico. Como Latour mesmo coloca no diálogo sobre o término de uma tese, o argumento da teoria *ator-rede* é um argumento negativo, porque visa a diferença, a difusão de perspectivas e não o foco ou a unicidade. É uma teoria não aplicável, porque se assim for, vai se tornar positiva, estabelecendo os componentes, suas ações e o grande objetivo de se fundir no social, para o “social” (LATOUR, 2006).

Nem sempre a comunicação ou os meios de comunicação foram considerados como fatores preponderantes nas análises sociais. Somente na época da Segunda Guerra Mundial que se começa a pensar na mídia e em seu efeito social. Segundo Abruzzese (2007), “o grande erro da sociologia foi analisar o ator social separado do ator midiático”. Enquanto categoria sociológica, a mudança social sempre aconteceu a partir da vontade do homem, da vontade política, da troca simbólica entre diferentes classes, da reorganização de uma regra ou instituição, ou ainda baseada na funcionalidade do conflito, o que sublimou a comunicação ao campo da significação lingüística, como se fosse apenas um recurso humano para garantir a convivência.

Muniz Sodré (2006) reconhece que o campo da comunicação sempre esteve como parasita das outras disciplinas, sociologia, antropologia, filosofia, psicologia, significando competência ou habilidade humana. Ao mesmo tempo ele percebe que essa ligação com as ciências sociais firmou a crítica as relações mediadas, como se para a sociologia não houvesse mediação nas relações, como se elas se estabelecessem de forma direta. Ao olhar para a metrópole do século XIX não se vê relações “diretas”, a interação cara-a-cara com certeza se apóia numa elaboração institucional, cultural, mental para acontecer, a exemplo da hermenêutica, ou seja, a experiência social é sempre mediada por diversos componentes. O problema todo está na consideração desses componentes que para a sociologia clássica sempre foram os homens (no sentido humanista, iluminista, do antropocentrismo), mesmo que representados pelas instituições econômicas ou pela cultura. Para as teorias da comunicação também, porque viam os meios como instrumento do homem, independente da visão ser apocalíptica ou integrada.

De uma forma geral o sentido dado à comunicação foi explicitado como:

[...] tudo aquilo que se estudou no passado sob o rótulo de formação de consciência, de processos doutrinários, de trabalho ideológico, em suma, de interferência no pensamento, na ação e na energia de atuação, voltada para a obtenção de vantagens e poderes políticos, sociais, religiosos e culturais, foi sempre assunto da comunicação, desse campo de acesso às mentes, de sua persuasão e sedução, em suma, do

convencimento dos homens para fins de dominação. (MARCONDES FILHO, 2005, p. 57)

A conceituação das análises dos meios de comunicação pela perspectiva da dicotomia criada por Eco em 1964, a dos “apocalípticos” e “integrados” - pode ser limitadora no que diz respeito à definição da tecnologia como instrumento, pois mantém a separação cartesiana entre sujeito x objeto.

Como já referido, muitos autores questionam tal dicotomia (MIRANDA, 1988, 1998, 2002; PERNIOLA, 2000, 2005; SANTAELLA, 2004; ABRUZZESE, 2005, 2006; DI FELICE, 2005;). Para eles, essa separação deve ser superada, já que o homem sempre esteve ligado aos objetos, e a relação homem-objeto constitui um ecossistema (BATESON, 1987) no qual, diversos agenciamentos ocorrem entre tempo presente, passado, futuro, homens e coisas.

3. As crises das teorias sociais modernas

O pensamento pós-moderno surge como reação principalmente ao movimento iluminista que por tanto enaltecer a autonomia e emancipação pela racionalidade acaba por fazer de seus princípios verdadeiros dogmas. O fato de ter transformado seus esforços em dogmas, sem se dar conta, fez com que o movimento iluminista moderno ganhasse, aos olhos de seus contemporâneos, o mesmo peso que os dogmas religiosos significaram contra a emancipação do homem.

Alguns pensadores evidenciam o enfraquecimento de certas estruturas epistemológicas entre elas: enfraquecimento do sentido único da história e queda das grandes narrativas (Jean-François Lyotard), queda do sujeito único em virtude da multiplicidade da identidade (Stuart Hall), enrijecimento das relações em virtude da necessidade forçada de emancipação (Zygmunt Bauman), fortalecimento da afetividade como categoria agregadora em detrimento das categorias racionais (Michel Maffesoli) e a queda do colonialismo, do eurocentrismo a partir da contribuição da mídia (Gianni Vattimo).

Sendo assim, categorias como identidade fixa única, sujeito centralizado, organização racional e institucional são colocadas em xeque, pressionadas pela recente possibilidade de circulação simbólica e de conhecimento, pelo desenvolvimento das tecnologias da informação e de comunicação que passam a implodir os limites da

localidade e das fronteiras tão bem estabelecidas na época moderna. A partir do momento em que a tecnologia é deslocada, desvinculada do fazer industrial e chega à vida cotidiana através do cinema, fotografia, rádio, TV e mais tarde do computador, a circulação de informação passa a fazer parte da vida do homem comum e essa apropriação define novas realidades e não apenas a contada por um emissor.

A partir da tele interação cultural promovida pela televisão especializada na difusão através da imagem, a troca cultural acontece. E acontece no nível da percepção, muitas vezes sem passar pela “racionalidade programada”. Essas imagens circulam destacadas de sua cultura local, enfraquecendo os muros e membranas que as limitam.

De acordo com Gianni Vattimo (1989), a sociedade moderna já havia trazido consigo a emergência das relações comunicativas e a importância social das formas de expressão cultural atreladas aos meios de comunicação, mas este aspecto não foi abordado por seus teóricos preocupados com a emancipação do homem através da razão científica, positiva, objetiva. O foco eram as relações políticas, de poder, institucionais e principalmente econômicas.

O filósofo Gianni Vattimo atribui ao surgimento da cultura de massa e a queda do colonialismo um momento de crise da cultura ocidental e portanto dos ideais clássicos da modernidade. A mídia tem papel central na circulação da informação e conseqüentemente no enfraquecimento do sentido único da história, ou seja, a proliferação dos canais de comunicação e a possibilidade de visibilidade de outras culturas, que não a européia antropocêntrica, faz com que ocorra uma multiplicação de vozes. Com a mídia se promove a circulação de culturas e essa circulação favorece a presença do outro, num sentido de tele-presença, suficiente para causar desconfiança de toda verdade absoluta, de todo modelo. Os meios de comunicação proliferam os pontos de vista, complexifica o substrato social e demonstram a forma caótica dele e nessa percepção do caos é que teremos alguma chance de emancipação. Outros autores como Santaella (2004) e Castells (2005), acreditam que a cibercultura surgiu a partir das transformações sofridas pelos meios de comunicação de massa, principalmente aliados as tecnologias de processamento de informação e criação de microprocessadores.

Esta multiplicação vertiginosa da comunicação, esta “tomada da palavra” por parte de um número crescente de subculturas, é o efeito mais evidente dos *mass media* e é também o fato que – interligado com o fim ou, pelo menos, com a transformação radical do imperialismo europeu – determina a passagem da nossa sociedade para a pós-modernidade (VATTIMO, 1989, p. 14).

Lyotard é um dos primeiros pensadores a falar numa alteração de condições sociais culturais e a falar no surgimento da condição da pós-modernidade. Em seu célebre texto, “A condição pós-moderna” (obra de 1979) analisa o mundo dos anos de 1980, a partir da crise dos discursos científicos responsáveis pela legitimação dos ideais da modernidade.

O pensamento de Lyotard tem como foco a questão da modernidade tratada como discurso, ou seja, para implantar o projeto de emancipação do sujeito racional, o desenvolvimento da riqueza, foi necessário a institucionalização do discurso científico em oposição ao simples relato. Quando a racionalidade se torna importante, a ciência se fortalece como discurso capaz de legitimar as ações políticas, econômicas e sociais da época. O processo de legitimação dos discursos acontecia a partir da generalização da história, articulando a “verdade” de uma forma unitária passível de ser controlada através do contrato. Quando estruturalistas, como Michel Foucault, passam a questionar o domínio e o poder da linguagem sobre a organização dos corpos e dos sentidos, Lyotard verifica que a modernidade foi totalmente marcada pela transformação no discurso científico em metalinguagens ou mais especificamente, metanarrativas preocupadas em institucionalizar a concepção de uma verdade única, de um sentido único na história, de um sujeito consciente, reconhecendo que a informatização do mundo dos anos oitenta do século XX permite a construção de um tipo de conhecimento descentralizado, que emerge de esferas minoritárias.

Ele acaba por notar a transformação também através do salto desenvolvimentista a partir de algumas transformações no campo da ciência. Boaventura de Sousa Santos identifica alguns desses pontos: Einstein e a mecânica quântica, a relatividade da simultaneidade; a descoberta das próprias limitações da ciência (ponto que só foi alcançado devido a todos os estudos que concluiu), o caráter local da mediação, fortalecidos através das pesquisas de Heisenberg e Bohr “não conhecemos do real senão o que nele introduzimos, ou seja, que não conhecemos do real senão a nossa intervenção nele” (SANTOS, 2003, p. 25), acabando por demonstrar que a estrutura do sujeito influencia o objeto observado; o teorema da incompletude que diz a impossibilidade, em certas circunstâncias, de encontrar dentro de um dado sistema formal as provas da sua consistência, mostrando que nem sempre as proposições matemáticas fornecem dados passíveis de comprovação; e por último evidencia a crise do paradigma newtoniano a partir dos avanços no conhecimento da micro física, biologia e química. Ilya Prigogine com a teoria das estruturas dissipativas e o princípio da ordem através das flutuações, estabelece que “sistemas que funcionam nas margens da

estabilidade, explicam-se por flutuações de energia [...] nunca inteiramente previsíveis, desencadeiam espontaneamente reações [...] não lineares” (SANTOS, 2003, p. 28).

Aos poucos, a própria ciência deu condição para o questionamento de seu próprio paradigma. Assim como ocorreram alterações na identidade fixa, única e racional do sujeito moderno, houve alterações nas formas de conhecimento. Na maior parte das vezes, os estudos de pensadores contemporâneos relacionam a transformação de relações sociais ao acesso à informação. O movimento protestante é um grande marco nesse sentido, onde o homem comum passa a ter direito de saber ler as escrituras sagradas e depois disso toda a estrutura social muda.

À medida que se expandiram as tecnologias, principalmente as de comunicação, quando essas tecnologias de comunicação passam a se integrar com outras mídias, acontecem uma resignificação dos usos sociais, dos conteúdos e das formas de reprodução social.

Autores como Stuart Hall, Michel Maffesoli e Zygmunt Bauman representam o pensamento sociológico voltado ao questionamento dos valores da modernidade e sinalizam uma nova fase de desagregação social, concebendo esta a partir de relações fluídas, interpeladas pela mídia, sem estruturação rígida ou prévia. Possivelmente sinalizadas pela cibercultura, pelas comunidades virtuais, pela queda das fronteiras culturais, encurtamento das distâncias globais e sociabilidades tecnológicas. O pensamento pós-moderno vai em direção a pensar a sociedade a partir de suas formas culturais e acima de tudo afetivas.

3.1 Crise do sujeito

O conceito de identidade é assunto de diversos campos de estudo como a psicologia, antropologia, sociologia e história e sendo assim, cada área possui um olhar diferente sobre sua definição. O que todas têm em comum é que fazem parte do corpo das ciências do social marcadas pelos ideais do iluminismo e dos projetos de desenvolvimento e modernização, “[...] nosso modo atual de entendermos nossa experiência como indivíduo autônomo não é natural nem necessário, mas sim parte de um movimento de amplas transformações pelas quais o homem tem passado em sua história, sobretudo na Modernidade” (FIGUEIREDO; SANTI, 2003, p. 23), na qual o homem racional se torna centro do mundo, considerando-o cada vez menos como sagrado e mais como objeto de uso. A experiência da subjetividade privatizada ou

identidade voltada para o individualismo, data da passagem do Renascimento à Modernidade. A época do Renascimento sinaliza a falência do mundo medieval e a abertura do ocidente europeu ao mundo, às outras culturas. Na época Medieval o homem se sentia amparado e pertencente a uma ordem superior e inexplicável, criando o comportamento de aceitação universal dos preceitos que os indicados por Deus traziam.

Segundo Kobema Mercer, “a identidade somente se torna uma questão quando está em crise, quando algo que se supõe como fixo, coerente e estável é deslocado pela experiência da dúvida e da incerteza” (HALL, 2002, p. 9). Na passagem da Idade Média para a modernidade, a identidade que antes era determinada pelo seu grupo religioso, ou grupo primário, a comunidade, ligada ao cultivo da terra e limitada territorialmente, já não se construía com base nos mesmos valores.

As novas formas de organização social tecnológicas aportam uma nova fase para a re-significação da identidade, diferente daquela que outrora aconteceu nos séculos XVIII e XIX, no qual, havia um grupo de intelectuais liderando, introduzindo os conceitos na conduta humana através da racionalidade científica a fim de reformar a sociedade. Hoje, as mudanças na estruturação do social vêm do terreno da experiência imersiva dos ambientes virtuais, da dispersão e do compartilhamento de conhecimento.

Stuart Hall percebe as mudanças ocorridas no campo da identidade através da linha histórica que passa por três concepções de identidade ligadas: 1) ao *sujeito do iluminismo* - centrado, unificado, racional, consciente, capaz de agir; seu centro é seu núcleo interior; ele nasce com sua identidade e morre com ela; 2) ao *sujeito sociológico* - concepção a qual reflete que o centro individual não é tão autônomo e auto-suficiente quanto parece; a identidade é formada na relação com as pessoas ou estruturas; e 3) o *sujeito pós-moderno* - sem identidade fixa, essencial ou permanente; uma identidade “formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (HALL, 2002, p. 13).

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isto está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais (HALL, 2002, p. 9).

O grande esforço das ciências sociais na racionalização da vida humana foi o de fazer da subjetividade fonte de verdade universal e querer obter, através dela, respostas absolutamente verdadeiras, transformando-a em objetividade. Inúmeros foram os tratados sobre a objetividade científica, tanto é que baseada neste aspecto a psicologia luta para ser reconhecida como tal. Ou seja, o cientista social acreditava sempre que sua

postura perante o social era afastada e distante de julgamentos pessoais. Ao longo do tempo, a objetividade da ciência passou a ser questionada, assim como todo seu discurso de emancipação, desenvolvimento, progresso e ordem social. Hall identifica alguns pontos dessa clivagem:

[...] as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado. A assim chamada 'crise da identidade' é visto como parte de um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social (HALL, 2002, p. 7).

O sujeito soberano, portador de uma identidade fixa e única, nasce com o humanismo do Renascimento, do século XVI, e o Iluminismo, do século XVIII, representando a grande ruptura com o passado dogmático. A concepção de sujeito pensante, consciente, único e indivisível além de estar ligada ao humanismo, a reforma religiosa, ao protestantismo e às revoluções científicas, está ligada também a distinção entre corpo e mente calcada por Descartes.

Hall mostra o fortalecimento do sujeito distinto da religião mais ou menos até o final do século XIX. Na segunda metade do século XX começa a surgir um novo movimento de descentramento daquele sujeito moderno e a metrópole é a grande figura de fundo, e com ela a mídia, os meios de transporte e o consumo. Do ponto de vista crítico, com a metrópole vem a multidão e a figura do indivíduo atomizado, isolado, exilado, alienado, anônimo. Sob outro prisma, o de Burke e Briggs (2004), tem-se que com a metrópole as distâncias foram encurtadas, conseqüentemente a circulação e proliferação de outras culturas começa a acontecer em outra escala acessível ao homem comum. Os novos meios de comunicação criam uma possibilidade de imaginário coletivo popular, ampliam as possibilidades de visões e expressões, o homem comum é levado a interagir com o meio ambiente a partir muitas vezes da realidade midiática, como aconteceu com os jornais, na época da constituição do Estado moderno. A fotografia altera a memória individual e coletivamente, além de alterar o mundo da arte, este que a partir dela começa a questionar sua própria funcionalidade. A natureza e as formas de interação na metrópole são outras, não só ligadas ao círculo de socialização primária e secundária, a interação passa a acontecer de uma forma não presencial e a partir dos objetos.

Baudelaire, Benjamin, Kafka, Edgar Allan Poe, Simmel foram alguns dos autores que se dedicaram a pensar essa nova situação social, povoada por um novo tipo de

sujeito, não mais aquele sociológico ou cartesiano. Esse movimento de *descentramento do sujeito* acontece a partir de uma série de rupturas nos discursos do conhecimento moderno, e Hall reconhece cinco contribuições como grandes avanços nas teorias sociais responsáveis por esta re-significação.

Apesar de datarem do século XIX e não do século XX, os escritos de Marx foram redescobertos nos anos de 1960 pelo seguinte ponto: “os homens fazem a história, mas apenas sob as condições que lhe são dadas” (HALL, 2002, p. 35), deslocando a hipótese de agência individual do homem moderno, já que o homem só pode agir em condições criadas por outros homens, com diferentes interesses.

Hall coloca que, com Freud, tem-se a descoberta do inconsciente, ou seja, a razão é colocada em cheque. “[...] nossas identidades, nossa sexualidade e a estrutura de nossos desejos são formadas com base nos processos psíquicos e simbólicos do inconsciente, que funciona de acordo com uma lógica muito diferente daquela da razão [...]” (HALL, 2002, p. 36). Enquanto a ciência positiva se esforçou para tornar a subjetividade algo mapeado, classificado, objetivo, Freud viu a subjetividade, como o produto de processos psíquicos inconscientes.

Conforme Hall, a partir dos estudos de Saussure, com o estruturalismo lingüístico surge a idéia de que o homem não é o autor daquilo que fala ou dos significados que cria, concebendo a língua como um dos sistemas da nossa estrutura social, ela preexiste a nós (domínio dos conceitos – discurso científico legitimador). Os sentidos que damos através da língua aos nossos discursos são limitados pelo significado de cada palavra, carregada de um histórico de significações, sendo assim o homem moderno tinha a ilusão que poderia controlar tudo em seu favor.

De acordo com Hall, os estudos de Foucault, trouxeram uma espécie de genealogia do sujeito moderno, que destaca a teoria do “poder disciplinar” no século XIX e início do século XX. O poder disciplinar é um tipo de poder que visa a regulação e a vigilância da espécie humana. Este se encontra nas instituições modernas: hospitais, quartéis, escolas, prisões e entre outros. Baseado no poder dos regimes administrativos, do conhecimento fornecido pelas disciplinas científicas da moderna ciência do social, tem como objetivo principal fazer do ser humano um corpo dócil, ou seja, sua maneira de intervir na realidade social é tal que ambos, dominador e dominado são vítimas dos interesses disciplinares, da individualização característica da modernidade. Quando Foucault analisa a estrutura de tratamento das prisões e hospitais, percebe que a sociedade cria condições para que o indivíduo burle alguma lei, especificamente para poder colocar aquele sujeito em laboratório e estudar seu comportamento, assim como

com as doenças. A estrutura moderna estava baseada no cumprimento da vida social como ciência.

Por último, Hall cita o feminismo dos anos de 1960 como o quinto fator que colaborou com a percepção da queda daquele sujeito único, fixo e consciente da modernidade. O feminismo questionou assim como muitos movimentos da mesma época (movimento estudantil, culturas juvenis da contracultura e etc), questões sobre a separação entre público e privado, contestou politicamente arenas da vida social, a família, a sexualidade, o trabalho doméstico. Esse movimento questionava as formas burocráticas de organização, refletindo o enfraquecimento ou fim da classe política. Sendo assim, o sujeito da dita pós-modernidade ganhava outro contorno e outro tipo de força social, passando a ser resultado de identidades abertas, múltiplas, que circulam diversas áreas sociais de participação, formas inacabadas, fragmentadas.

A globalização é outro fator identificado por Hall, como um propulsor de mudança na modernidade, trazendo a possibilidade de contato generalizado e assim um impacto sobre a identidade cultural. Para ele as sociedades modernas são, portanto, por definição, sociedades de mudança constante, rápida e permanente.

A arquitetura do social foi também transformada pela natureza das mídias e pelos fluxos de informação constantes. “As práticas sociais são constantemente examinadas e reformadas à luz das informações recebidas sobre aquelas próprias práticas, alterando, assim, constitutivamente, seu caráter” (GIDDENS apud HALL, 2002, p. 15).

A partir do momento em que a tecnologia circula não somente na esfera da produção e do trabalho, a estrutura social muda, o acesso a uma forma diferente cria novas formas de relação e percepção. Além disso, essas novas tecnologias trazem a possibilidade do acesso cruzado ao passado, passado este que não faz parte exclusivamente da versão majoritária da história. As distâncias se encurtam e locais que antes seriam isolados passam a ter contato com culturas diferentes.

Nas sociedades da modernidade tardia, um sujeito pode instalar-se em diferentes posições e a estabilidade da tradição e da estrutura transforma-se em mobilidade.

3.2 Crise da estrutura

A famosa frase sobre “derreter os sólidos”, quando cunhada há um século e meio pelos autores do manifesto comunista, referia-se ao tratamento que o autoconfiante e exuberante espírito moderno dava à sociedade, que considerava estagnada demais para seu gosto e resistente demais para mudar e amoldar-se a suas ambições – porque congelada em seus caminhos habituais. Se o “espírito” era “moderno”, ele o era na medida em que estava determinado que a realidade deveria ser emancipada da mão morta de sua própria história – e isso só poderia ser feito derretendo os sólidos[...]. (BAUMAN, 2001, p. 10).

Bauman (2001) fala da modernidade pela sua característica líquida e, portanto, sobre a fluidez como a característica que faz do líquido um estado de movimento, mudança e suscetibilidade às tensões. A modernidade aos olhos de Bauman sempre esteve ligada ao processo do derretimento daquilo que era sólido. Ao mesmo tempo atribuiu à primeira fase desta sociedade o peso do “sólido”, como se esta fosse a estrutura motivadora de todo o movimento de liquefação. Derreter para construir novas formas, o esforço moderno foi o de se desligar da religião e da filosofia metafísica, dos ideais e da vida comunitária da idade média para se ligar em novos conceitos apoiados pela razão científica. A nova sociedade moderna tinha o objetivo racional de controlar e minimizar o estado de comunidade em nome da ciência, evolução e desenvolvimento econômico.

Os primeiros sólidos a derreter e os primeiros sagrados a profanar eram as lealdades tradicionais, os direitos costumeiros e as obrigações que atavam pés e mãos, impediam os movimentos e restringiam as iniciativas. [...] “Derreter os sólidos” significava, antes e acima de tudo, eliminar as obrigações “irrelevantes” que impediam a via do cálculo racional dos efeitos. (BAUMAN, 2001, p. 10)

As regras de ação e os critérios de racionalidade comandavam os ideais modernos, “estabelecendo uma nova ordem na qual a base da vida social outorgava todos os outros domínios o estatuto de superestrutura, isto é, um artefato da base, cuja única função era auxiliar sua operação suave e contínua” (BAUMAN, 2001, p. 10).

Por fim, o autor coloca que a busca pelo derretimento dos valores comunitários foi tão meticulosamente arquitetado que as “sociedades complexas se tornaram rígidas a ponto de tornar a tentativa de reflexão sobre suas normas, banal. Dessa forma Bauman concentra sua crítica sobre o excesso de estruturação, “Por mais livres e voláteis que sejam os “subsistemas” dessa ordem, isoladamente ou em conjunto, o modo como são

entretidos é rígido, fatal e desprovido de qualquer liberdade de escolha. A ordem das coisas não está aberta às opções [...]” (BAUMAN, 2001, p. 11).

O que ele tenta explicar é que o discurso da modernidade baseada na liberdade individual acabou por cair numa rigidez sistêmica, na qual seria possível categorizar qualquer forma de comportamento, resultando num tipo de sociedade orgânica, portadora de uma sociabilidade engessada, não muito diferente daqueles dogmas da Idade Média. Dessa forma ele introduz a idéia do surgimento de uma nova fase dessa modernidade (ao invés de nomeá-la como pós-modernidade), “se o tempo das revoluções sistêmicas passou, é porque não há edifícios que alojem as mesas de controle do sistema”. A organização social atual não parece ser uma sociedade sistêmica, mas sim uma sociedade fluída de fato, múltipla.

O que está acontecendo hoje é, por assim dizer, uma redistribuição e realocação dos poderes de derretimento da modernidade. [...] Na verdade, nenhum molde foi quebrado sem que fosse substituído por outro; as pessoas foram libertadas de suas velhas gaiolas apenas para ser admoestadas e censuradas caso não conseguissem se realocar, através de seus próprios esforços dedicados, contínuos e verdadeiramente infundáveis, nos nichos pré-fabricados da nova ordem [...] (BAUMAN, 2001, p. 13).

Os padrões, regras e códigos alcançados com o esforço da primeira fase do derretimento da modernidade, hoje se tornaram escassos. Não vivemos mais na época dos grupos de referência, caracterizados por fornecerem os dados necessários para a integração do indivíduo “livre” num grupo capaz de representar seus interesses. Hoje com a globalização as fronteiras culturais passam a ser móveis ou inexistentes, já que qualquer ponto do globo tem acesso à realidade de qualquer outro ponto. A noção de distância não faz mais sentido e por isso Bauman acredita que se vive hoje na era da comparação universal. Sendo assim a autoconstrução do indivíduo, outrora baseada nos valores institucionais representantes da organização e responsáveis pela preservação do Estado, está endêmica, não é dada de antemão. “Os poderes que liquefazem passaram do “sistema” para a “sociedade”, da “política” para as “políticas da vida” – ou desceram do nível “macro” para o nível “micro” do convívio social” (BAUMAN, 2001, p. 14).

Zygmunt Bauman prefere chamar a contemporaneidade de “segunda modernidade” de acordo com Ulrich Beck, porque ele ainda define este período como parte da formação fluída da modernidade sólida, inicial. Justamente porque ainda hoje as mudanças, o derretimento, acontecem o tempo todo de modo que é quase impossível ter a mesma postura científica diante do estudo dos fenômenos da sociedade atual marcada pelo fluxo da informação, baseado em categorizações e afirmações universais. Como é

possível produzir afirmações universais perante um tipo de sujeito que possui identidades múltiplas, um tipo de sociedade sem fronteiras, baseadas numa estrutura de rede, na qual qualquer ponto conversa e influencia qualquer outro ponto, deixando de lado as distâncias e os corpos. Talvez hoje o maior derretimento esteja acontecendo ao nível das formas de comunicação, circulação e armazenamento de informações “chegou a vez da liquefação dos padrões de dependência e interação” (BAUMAN, 2001, p. 14). A sociabilidade não mais é fornecida pelo sentido do lugar, repleto de territorialidade cultural e comportamental prévios. Dessa forma, “a modernidade anterior seria então uma categoria zumbi, com instituições zumbis, porque estão mortas e vivas ao mesmo tempo, por exemplo: a família, as classes, os bairros” (BAUMAN, 2001, p. 14) ainda fazem parte da rede social atual. Bauman percebe a necessidade de verificação se os conceitos zumbis, que marcaram a época moderna clássica - clássica no sentido de primeira modernidade, podem e devem ser reaproveitados ou enterrados de vez.

As estratégias da modernidade afetaram de forma importante a percepção do tempo e do espaço. Estes foram transformados em categorias científicas e formas, separados da vida prática, da experiência da vida comum, sendo também manipulados e controlados por meio da história. O tempo adquire história e assim determina o espaço através dela, enrijecendo qualquer percepção do mesmo diferente daquela narrativa. A cidadania moderna foi construída com base no assentamento, na fixação, na nomeação, na origem definida, caso o indivíduo se encontrasse fora dessa estrutura territorial capaz de protegê-lo politicamente, era considerado como elemento externo. A forma de vida nômade nunca foi bem vista pelo estágio “sólido”, “pesado” da modernidade. “Estamos testemunhando a vingança do nomadismo contra o princípio da territorialidade e do assentamento. [...] Manter as estradas abertas para o tráfego nômade e tornar mais distantes as barreiras remanescentes tornou-se hoje o meta-propósito da política” (BAUMAN, 2001, p. 20).

Bauman denuncia como os ideais da modernidade tornaram-se enrijecedores, mas ao mesmo tempo, não rompe com certa postura antropocêntrica, ao reconhecer as mudanças ainda através da iniciativa dos homens.

3.3 Crise da razão

Para Maffesoli as questões sociais tratadas pela sociologia, de certa forma sempre tenderam a olhar o social através das categorias da economia e da política, fazendo da organização social um sistema hierárquico, baseado na contraposição de poderes e desejos voltados ao êxito sempre econômico. Para ele, a cultura seria hoje a grande metalinguagem capaz de fornecer dados para a compreensão dos novos tipos de relações sociais.

Assim como Bauman, Maffesoli acredita que a crise da modernidade resulta no “declínio do individualismo nas sociedades de massa”. Ambos os autores versam sobre a questão da emancipação. A individualidade foi a característica mais enfatizada da modernidade, o sujeito consciente, decidido era a figura que representava o objetivo do projeto da modernidade.

Maffesoli é autor do campo da chamada sociologia pós-moderna. Suas teorias foram influenciadas por “Simmel na sociologia das formas; Pareto com a noção de resíduo, Weber no campo da sociologia compreensiva; Durand em sua, sócio-etnologia do imaginário, Durkheim nas noções de formas e solidariedades; Schultz na questão da tipicidade entre outros”. (TEDESCO, 1999, p. 129)

Em seu livro “O tempo das tribos”, Maffesoli deteve-se em pensar a dinâmica social desta sociedade contemporânea e tem como foco principal de seu trabalho o esforço em pensar uma sociologia numa perspectiva afetiva, questionando as formas tradicionais de análise social voltada a racionalização positiva. Dessa forma, se propõe pensar a sociedade pós-moderna, suas formas de agregação a partir do pensamento de autores clássicos, buscando outra interpretação de conceitos como “solidariedade orgânica” em Durkheim, “forma e sociabilidade” em Simmel, “comunidade” em M. Weber e para isso começa sua análise introduzindo um novo conceito, o de “ambiência”, para trazer luz ao que de fato pode ser esse dinamismo social. Como ele mesmo diz sobre seu estudo: “segue-se uma reflexão de fôlego que, através das noções de potência, de socialidade, de cotidiano, de imaginário, pretenda estar atenta ao que constitui, em profundidade, a vida corrente de nossas sociedades, neste momento em que se conclui a era Moderna” (MAFFESOLI, 2000, p. 1)

Maffesoli defende a idéia de que a direção das análises sociais deve acontecer pelo caminho da cultura, ao invés do tradicional caminho da economia ou da política. É na cultura que se encontra a chave do entendimento da sociedade contemporânea, a tônica de seu estudo está voltada para a vida comum, para os diversos rituais cotidianos,

para as sensibilidades coletivas, etc. Ele faz uma escolha, a lente pela qual ele olha a sociedade é diferente daquela tradicional, apesar de partir de conceitos clássicos. Fazer um recorte conceitual da sociedade que se apresenta é difícil, afinal é o próprio objeto que pede que se faça uma transgressão, assim se empenha em deixar de lado a compartimentalização disciplinar. O olhar de Maffesoli retoma a análise de forma holística, na qual o global está unido ao diversos elementos que o constituem. Está ocorrendo uma mudança importante, “da ordem social mecanicista para a uma estrutura complexa e a dominante orgânica [...] pelo fato do dinamismo social não estar mais trilhando os caminhos da modernidade, não significa que esse dinamismo não exista mais dentro dela” (MAFFESOLI, 2000, p. 5).

O autor explora uma nova dimensão do social, buscando a contraposição aos processos que procuram uma metodologia teórica para compreender a vida cotidiana. Mesmo se aproximando da sociologia compreensiva, procura entender e não estruturar e limitar as intencionalidades do cotidiano.

Para Simmel, as formas nascentes de socialidade surgem da estruturação de experiências vividas pelos indivíduos que não são pré-existentes. A socialização corresponde à atualização rotineira das situações que orientam o âmbito social reciprocamente. Essas atualizações geram tipificações que são necessárias para a continuidade dos relacionamentos sociais. Ele ainda introduz a noção de confiança e fidelidade para garantir o processo de socialização. Se os indivíduos não confiarem uns nos outros e não forem fiéis às tipificações, o processo de socialização estará comprometido.

Aproximando-se ainda mais da teoria de Simmel, Maffesoli “tenta mostrar a força das emoções para a manutenção ou a desintegração das relações sociais, ou melhor, das formas de associação ou de socialização” (TEDESCO, 1999, p. 131).

Maffesoli não acredita que o excesso de científico consiga explicar a complexidade do cotidiano atual, baseando-se nas minúsculas situações do cotidiano, no imaginário e no não-razional como base de estudo. Sua epistemologia é essencialmente empírica, analisa a profundidade dos fatos, chegando a ser relativista.

O cotidiano se apresenta como território e espaço onde as relações sociais acontecem sem ter a conotação negativa de dominação, manipulação, estruturação e tipificação no sentido de se estabelecer papéis sociais. Este é cheio de duplicidade, ambigüidade, polissemia, banalidade e insignificância no qual o indivíduo age e relaciona-se sem a pretensão de lutar contra os componentes naturais da vida.

O tempo presente está aí para ser vivido. Para que o cotidiano tenha uma conotação de realidade é necessário haver aceitação da vida, diferenças, silêncio e astúcia como meio de resistência social, afetividade e sociabilidade. Maffesoli não aborda esses itens como fórmulas das interações, ele simplesmente constata a pluralidade de sentimentos e atitudes que envolvem a vida cotidiana sem a pretensão de estruturá-la e nem de aprendizagem individual. A cotidianidade é livre, as coisas não acontecem propositalmente, elas simplesmente acontecem e os diversos grupos que fazem parte dela agem sem fórmulas pré-existentes.

Dentro dessa perspectiva, os mitos, os ritos e as imagens têm a função de fazer com que os diversos grupos de socialização continuem existindo. Dessa forma se mantém a coesão do mesmo. Através da atualização desses mitos e ritos a vida se enche de sentido, porque o que conta é a experiência e sua significação.

Conclui a constatação da vida cotidiana com a “noção de *‘estrutura do doméstico’* como depressão da idade política, do vazio deixado pela ausência de projetos, pelo relativismo, pluralismo e hedonismo pós-moderno” (TEDESCO, 1999, p. 142).

Maffesoli recebe inúmeras críticas pelo excesso de sentimentalismo, por não se contrapor aos processos de burocratização da organização social tecnocrata, por não levar em conta os aspectos históricos, pelo presentismo e imediatismo no qual baseia sua análise, por ter um olhar estético demais, por colocar fim a presença do relativismo individualista e por ter a idéia de que o cotidiano é o aqui e agora que tem que ser vivido.

3.3.1 As novas formas de agregação

Maffesoli acredita que o “desencantamento do mundo” projetado pela época moderna acabou por trazer extrema racionalização e desumanização e dessa forma acabam ou não conseguir mais ver as redes de solidariedades existentes no social. A modernidade privilegia o indivíduo e suas ações contratuais racionais, hoje se acentua mais a dimensão afetiva e sensível das ações. “De um lado está o social, que tem uma consistência própria, uma estratégia e uma finalidade. Do outro lado, a massa onde se cristalizam as agregações de toda ordem, tênues, efêmeras, de contornos indefinidos” (MAFFESOLI, 2000, p.10).

Maffesoli fala que a massa caracteriza um tipo de relação tátil, na qual a moralidade não mais faz parte como na perspectiva de Durkheim. Observa-se nessa nova relação uma ordem de combinações e de associações indefinidas e indiferenciadas.

Estas relações depois de diversas sedimentações criam uma ambiência, “união em pontilhado”.

Ao invés de utilizar o termo social para falar da sociedade contemporânea, fala em socialidade, como reflexo de um tempo de comunhão, flexível e firme que assegura um copo. Maffesoli acredita que a relação na contemporaneidade depende da empatia e assim conseqüentemente da presença face-a-face que a cria, ou seja, para ele as novas relações sempre possuem algo de sensível. Isso facilmente se aplica às manifestações juvenis contemporâneas, como por exemplo, as festas *rave*. Maffesoli, assim como Hall, questiona, as modernas formas de categorização da identidade, e questiona a “individualidade” assim como Bauman, chegando a dizer que a sociedade contemporânea está baseada numa espécie de neotribalismo, na recusa do projeto político, do projeto de emancipação, racionalização, sem a menor finalidade. A única preocupação é viver o presente coletivamente, porque é a partir do contato com o outro que se estabelece a socialidade e não o “social”.

Com a teoria das identificações, inspirada por Scheler (ética da simpatia) Maffesoli aposta num raio-X social marcado pela racionalidade coletiva, ou seja, a não racionalidade específica, a ação dionisíaca e estabelece da seguinte forma a análise do social moderno e da socialidade pós-moderna:

Característica do social: o indivíduo podia ter uma função na sociedade, e funcionar no âmbito de um partido, de uma associação, de um grupo estável.

Característica da socialidade: a pessoa (persona) representa papéis, tanto dentro de sua atividade profissional quanto no seio das diversas tribos de que participa. Mudando o seu figurino, ela vai, de acordo com seus gostos (sexuais, culturais, religiosos, amicais) assumir o seu lugar, a cada dia, nas diversas peças do *Theatrum mundi*. (MAFFESOLI, 2003, p. 108)

A sociedade simboliza a coexistência social, que poderia ser a forma lúdica da socialização, mostrando sua crença na existência da solidariedade inexplicável que mantém o grupo unido. Fala então em proxemia, como a materialização anterior de grupos coletivos que registram de certa forma sua história, suas maneiras cotidianas.

A proxemia sinaliza a potencialidade da socialidade. O cotidiano é portador da proxemia que mostra a possibilidade da socialidade em diversos momentos. Não devemos confundir proxemia com *unanismo*, força uniformizante, ela demonstra o enorme investimento coletivo da vida diária para se chegar a socialidade. Por isso considera importante a ambiência, porque vê o espaço como “tempo concentrado”, ou seja, o espaço concreto transmite a possibilidade de agregação porque guarda as marcas daquele movimento anterior, mostrando os caminhos que foram feitos nunca como estrutura e regra. Ou seja, acredita na hipótese da centralidade subterrânea que

concentra a socialidade. “Daí a importância do gênio do lugar; este sentimento coletivo que conforma um espaço, o qual retroage sobre o sentimento em questão” (MAFFESOLI, 2003, p. 179).

No quadro do paradigma estético, que me é caro, o lúdico é aquilo que nada tem a ver com a finalidade, utilidade, praticidade, ou com o que se costuma chamar realidade. É, ao invés, aquilo que estiliza a existência, que faz ressaltar as características essenciais desta. Assim, a meu ver, o estar-junto é um dado fundamental. Antes de qualquer outra determinação ou qualificação ele consiste nessa espontaneidade vital que assegura a uma cultura sua força e sua solidez específicas. Em seguida, essa espontaneidade pode se artificializar, quer dizer, se civilizar e produzir obras (políticas, economias, artísticas) notáveis. Sempre será necessário, entretanto, mesmo que seja apenas para apreciar suas novas orientações (ou re-orientações), retornar a forma pura que é o estar-junto à toa. (MAFFESOLI, 2003, p. 115)

4. Quando a informação se torna arquitetura do social

4.1 Goffman e o interacionismo simbólico

A corrente de pensamento dos interacionistas mostra um primeiro movimento da sociologia em direção ao estudo das relações sociais através das interações cotidianas, acima de tudo como comunicativas, entendidas como um processo de troca de informações, podendo ser chamado também de “psicologia social” da sociologia. Seus principais expoentes foram Goffman, Garfinkel e Cicourel.

Diferente da sociologia tradicional, o interacionismo constata que a organização da estrutura social se desenvolve a partir das interações dos sujeitos, ou melhor, de um comportamento coletivo, no qual a interpretação de cada ação se dá a partir de uma reciprocidade simbólica. Esta que acontece no momento da interação, afastando-se de vez das análises macro sociais. Em seus estudos Goffman partiu da concepção de “pessoa” / *persona*, para compreender a relação psicológica entre a ação das “máscaras” / papéis sociais, sobre a definição da alteridade e a partir dela a definição do próprio “eu”.

Além das noções de pessoa e máscaras que ajudam a definir uma análise psicológica, Goffman trabalha com outras noções: cenário, ator e audiência, para definir a esfera formadora da situação social. A partir da metáfora da situação social midiática, as interações sociais acontecem como num processo comunicativo, e envolvem o imaginário coletivo audiovisual criado pelo cinema e pela TV, a interpretações de papéis e a necessidade de interatividade para estabelecer o fluxo de informação.

Partindo do pressuposto que os significados sociais (conteúdo da interação) são criados a partir da interação entre os indivíduos em determinadas situações, Goffman se preocupa em pensar a incorporação das regras, “a comunicação, a manifestação visual, a postura e o movimento do corpo, o interesse espontâneo e a cooperação que acontecem na interação face-a-face” (TEDESCO, 1999, p. 70), deixando de lado a origem ou a estrutura dessas regras.

A situação social concebida pela ótica interacionista foi constituída pelas pessoas, seus corpos, pela relação entre o corpo e a psique. A fonte de informação capaz de fornecer dados era basicamente o corpo. Por isso os interacionistas deram tanta importância ao contato face-a-face e definiram que a interação era dependente do contato presencial e da localização física. É como se Goffman unisse o pensamento de Maffesoli sobre a importância da afetividade como ponto de motivação para a interação, às teorias da psicanálise Lacaniana, que interpretaram os significados da alteridade na constituição do eu e certo institucionalismo durkheimiano por reconhecer o papel das regras em suas análises.

Assim como Simmel, pensou as relações a partir das formas / interfaces (sociabilidade) disponíveis para a troca social, responsável por manter a coesão e a reprodução social, Goffman e o grupo de interacionistas pressupõem que só existe social a partir da interação, considerada também como “ato de socialização. Toda a socialização depende da significação que por sua vez é definida diante da circunstância social na qual ocorre a troca, bem como da percepção situacional dos indivíduos, as quais podem chamar, de percepção da realidade social. Interessante notar que os interacionistas passam a conceber o momento da interação como um momento comunicativo, dependente do fluxo de informação entre as pessoas envolvidas. E por esse motivo o ambiente se torna importante para limitar o espaço da interação e facilitar o fluxo de informações que um indivíduo precisa. Com Goffman a informação passa a ser agente central das interações sociais.

[...] As informações sobre o indivíduo ajudam a definir a situação, permitindo aos outros saberem de antemão o que espera o indivíduo deles e o que poderão eles esperar do indivíduo. Se dispuserem das informações adequadas, os outros saberão melhor como devem atuar a fim de obterem do indivíduo a resposta que desejam. (GOFFMAN, 1993, p. 11)

Para que o processo social ocorra é necessário que exista certo tipo de código que comande a interação garantindo a eficiência e a continuidade da vida cotidiana. Esse código existe devido às incertezas do cotidiano. Como garantir que o outro compreenda

uma atitude subjetiva que diz respeito apenas a uma das partes? Para garantir a funcionalidade da relação, os atores sociais criam estratégias para a comunicação, gerando padrões de comportamentos e os hábitos do cotidiano. Ou seja, a comunicação das informações passa a ser o objetivo da interação e a partir dessa troca de informações acontece o processo de socialização. O estabelecimento de rituais, cerimônias, regras, contribui para que se estabeleça dentro da sociedade em geral alguns códigos de “cognoscibilidade compartilhada” (TEDESCO, 1999, p. 73) que vão auxiliar na interpretação da interação na qual o ator está envolvido.

A individualidade de cada sujeito é determinada por meio das escolhas que são feitas no ato da interação. Os efeitos da realidade circunstancial determinam a identidade subjetiva e a interação, assim como a percepção do sujeito em relação à situação e fazem este ter um conhecimento mais profundo da realidade social, que é constituída pelas relações de interdependência entre os atores sociais.

Este indivíduo pode ser chamado de ator por incorporar certas regras / papéis / roteiros, antes do momento da interação prevendo como é o outro e se defendendo da mesma maneira. Goffman está convencido que o “*cinismo*” faz parte desse processo e o nomeia como “*comercialização de si mesmo*” (TEDESCO, 1999, p. 76). Para Goffman existe uma “moral” reguladora das interações sociais, não no sentido ético, mas no sentido de incorporar papéis e estratégias para se esconder, para convencer e manipular o outro garantindo o resultado da interação. Nas palavras de Tedesco: “a sociologia de Goffman coloca a nu as estratégias implementadas pelos homens no sentido de aparentar, persuadir, convencer, impressionar, proteger e não descuidar para que determinada definição da interação/situação possa estar a contento e ser aceita”. (TEDESCO, 1999, p. 77).

Pensando pela perspectiva do cinismo imanente às interações, Goffman coloca em questão a existência de uma “realidade individual” completamente diferente do desempenho ou até mesmo omitida do momento da interação. Ou seja, aquilo que circula no território social nem sempre, ou quase nunca representa a essência do indivíduo. Quem age socialmente é a pessoa, a máscara, os interesses práticos e imediatos. O “verdadeiro” conteúdo só é acessível indiretamente ou involuntariamente por um descuido (GOFFMAN, 1993, p. 12). Pela primeira vez ao conceber as interações sociais, aparecem dois níveis de realidade individual entre o fluxo da atividade expressiva, a transmissão e a emissão, como no fluxo comunicativo característico das teorias funcionalistas e críticas sobre os meios de comunicação de massa, onde um emissor

transmite a mensagem para o receptor, estando os dois em níveis diferentes de conhecimento, consciência e acesso à realidade. O ator ora simula, ora dissimula seus interesses e sua essência. Mais adiante será visto que essa concepção de realidade juntamente com a concepção dos meios de comunicação de massa foram pressupostos importantes para Baudrillard considerar a época contemporânea como a época da “desaparição do real”.

O interacionismo simbólico assume uma perspectiva fenomenológica, com métodos que privilegiam a intersubjetividade, sem levar em consideração processos macro sociais e generalizantes, além de considerar elementos físicos e espaciais para a composição do ambiente da interação. Essa teoria possui uma “visão interativa de internalização e externalização”. As “determinações circunstanciais são sempre contingentes, casuais e fatalistas” (TEDESCO, 1999, p. 74).

Então a metodologia interacionista de análise se baseia na pesquisa de campo, na observação presente e no conhecimento prático, interpretando sempre a realidade social através dos “olhos do ator”. A existência social está diretamente ligada ao saber comum e as tipificações. Goffman se preocupa com a estruturação das experiências individuais da vida social e não com a estrutura social em si.

Resumindo em linhas gerais, para os interacionistas o macrossocial é produzido pelos sistemas microssociais. O processo de socialização, apreensão dos hábitos simbólicos de um grupo, é além de tudo um teatro, marcado pelo espaço da cena, pela tentativa do personagem se fazer parecer aquilo que ele precisa que o outro acredite. Acreditando que os indivíduos são formados independentemente das estruturas macrossociais que estabelecem sua vida cotidiana, essa corrente não tem como foco a função da história e privilegia sempre o momento presente, no qual existe uma memória coletiva recente, ou melhor, a existência de estratégias comportamentais pré-estabelecidas, contendo as significações das ações dentro de determinada interação.

4.2 Meyrowitz e a situação social midiática

Apesar de o interacionismo vislumbrar de certa forma a esfera comunicativa, ainda o faz numa perspectiva de comunicação interpessoal e por isso trabalha com o pressuposto da presença, do contato face-a-face como os componentes de uma situação social.

Por outro lado, os estudos de Meyrowitz (1985) afirmam o aspecto naturalmente midiático da vida cotidiana, inserindo os meios de comunicação eletrônicos no debate sobre o entendimento da situação social. Sua obra *“No Sense of Place”*, escrita nos anos 80 tenta trazer ao debate do cotidiano a presença dos meios de comunicação eletrônicos, principalmente a televisão. Dessa forma ele, busca entender os meios como propulsores de ambientes culturais.

A partir da revisão das obras de McLuhan (1996) e Goffman (1993), que em sua ótica eram insuficientes para explicar as mudanças que as mídias eletrônicas traziam à dinâmica social, propõe uma reconfiguração na definição da situação social, tendo em vista que a interação se dá num ambiente que ao mesmo tempo proporcionava a interação entre homens e entre homens e mídia eletrônica, ou seja, num espaço social híbrido. A partir dessa idéia se esforçou para pensar a situação social como um sistema informativo (não só quanto ao fluxo entre pessoas), no qual as diversas audiências e as mídias eletrônicas transformam-se em dados constituintes dessa situação, dessa interação.

Provavelmente uns dos motivos pelo quais os teóricos da situação e dos papéis optaram por considerar estáveis as situações sociais, é a raríssima eventualidade de uma improvisação, mudança de posição de portas e paredes, na configuração de uma cidade ou de outra estrutura arquitetônica e geográfica. Mas as mudanças que acontecem nas situações e nos comportamentos quando se abrem e se fecham as portas e quando se constroem e se deslocam paredes, hoje correspondem ao leve golpe de um microfone que se liga ou a um televisor que se põe em função, ou ao toque do telefone ao qual se levanta o recebedor para atender a uma chamada. (MEYROWITZ, 1985, p. 65)

Ou seja, Meyrowitz se propõe olhar a relação entre mídia, o comportamento e a situação. Pretende expandir o olhar sobre a situação definida em relação à posição. “Enquanto sociólogos como Goffman tendem a pensar os padrões sociais em termos de lugares que determinam as performances, eu acredito que a mídia eletrônica tem enfraquecido a forma tradicional de relação entre configuração física e situação social” (MEYROWITZ, 1985, p. 7, tradução nossa).

Envolvido pelo pensamento de McLuhan e pelas teorias dos meios (mídias são capazes de criar ambientes culturais), Meyrowitz questiona como as mudanças na mídia podem mudar os ambientes sociais. Influenciado pelos situacionistas (o comportamento social é formado por e nas situações sociais) reflete “qual efeito uma mudança no ambiente social pode ter sobre o comportamento das pessoas” (MEYROWITZ, 1985, p. 15, tradução nossa).

Em “*No sense of place*”, introduz a questão do impacto da presença da mídia na composição da situação social (ambiente), falando sobre o assassinato de Lee Oswald na TV e conclui que as pessoas se referiam ao fato como se tivessem visto em primeira mão, como se estivessem presentes, ou seja, a TV funcionou como a “representante legal” da pessoa numa situação coletiva / pública / social, o que o leva a pensar que a mídia eletrônica altera o significado da presença física na experiência de viver um evento social. Dessa forma ele questiona Goffman e a importância do face-a-face. Não que esta relação não seja importante, mas não é só esse tipo de relação que compõe a situação social.

Até pouco tempo, a presença física era pré-requisito para se ter uma experiência de “primeira mão” (*first hand experience*). O ato de ler ou ouvir outra pessoa contar um fato, define uma experiência de segunda mão. Havia uma distância entre viver a experiência e a mediação de outra pessoa ou do livro, mas com as mídias eletrônicas essa distância deixa de ser representativamente negativa (no sentido de ausência e de relação isenta de compromisso). Essa percepção diferenciada sobre o impacto dos meios eletrônicos na vida cotidiana tem muita influência do pensamento de Marshall McLuhan. O pensador que refletiu de forma geral sobre o impacto da eletricidade na percepção humana. As formas de expressão movidas pela luz, pela eletricidade criaram outra forma de habitar no mundo, outra forma de perceber a vida e com isso múltiplas possibilidades de circulação e acesso à informação, manipulação do espaço e a própria concepção de tempo se alteram.

Hoje é possível haver comunicação sem presença. A estrutura física sempre separou a sociedade em diferentes espaços de interação, por exemplo, as paredes das casas das famílias delimitavam o que era espaço privado e o que era público. Estar dentro de sua própria casa implica que você poderá ter uma série de comportamentos que na rua ou na casa de desconhecidos, não teria. Meyrowitz percebe que com a TV, a casa familiar não é o único limite ou meio ambiente do eu, porque os membros da família conseguem acessar através de rádio, TV e telefone outras pessoas em outros lugares.

Mais uma vez o ambiente “privado / íntimo” se torna público e não é mais uma referência fechada ou única.

“Mesmo dentro de casa, a mídia reformou o significado social do quarto individual. Antes quando os pais queriam repreender um comportamento do filho isolando do contato social, o mandavam para seu quarto, hoje no quarto da criança existem telefones, TVs, rádios e computadores” (MEYROWITZ, 1985, p. 2, tradução nossa). Ou seja, o contato social não ganha significado apenas pela presença física e pela definição física do lugar da interação, mas também ganha significado a partir da mídia que se utiliza. A mídia eletrônica alterou o tempo e o espaço da interação social.

A presença física e o contato sensório direto continuam sendo formas primárias de experiência. Mas a esfera social definida por paredes e pontes são hoje apenas um dos tipos dos ambientes de interação. Se uma câmera, um microfone, um telefone estão presentes num espaço suas barreiras deixam de existir e de impedir a interação. (MEYROWITZ, 1985, p.2, tradução nossa)

Goffman sempre viu a situação definida em relação à posições/cenários físicos estáticos. Porque para ele as leis, instituições, regras fazem parte da esfera macro social e, portanto não sofrem alterações a não ser pela ação simbólica dos homens em interação face-a-face.

Meyrowitz por outro lado, acredita que a mídia eletrônica afeta o comportamento social não por causa da mística sensorial (referindo-se aqui ao trabalho de McLuhan), mas sim porque ela causa um rearranjo dos estágios sociais nos quais jogamos / representamos com nossos padrões. Como resultado, o senso de comportamento apropriado muda, ao mudar a audiência, e assim mudam as performances sociais. Na interação face-a-face raramente ocorre o encontro de audiências distintas, tanto é que a mídia eletrônica extrapolou o *know-how* que homens e mulheres têm para interação com o sexo oposto. Seu pensamento quer sugerir que a reestruturação das arenas sociais e das performances, representa pelo menos uma parte importante responsável pelas tendências sociais.

Ao fazer uma comparação entre a mídia impressa e a mídia eletrônica percebe, que a primeira coloca as pessoas em diferentes níveis e a segunda diminui as diferenças entre os espaços de circulação de informação mudando a situação geográfica. Os meios de comunicação eletrônicos cada vez mais nos colocam na presença de audiências não presentes fisicamente.

Meyrowitz acredita profundamente que uma nova ordem social se constitui quando várias audiências, distintas entre si, têm a possibilidade de olharem (também pela tele-presença) umas as outras. O comportamento de cada um passa a ser influenciado pela presença de alguém diferente, com outros pontos de vistas, outros objetivos sociais. A mídia eletrônica faz sumir as paredes, mistura os espaços e conseqüentemente as performances e a percepção das pessoas. Não que a distância suma, mas ela certamente muda.

A relação entre homem e mídia foi pensada nos anos de 1920 majoritariamente a partir da teoria da bala mágica. Depois nos anos de 1930 e de 1940 a maioria das pesquisas americanas estudou as variações entre estímulos e repostas. De modo geral, o foco do estudo sempre foi a mensagem e não o como os diferentes componentes da informação fluem pelas mídias.

Assim como McLuhan, Meyrowitz não concorda em pensar a mídia como sistema de entrega neutro, no qual, a mensagem o define. Os estudos se preocuparam mais com o conteúdo da mensagem que a TV leva para as casas, do que com o fato de a TV ter transformado a casa e as outras esferas sociais num novo ambiente social com novas parceiras de ação social, sentimentos e crenças.

A mídia eletrônica afeta o comportamento social não pelo poder de suas mensagens, mas porque esses meios reorganizam o cenário da interação social no qual as pessoas atuam. A estrutura do cenário social se mostra como um elemento chave para a identificação de cada grupo. (MEYROWITZ, 1985, p. 15, tradução nossa)

A mídia eletrônica mudou as variáveis envolvidas na comunicação. Nós podemos experienciar um evento à distância e Meyrowitz considera a tele-presença como variável da experiência e não como a perda da experiência, como por exemplo, num jogo de futebol.

Contrariamente à Goffman, Meyrowitz (1985) sugere que a interação social não está dependente de um cenário físico e estático, responsável pela ambientação da percepção, mas à simples realidade de uma tele-presença capaz de modificar a natureza dos comportamentos e interações. Com a tele-presença, as mídias eletrônicas trazem um novo tipo de relação entre espaço social e pessoas. As diversas audiências são chamadas a interagir num mesmo espaço, híbrido, formado por múltiplas interfaces de interação. “A natureza da interação não é determinada pelo meio ambiente físico enquanto tal. Mas pelos modelos de fluxos informativos.” (MEYROWITZ, 1985, p. 75, tradução nossa).

CAPÍTULO II - DA SITUAÇÃO SOCIAL MIDIÁTICA PARA A VIRTUALIDADE

A partir da exposição sobre a consolidação da sociedade midiática, espera-se fornecer elementos para a compreensão das principais características que modificaram os tradicionais processos de comunicação, especialmente com a *internet*, as novas interfaces de comunicação e a nova forma de compartilhar informação. Nesse contexto evidencia-se também o cenário no qual se desenvolve a sociedade em rede, culminando nas diversas concepções sobre a virtualidade e sua relação com a realidade. Essa exposição apóia-se em textos que tratam das teorias de comunicação, da sociedade em rede e da virtualidade (WIENER, 1954; VIRILIO, 1993; LÉVY, 1996, 2000, 2007; KERCKHOVE 1997; PÉRNIOLA, 2000; SANTAELLA, 2004; BAURDILLARD, 2005; CASTELL, 2005; DI FELICE, 2005, 2007, 2008).

1. A situação social midiática: convergência e interatividade

Assim como a prensa manual no século XVI e a fotografia no século XIX exerceram um impacto revolucionário no desenvolvimento das sociedades e culturas modernas, hoje estamos no meio de uma revolução nas mídias e uma virada nas formas de produção, distribuição e comunicação mediadas por computador que deverá trazer conseqüências muito mais profundas do que as anteriores. [...] Quaisquer meios de comunicação ou mídias são inseparáveis das formas de socialização e cultura que são capazes de criar, de modo que o advento de cada novo meio de comunicação traz consigo um ciclo cultural que lhe é próprio. (SANTAELLA, 2004, p. 62).

A construção do discurso moderno, como pensou Lyotard, foi marcada pelo esforço de legitimar e estruturar a política e economia para a reprodução e progresso das novas formações sociais urbanas e industriais. A época considerada midiática, de maneira diferente, tem como centro de referência e estruturação a cultura, que se torna um meio de reprodução dos valores da política e da economia. Santaella (2004) reforça que o ponto de clivagem foi o apogeu da sociedade de massa, com a introdução dos meios de comunicação na vida cotidiana do homem comum. Até meados do século XIX, havia uma separação entre duas culturas, “de um lado a cultura erudita das elites, de outro a cultura popular, produzida no seio das classes dominadas” (SANTAELLA, 2004, p. 52). Com a cultura de massa, essas audiências foram colocadas nos mesmos ambientes.

Um meio de comunicação como o cinema, por exemplo, levou a população a um tipo de evento cultural coletivo em grande escala. Com ele surge um tipo de sociabilidade coletiva baseada no compartilhamento da imagem, veiculada num espaço específico e acima de tudo público. Esse espaço passa a ser construído também por um novo tipo de imaginário coletivo, compartilhado e empático, fazendo com que o cinema se tornasse uma forma de conexão cultural. Com o cinema, assim como na metrópole, o sujeito é levado a viver uma narrativa que não a sua e nem a de seu amigo ou familiar, mas vive a realidade de uma cultura distante, contada a partir da montagem de imagens, a partir de um tempo totalmente artificializado. O cinema acaba por criar um tipo de subjetividade com a qual ele entra em contato empaticamente e coletivamente. Surge um tipo de sociabilidade pela identificação afetiva e pela personificação do desejo fora de si, na qual o sujeito não tem o controle racional.

Assim como o jornal teve sua participação na formação da coletividade intelectual e no surgimento da “opinião pública” na época do protestantismo, o rádio, inicialmente instalado em locais públicos, também proporciona o encontro de diferentes audiências num espaço centralizado na reprodução da voz. Ou seja, neste momento, a coletividade entra em contato através de uma tele presença. Com a expansão dos meios de comunicação, a noção de espaço delimitado passa a não mais ter tanta força estrutural, como se o local pudesse ser expandido através dos meios de comunicação, promovendo a mistura e a troca cultural.

Com o fortalecimento dos investimentos e o aprimoramento das tecnologias de reprodução dos meios de comunicação, principalmente depois da Segunda Guerra Mundial, período no qual eles tiveram grande função social e política, caem os preços e o homem comum passa a ter a possibilidade de levar o rádio, e mais tarde a televisão, para dentro de sua casa. Um universo de culturas passa a habitar a casa daquele sujeito definido anteriormente por uma identidade fixa, marcada pela separação do comportamento entre espaço público versus o comportamento do espaço privado. Com isso, os próprios hábitos sociais e pessoais são alterados. A televisão traz ao mesmo tempo a cultura do outro e a possibilidade de consumo individual. Com todo esse desenvolvimento, investimento e cruzamento cultural, a distinção entre cultura popular e erudita torna-se cada vez mais fraca, dando margem à consolidação da cultura de massa.

Nos anos oitenta do século XX, a intersecção cultural estava instalada, e foi fortalecida a partir da criação de novos meios eletrônicos. Videocassetes, fotocopiadoras,

videoclipes, *videogames*, controle remoto e mais tarde os CDs e a TV a cabo, chamados por Santaella como tecnologias do disponível e descartável (SANTAELLA, 2004), passam a oferecer um novo tipo de relação entre homem e mídia.

Essas novas “tecnologias do disponível” apresentam como característica principal a personalização do uso e da relação com o meio. Com eles o “telespectador” tem a possibilidade de escolher a programação, mesmo que ainda de forma mais limitada. Com o videocassete, o papel de espectador passivo passa para o papel de agente manipulador. O homem se apropria do meio ao se afiliar às suas especificidades criativas, gerando seu próprio conteúdo. Escolhe onde e como esta produção será distribuída. O videoclipe, por sua vez, inaugura um novo tipo de linguagem. Uma pré-forma hipertextual, na qual texto, imagem e música, conformam uma perspectiva.

Essas novas mídias enfraquecem a noção de indústria cultural, porque de alguma forma proporcionaram uma abertura da relação entre o meio e o receptor. A influência do emissor passa a ser vista de forma limitada, porque de espectador manipula diretamente o meio. O meio não está exclusivamente dependente de um único emissor. A relação entre emissor e receptor, estabelecida pela antiga teoria hipodérmica (a mensagem sempre atinge a massa), passa a não ser a única forma de avaliar a relação entre homem e mídia. A situação social, marcada pela presença desses novos meios, torna-se complexa, culminando no surgimento de diferentes estudos sobre o meio e sobre o receptor, em detrimento das primeiras teorias que olhavam apenas o emissor.

Dessa forma, a sociedade midiática traz como característica fundamental a interatividade e a aproximação dos meios de comunicação à vida particular. A “cultura das mídias” está estritamente ligada ao novo tipo de dinâmica, na qual a interatividade “possibilitou aos seus consumidores a escolha entre produtos simbólicos alternativos” (SANTAELLA, 2004, p. 53). Os anos de 1980 são marcados pela consolidação da televisão e do papel do consumidor.

Neste contexto, a interatividade é vista como possibilidade de apropriação e reconfiguração de mensagem, numa transação de informação (LÉVY, 2005) e pode também ser chamada de *feedback* (realimentação). Sua ação não é vista como algo que surge exclusivamente do meio, ou como ação exclusivamente mental. A interatividade, na perspectiva da “cultura das mídias”, representa a possibilidade de encontro e conversa entre meio e pessoa. Mesmo porque a palavra “interatividade” se origina dentro da

corrente cibernética², que concebe tanto o homem quanto a máquina como sistemas inteligentes e ativos na construção da situação de informação.

Segundo McLuhan, a passagem dos meios de massa para os meios eletrônicos interativos só foi possível quando a mídia passou a ter como base a luz elétrica e não a energia mecânica, pois se assim fosse, as possibilidades de transformação seriam limitadas e nunca trariam um elemento novo no processo comunicativo, como foi o caso do *feedback* e do controle remoto.

Castells chega a dizer que “no século XX a cultura audiovisual, renegada, na época da modernidade, tem sua revanche com a TV, o rádio, o cinema”. Existe certa tensão entre “a nobre comunicação alfabética e a comunicação sensorial não meditativa, aquela que experimentamos com o corpo” (CASTELLS, 2005, p. 411). Castells acredita que a revolução tecnológica da informação se assemelha ao impacto da invenção do alfabeto na antiguidade, devido à capacidade de integração entre várias formas de comunicação, escrita, oral, audiovisual e eu diria ainda, sensória.

Considerando a comunicação e os meios de comunicação como linguagem e também a realidade como resultado da linguagem, Castells acredita que quando mudam as formas de expressão, mudam as crenças e códigos produzidos historicamente. Como já referido, de acordo com Santaella (2004), “toda mídia não está separada das formas de socialização e cultura que ela é capaz de criar”.

De modo geral, a principal diferença, elucidada pelos autores que escrevem sobre os meios de comunicação, entre a sociedade de massa e a época da cultura das mídias, está no fato de que na sociedade de massa o sistema comunicacional pressupunha uma audiência estática e um fluxo comunicativo unidirecional (emissor receptor). Na época da cultura das mídias, com os novos meios descartáveis e à disposição, a audiência se complexifica.

Segundo Castells, a cultura televisiva, que estabeleceu a teoria da indústria da cultura, muda o hábito social. A difusão da TV nos anos de 1950, no pós-guerra, criou uma nova galáxia de comunicação. A partir da TV, os outros meios de comunicação foram reestruturados. A programação de rádio ganha flexibilidade e penetrabilidade, adaptando-se ao ritmo da vida cotidiana, os filmes se adaptam às audiências da TV, jornais e revistas se especializam em aprofundar e diversificar conteúdo.

² Teoria desenvolvida no campo das tecnologias da informação, no período da Segunda Guerra Mundial, principalmente por Norbert Wiener.

Para Castells, a TV representou o fim da Galáxia de Gutenberg, ou seja, o fim de um sistema de comunicação “essencialmente dominado pela mente tipográfica e pela ordem do alfabeto fonético” (CASTELLS, 2005, p. 471). Enquanto componente social, a força da televisão está em trazer o componente sensorial, ela “arma o palco para todos os processos que pretendem comunicar à sociedade em geral, de política a negócios, inclusive esportes e arte” (ECA; POSTMAN apud CASTELLS, 2005, p. 80).

A tipografia enaltece a racionalidade, a ordem, a precisão, o distanciamento, o desligamento e a objetividade. A comunicação na TV é caracterizada pela sedução e pela estimulação sensorial da realidade. Olhando para a situação na qual a televisão foi inserida, pode-se perceber que o espectador não a assiste de forma exclusiva, porque ao ver TV o espectador pode desempenhar tarefas domésticas, familiares e interação social. Vivemos com a mídia e pela mídia. A audiência não está desesperada e a mídia não é toda poderosa. A teoria em evolução sobre os efeitos modestos e condicionais da mídia “ajuda a relativizar o ciclo histórico do pânico moral a respeito do novo meio de comunicação” (CASTELLS, 2005, p. 419).

Para Santaella (2004), vivemos numa espécie de Idade da Mídia, não mais ligada apenas à natureza discursiva e lingüística do social culturológico ou dos meios de comunicação de massa unidirecionais e catalisadores. O espectador não é inerte e impotente sobre a mídia, ele interage com ela de qualquer forma, acionando seu conteúdo referencial. Na maior parte das críticas sociais elaboradas por pensadores que defendem a mudança social, as pessoas são vistas como “receptáculos passivos de manipulação ideológica, na verdade inibindo as idéias de movimentos e mudanças sociais, exceto sob o modo de eventos excepcionais singulares gerados fora do sistema social” (CASTELLS, 2005, p. 420).

“O impacto da televisão funciona de modo binário: estar ou não estar” (CASTELLS, 2005, p. 421). Ou seja, o fato de estar ou não na TV, determina o tipo de relação entre TV e espectador, porque a partir do momento em que a mensagem está nela, pode ser modificada, transformada, ou mesmo subvertida, não há como controlar o processo mental. O que está na TV está inserido no inconsciente coletivo. A mídia representa o conteúdo simbólico da vida social, e, sendo assim, afeta a consciência e o comportamento. Segundo McLuhan afeta a própria estrutura do sistema nervoso central.

[...] o fato de a audiência não ser objeto passivo, mas sujeito interativo abriu caminho para sua diferenciação e subsequente transformação da mídia que, de comunicação de massa, passou à segmentação, adequação ao público e individualização, a partir do momento em que a

tecnologia, empresas e instituições permitiram essas iniciativas (CASTELLS, 2005, p. 422).

As análises da sociedade midiaticizada oscilam entre aqueles que percebem a interatividade, a alteração do fluxo comunicativo e entre aqueles que viram a esfera midiática como metalinguagem da realidade, impedindo o contato direto com a realidade. Mas, de acordo com Meyrowitz, a estrutura da situação social muda quando o social passa a ser interpelado pela realidade das relações mediadas pelos meios de comunicação capazes de promover contato à distância. O espaço “social”, o “estar junto” ganha contornos que vão além da presença e além das instituições. Quando um meio de comunicação está em um lugar, ele pode colocar diferentes “classes”, “tribos” em contato e ao promover a mistura de pessoas, culturas e idades, amplia a relação entre o comportamento, a subjetividade e as regras sociais.

1.1 Fortalecimento das novas mídias

Alguns autores acreditam que a condição midiática da sociedade de massa, aliada ao desenvolvimento das tecnologias da informação aplicadas aos relacionamentos sociais, foram os pressupostos da cibercultura. Com o surgimento do controle remoto ou do hábito do “*surfing*”, essas novas práticas permitiram “a criação de um mosaico visual”.

A integração dos diversos tipos de linguagens trouxe aos meios de comunicação de massa a interatividade, que por sua vez revolucionou a forma como a sociedade se relacionava com os meios de comunicação. A partir daí a integração de linguagens e tecnologias levaria a sociedade midiática a um estágio mais avançado de interatividade, colocando tecnologias da informação em contato com tecnologias de comunicação.

O surgimento da internet está ligado a esse fluxo de integração entre plataformas de comunicação e de informática. O processo de formação e difusão desta foi marcante para moldar sua estrutura, arquitetura, cultura e padrões de comunicação. A rede tem uma arquitetura controlável até certo ponto, porque é aberta. “A abertura do sistema também resulta do processo inovador constante e da livre acessibilidade imposta pelos primeiros *hackers* de computadores (em seu sentido original) e pelas centenas de milhares de pessoas que ainda usam a rede como *hobby*” (CASTELLS, 2005).

É interessante que essa cultura universitária, científica, curiosa e exploradora, resulta numa prática coletiva de “esforço constante” para melhorar as condições da rede,

através da cooperação tecnológica espontânea. Segundo o autor, as redes de comunicação mediadas por computador podem ser caracterizadas por: “penetrabilidade, descentralização multifacetada e flexibilidade. Alastram-se como colônias de microorganismos”.

Castells interpreta essa mistura cultural, essa circulação das mensagens em rede global como uma forma de viver numa aldeia global, só que num sentido de isolamento domiciliar sob medida, “globalmente produzidos e localmente distribuídos” (CASTLLES, 2005, p. 426).

O que permanece das origens contraculturais da rede é a informalidade e a capacidade auto-reguladora de comunicação, a idéia de que muitos contribuem para muitos, mas cada um tem a própria voz e espera uma resposta individualizada [...] Na verdade, há mais pontes do que os especialistas em comunicação normalmente reconhecem entre as origens contraculturais da CMC e o geral dos internautas de hoje [...] (CASTELLS, 2005, p. 441, 442).

2. Sociedade em rede

2.1 O paradigma da sociedade da informação

O termo sociedade em rede deriva de um paradigma ainda mais abrangente, que é o da sociedade da informação. Pode-se considerar que o paradigma da informação nasce com Norbert Wiener, mas só se estabelece como tal a partir da transformação ocorrida no uso dos computadores que culmina na criação da internet.

Em meados dos anos de 1940, Wiener começa a estudar física probabilística, preocupado em compreender a imprevisibilidade da atividade de algumas partículas, chegando à conclusão de que a causalidade linear, utilizada pela física como método científico, não pode ser aplicada em todas as circunstâncias. Intrigado por essa questão, Wiener passa a estudar a autonomia dos sistemas que se auto-regulam e assim nasce a concepção de retroalimentação ou *feedback*. O circuito de saída se transforma em circuito de entrada, e assim sucessivamente. Ou seja, quem recebe se torna emissor e vice-versa. A possibilidade de *feedback* aliada à convergência entre informática e aos meios de comunicação inaugura uma nova forma de interação via computador, a *internet*.

Antes de Goffman pensar a importância dos fluxos informativos da interação social face-a-face, Wiener, ao conceber a corrente cibernética, extrapolou a condição

humana à condição de qualquer outro sistema, como as máquinas ou os animais, enfraquecendo a autonomia do homem perante as máquinas ou a natureza. Para ele, um fenômeno é processo e o estuda a partir da informação que o compõe e de sua transmissão. Para Wiener a informação é tão importante quanto a matéria ou a energia. Dessa forma, o paradigma informacional que abarca as características da sociedade em rede apóia-se na auto-regulação dos sistemas e na extinção da diferença entre emissor e receptor. O fluxo comunicativo passa a ser constante e acontece em múltiplos sentidos.

A convergência entre microeletrônica e telecomunicação culmina na criação de um inédito sistema de interação entre máquinas e fontes de dados, chamado, posteriormente, de *internet*. A forma de compartilhamento da informação entre máquinas – no qual a tecnologia digital age sobre a manipulação de informação a partir da própria informação como código, (como um *metadado*, dado que fala sobre outro dado), possibilitou novo tipo de interação entre as pessoas e entre pessoas e máquinas. Nesse modelo de interação, a rede de relacionamentos é marcada pelo próprio movimento de processamento concentrado em múltiplos fluxos.

A sociedade em rede é marcada pelo acesso e pela circulação da informação. Dando à rede a possibilidade de distribuição, disseminação, manipulação, compartilhamento e construção colaborativa do social, do conhecimento e da afetividade.

A percepção vinda da física, apropriada pela cibernética, de que a complexidade pode acontecer a partir de sistemas simples e de processos não lineares, marcou o entendimento da internet como uma rede que ultrapassa a função de transmissão ou de repositório social. Sendo assim, os meios de comunicação digital proporcionam a apropriação e a manipulação dos espaços e tempos da comunicação. Na sociedade em rede a ecologia humana passa a acontecer por simbiose com o sistema de informação das máquinas.

2.2 A internet

Desde os anos de 1960 já se predizia o surgimento dos serviços públicos de informação, mas a convergência entre as diferentes técnicas não era satisfatória. O desenvolvimento da fibra ótica, do videofone de Biarritz, da rede Transpac de comunicação por pacotes e, sobretudo dos serviços Teletel, com o advento do célebre Minitel, não foi o bastante para garantir a exportação de informação para outros sistemas. Problemas com a qualidade do terminal de recepção e com o excesso de tempo para

execução das transações ainda persistiam. O esforço em desenvolver uma tecnologia capaz de integrar máquinas e sistemas expôs o interesse coletivo de compartilhar informações e de prestar serviços interativos de informação, tanto para as empresas internamente quanto para o público em geral.

A idéia da rede de computadores surge em 1964 de um pesquisador. Paul Baran, da Rand Corporation, que criou um sistema baseado em blocos de informações que circulariam entre redes, num tipo de roteamento dinâmico para evitar congestionamento. A evolução desse processo se deu a partir de 1966 quando Bob Taylor, diretor da DARPA (Departamento de pesquisas avançadas da agência de defesa americana), pensava em criar um sistema de comunicação invulnerável a ataque nuclear. Colocando seus computadores em rede, criou um microprocessador de mensagens que gerenciava a comunicação entre as máquinas, fazendo surgir a famosa ARPANET (rede da *Advanced Research Projects Agency*). Mais tarde, esse sistema foi aberto principalmente às universidades e centros de pesquisa, para o compartilhamento de informações, tanto científicas quanto pessoais.

Nos anos de 1970, a necessidade de compartilhar informação levou a diversos grupos trabalharem no aprimoramento desse sistema e também na sua ampliação. Foi quando surgiu a comunicação entre computadores através de linha telefônica. Toda vez que uma mídia se mistura a outra, surgem possibilidades inusitadas de comunicação e essas misturas trazem à cultura diversidade e hibridismo. O idioma dos computadores foi criado em 1983, quando pesquisadores de Berkeley adaptaram o sistema Unix dos laboratórios Bell, criado em 1969, para o protocolo TCP/IP, possibilitando que a rede doméstica pudesse ser estendida a ambientes maiores.

A difusão da comunicação mediada por computador, que começou nas universidades no início dos anos de 1990, amplia-se em alta escala entre pós-graduandos e docentes. O amplo uso da internet deu-se a partir de 1993, com o primeiro *browser*, possibilitando a navegação da rede.

Atualmente navegamos pela rede através de um sistema básico de interface visual, o sistema WIMP (*windows, icons, mouse, pointer, interface*). Tanto esta interface, quanto os dispositivos informacionais próprios para a transferência de arquivos, propiciaram o tipo de navegação hipertextual. O ambiente da internet permite que múltiplos espaços, textos, imagens sejam manipulados ao mesmo tempo, através da simples atividade de abrir e fechar as janelas e menus.

Ao definir a internet, Negroponte (apud SANTAELLA, p. 156 - 57) a compara ao formato dos patos voando. “Mesmo na inexistência de um comando, suas peças se ajustam de modo admirável”.

Muitos autores criticam a *internet* dizendo que ela é o resultado de uma experiência militar e dos interesses comerciais. Mas percebe-se que a partir do momento em que o novo sistema de comunicação passou a fazer parte da esfera universitária, a rede tomou a forma colaborativa e aberta, imprevista pelos militares.

A explosão da rede se explica porque ela nunca serviu apenas a fins militares. Ao contrário, ela sempre serviu a redes científicas, institucionais e pessoais que cruzavam não só o Departamento de Defesa, mas também a Fundação Nacional de Ciência, as principais universidades ligadas à pesquisa e núcleos de geração de idéias especializados em tecnologia, nos Estados Unidos. (SANTAELLA, 2004, p. 87).

2.3 Concepções sobre rede

Diversas áreas do conhecimento se debruçaram sobre conceito de rede, antes mesmo de Manuel Castells lançar sua importante obra sociológica, intitulada “Sociedade em rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura”. O conceito de rede esteve atrelado à representatividade gráfica e à cartografia das formas de interação humana, muito antes de adquirir os contornos filosóficos materializados nas obras de Deleuze, Guattari (2004) e Latour (1994). A denominação “rede” foi utilizada pela matemática e pela antropologia como forma de radiografar os vínculos entre pessoas, e não como metáfora da dinâmica social.

Na matemática, a concepção de rede surge com base na teoria dos grafos criada pelo matemático Euler – na qual a rede é representada por um conjunto de nós conectada por arestas. Euler introduz a noção primordial de conexão entre pontos para a constituição da rede. Nos anos de 1990, a teoria dos grafos é desenvolvida através estudos de Albert-László Barabasi, professor de física na Universidade de Notre Dame (Indiana-EUA).

Barabasi inaugura a noção de “redes sem escala”, sugerindo uma dinâmica na estruturação das redes geradas de uma forma aleatória e não apenas um mapa estático das ligações, constatando que os pontos com mais ligações permanecem com maior número de vínculos – “*rich get richer*” (2003).

A concepção de rede no campo da antropologia surge nos anos de 1970, tornando-se uma ferramenta no auxílio do trabalho de campo. A rede foi utilizada para a compreensão da dinâmica das ligações dentro de um grupo específico. Essas novas análises consideraram o movimento da rede além da relação numérica de conexão e expansão, e pensaram a rede como uma forma de representação cartográfica - um mapa ou foto - das relações humanas. A partir da concepção desse mapa, o antropólogo poderia determinar qual a dinâmica e quais os vínculos que marcavam a essência do grupo.

Os primeiros trabalhos foram realizados pela chamada Escola de Manchester, nomeadamente pelos trabalhos de Max Gluckman e J. Clyde Mitchell. A prática de pesquisa era a observação dos atores sociais, seus papéis e suas ligações, como dimensões integradas num mesmo sistema. Dessa forma a ciência social privilegia a agência das pessoas e o significado de suas ações.

Com exceção do trabalho de Latour (1994), interessado em questionar o método da ciência ocidental, a noção de rede extrapola à dinâmica e agência de diversos componentes, que não só o homem e seus valores. Latour desenvolve a teoria “*ator-rede*”, como alternativa à prática antropológica. Reconhece assim a complexidade da situação social e busca aproximar o trabalho de campo da complexidade das relações na pós-modernidade. Nesse caso a tecnologia pode ser vista como um agente da rede que influencia sua dinâmica.

A rede, para Castells, é a própria expressão da formação social baseada na conexão generalizada, global. “Está fundamentada na disjunção sistêmica entre o local e o global para a maioria dos indivíduos e grupos sociais” (Castells, 2005, p. 27). Castells concebe a noção de rede apoiada na manipulação e circulação da informação como estruturação da vida social. Entretanto, suas perspectivas parecem ainda não sair do campo sociológico tradicional, focando as relações de trabalho e a geração de recursos a partir da informação como nova moeda social.

As concepções de rede citadas acima não esgotam as perspectivas para seu entendimento.

[...] As formas experienciais das deslocções técnico-comunicativas que criam e multiplicam espaços e materialidades eletrônicas socialmente ativas, tornam oportuno o surgimento de um novo léxico capaz de relatar as experiências sociais que se criam a partir das novas formas de superação de fronteiras entre o orgânico e o inorgânico (DI FELICE, 2005, p. 16 -18).

2.4 O ciberespaço como parte da realidade social e espaço cognitivo

A palavra ciberespaço deriva da teoria cibernética, mas o termo foi popularizado a partir do romance “Neuromancer”, escrito por William Gibson, no ano de 1982. A partir de então, inúmeras foram as problemáticas em torno dessa palavra, que define a cultura contemporânea.

No primeiro parágrafo da “Declaração de independência do ciberespaço” (obra de 1996), Perry Barlow afirma que “o ciberespaço é a nova casa da mente. Ou seja, é por excelência um espaço cognitivo. Entretanto, com os novos ambientes de interação digitais, esse espaço não é somente cognitivo, mas também sensório, pois gera sensação através de um tipo de toque artificializado. Para Perry Barlow, a sociedade industrial reduziu o homem e seu pensamento à estrutura totalizante do capitalismo, da economia, e o ciberespaço para ele representa ao contrário, a livre circulação de idéias. A *internet* está longe de ser perseguida pelos interesses da política capitalista. Esse espaço não suscita de maneira alguma a coação ou imposição de valores pela força da dominação econômica, mas sim promove ligações em rede impossíveis de serem controladas pelos governantes.

Na ótica de Barlow, assim como na ótica de Lévy (2000), o ciberespaço é pensado como lugar de auto-reapresentação, de independência e autonomia. Este é o lugar da transitoriedade. Nele, não há diferença entre classe social, preconceitos de raça ou imposição de força pelo poder, aqui o que importa é a experiência proporcionada pela interação entre os diversos elementos envolvidos no momento da interação.

Alguns autores (BAUDRILLARD, 2005; SODRÉ, 2006), ao tratarem do tema, apontam o ciberespaço como um espaço separado da realidade social, um espaço limitado à relação com o computador pessoal e paralelo. Estes, acostumados a perceber os meios de comunicação como instrumentos do sistema econômico, acabam por transpor as teorias sobre a sociedade do espetáculo na análise da sociedade em rede e assim consideram o ciberespaço como uma ficção, como uma simulação de um social igualitário, acabando por localizar o ciberespaço como ferramenta exclusiva de imposição do capitalismo. Essa análise sobre o ciberespaço está intimamente ligada às teorias sobre o virtual desenvolvidas por Baudrillard (2005). Baudrillard esteve sempre preocupado com a busca da verdade e da experiência imediata.

Autores como Lévy, Kerckhove e Santaella levam as análises sobre o ciberespaço na direção da hibridação entre homem e máquina. A partir da emergência da cibercultura

e do ciberespaço, repensam toda a estrutura do pensamento ocidental. Com eles, o ciberespaço pode ser pensado como mais um espaço social sensório e cognitivo, que proporciona formas diferentes de interação baseadas principalmente num fluxo de informação caótico, diferente daquele estabelecido pela relação entre emissores e receptores.

Para Lévy (2000), a tecnologia não está separada de um fenômeno cultural da mentalidade coletiva. Ou seja, a tecnologia é resultado e ao mesmo tempo ambiente de um esforço coletivo cognitivo e afetivo. Lévy atribui a cisão entre tecnologia e fenômeno social à visão da tecnologia como instrumento.

Não é possível atribuir unicamente à indústria automotiva e às multinacionais do petróleo o impressionante desenvolvimento do automóvel individual neste século [...]. O automóvel respondeu a uma imensa necessidade de autonomia e de potência individual. [...] Se não tivesse encontrado desejos que lhe respondem e a fazem viver, a indústria automobilística não poderia, com suas próprias forças, ter feito surgir esse universo. O desejo é motor (LÉVY, 2000, p. 123)

A partir do pensamento de Lévy, é possível estabelecer outro ponto de vista a respeito da situação social tecnológica, ou melhor, das tecnologias do social. Tem-se que além da vontade econômica, existe a vontade coletiva de comunicação recíproca e de inteligência coletiva que impulsiona a instalação de dinâmicas sociais permeadas pela cultura do ciberespaço como um novo espaço social de interação.

A dinâmica das interações digitais acontece pela dinâmica da rede. Não há ponto inicial de onde parte a informação enquanto mensagem. Segundo McLuhan, a mensagem reflete a forma de pensar a informação como algo que deve atingir um objetivo específico, como algo dotado de um propósito. No caso do ciberespaço, o social está mais próximo de ser um ecossistema global, a rede metaforicamente pensada pela figura do rizoma (DELEUZE; GUATTARI, 2004; LATOUR, 2005).

Na narrativa ocidental, a construção material do espaço sempre refletiu a construção simbólica da sociedade, fixando a relação entre conceito e imagem na qual o conceito deveria fixar as imagens e extinguir a multiplicidade de significados. Desde a sociedade de massa, os meios de comunicação criaram alterações na relação com o espaço físico e simbólico.

O ambiente do ciberespaço aporta outro tipo de interação com o lugar, um habitar informativo (DI FELICE, 2008b) - possivelmente melhor descrito pela noção de interface, um tipo de pele que constantemente permite a mistura das superfícies (computadores, informações e homens).

O ambiente social do ciberespaço não é topológico nem geográfico, é múltiplo e fluido, baseado nas trocas informativas e na relação não exclusivamente antropomórfica com o corpo e com a alteridade. O social do ciberespaço não visa representar fielmente o real simplesmente, porque ele não faz essa distinção (Lévy, 2000). O ciberespaço é disseminado na interação com a técnica - não é cópia nem original.

A história das revoluções comunicativas nos mostra como a introdução de uma nova tecnologia comunicativa altera não somente a forma de perceber o mundo, introduzindo extensões mecânicas capazes de amplificar os nossos sentidos, mas, sobretudo, como revelado por Benjamin, torna-se capaz de modificar a forma do espaço alterando a localidade e introduzindo espacialidades técnicas e informativas antes inéditas. (DI FELICE, 2008a, p. 70).

2.5 A cultura digital

Partindo da cronologia criada por Lévy (2007), os anos de 1950, marcaram a época do computador enquanto máquina de calcular; os anos de 1980 foram época da internet, quando se iniciou a inter relação entre computadores; já nos meados dos anos de 1990, aconteceu a época da web, do computador pessoal e da rede como forma de interação. Por fim, Lévy coloca que, nos anos de 2015, estaremos vivendo a cibercultura, como um espaço semântico.

Comunicação em tempo real, quebra das fronteiras geográficas, navegação através do hipertexto, transferência de arquivos e ausência das figuras de emissor e receptor foram as características da integração entre sistemas de informação que acabaram por constituir uma nova cultura. Para Lévy “passamos da noção de canal e rede a uma sensação de espaço envolvente [...] todo o espaço se tornaria um canal interativo” (LÉVY, 2000, p. 127).

Na sociedade atual, o dinamismo social se dá por movimentos imprevistos, ou melhor, por conexões ou agenciamentos não vinculados a uma moral social institucional, nem controlados pela razão iluminista do sujeito “moderno”. São movimentos isentos da pretensão de significar ou simbolizar um sentido holístico ou de integração social.

O homem sempre se relacionou com a máquina, mas agora, com o surgimento dessas unidades microscópicas formadas por luz, energia, números e funções, o homem, para se expressar, pela primeira vez interage com os contornos da máquina, diferentemente da época industrial, na qual a relação com a máquina mecânica se deu através das linhas de montagem. A máquina eletrônica e digital torna o processo de

vinculação e comunicação social mais complexo, porque além do homem trocar informação com qualquer outro ser humano, troca informações com a linguagem da máquina. Homem e máquina são *cyborgs* (HARAWAY,1991), já que ambos são representados e constituídos também pela linguagem algorítmica. A linguagem digital trouxe à cultura tipográfica, a sensorialidade, através da conexão que as interfaces proporcionam.

Lévy (2000) é um dos autores contemporâneos que vê nas relações sociais digitais a possibilidade de existência de um novo tipo de social / sociabilidade e constata que habitualmente as discussões a respeito do fenômeno das relações virtuais, não consideram “social” aquilo que vem, principalmente, de um fenômeno técnico-cultural.

2.5.1 Os substratos da cultura das comunidades virtuais

Castells atribui à “cultura dos campi” das universidades norte-americanas dos anos de 1960, o grande progresso tecnológico evidente nos anos de 1970. As universidades americanas prezavam pela liberdade, inovação individual e iniciativa empreendedora, dando ênfase aos dispositivos personalizados, à interatividade, a formação de redes e a incessante busca por inovações tecnológicas. Na maioria das vezes, esse movimento não pertencia ou não compactuava com os interesses do mercado. Dessa forma, a cultura digital é decorrente de uma fusão de intenções entre elas: estratégia militar, cooperação científica, iniciativa tecnológica e inovação contra cultural.

Muitas das aplicações da internet tiveram origem em invenções inesperadas de seus usuários pioneiros, o que deu à internet características essenciais. Os objetivos militares que iniciaram as pesquisas abriram caminho para outros tipos de usos inesperados e distantes do uso militar, como por exemplo, a criação do *modem*, atribuída aos usuários.

A partir da transferência direta de arquivos entre computadores e interligação de computadores via linha telefônica, a internet passou a ser usada como um fórum *online* de conversas sobre informática, que logo se tornou um dos primeiros sistemas de conversas eletrônicas em larga escala. Em 1983 os primeiros sistemas de conversas eletrônicas funcionavam como um quadro de avisos.

Mais tarde com o aprimoramento das tecnologias e o lançamento do software “Windows”, a interação via rede de computadores tornou-se acessível a usuários não iniciados. Esse foi o grande avanço da internet. Softwares mais simples foram desenvolvidos para que usuários não iniciados pudessem manipular a tecnologia da *internet*. Essa é uma tendência que se fortaleceu ao longo do tempo, culminando na fase atual, na qual a *internet* é chamada de “*web 2.0*”. Com a *web 2.0*, a internet e a tecnologia focalizaram em proporcionar cada vez mais formas do usuário manipular a menor função disponível num software. A tendência é a de que sejam produzidos cada vez mais programas de código aberto e livre utilização.

O universo da web que conhecemos hoje se tornou efetivo a partir da movimentação social que ocorreu em meados de 1995. A partir disso, novos hábitos sociais começaram a surgir e desde então estudos são realizados com a finalidade de conhecer um pouco mais sobre as formas sociais da rede.

É difícil chegar a um consenso acerca do significado social que a comunicação via internet ganha como fenômeno social, dado que é algo recente para a ciência se pronunciar, embora algumas pesquisas empíricas anteriores a 1995 já tratassem desse assunto (RHEINGOLD, 1996). Em 1990, quando a internet mais expressivamente é utilizada no Brasil, havia questionamentos sobre a possibilidade de a *internet* trazer ou não isolamento social, podendo cortar laços com o “mundo real”.

Em 1993, Howard Rheingold publicou sob forma de livro sua experiência de conviver com um grupo de pessoas via sistema de teleconferência por computador, na rede WELL (*Whole Earth 'Lectronic Link*). A esse grupo atribuiu o termo “comunidade virtual” devido ao tipo de relação emocional (comunidade), proporcionada a partir da tela (virtualidade), marcada pela não-presença física. As telas dos computadores estabelecem uma interface entre a eletricidade biológica e a tecnológica, entre o utilizador e as redes. “Na medida em que o usuário foi aprendendo a falar com as telas, através dos computadores, telecomandos, gravadores de vídeo e câmeras caseiras, seus hábitos exclusivos de consumismo automático passaram a conviver com hábitos mais autônomos de discriminação e escolhas próprias” (SANTAELLA, 2004, p.81, 82).

Nesse contexto, quando se fala nos dinamismos da rede e nas novas formas de agregação, a noção de “comunidade virtual” assume o sentido da sociabilidade dos ambientes virtuais. Com base nos relatos de Rheingold, Castells caracteriza as comunidades virtuais como “uma rede eletrônica autodefinida de comunicações

interativas e organizadas ao redor de interesses ou fins em comum, embora às vezes a comunicação se torne a própria meta” (CASTELLS, 2005, p. 443).

2.5.2 O sujeito e a sociabilidade

Castells acredita que embora os sistemas de informação e a formação de redes aumentem a capacidade humana de organização e integração, eles também subvertem o conceito ocidental tradicional de um sujeito separado, independente.

A mudança histórica das tecnologias mecânicas para as tecnologias da informação ajuda a subverter as noções de soberania e auto-suficiência que serviam de âncora ideológica à identidade individual desde que os filósofos gregos elaboraram o conceito, há mais de dois milênios. Em resumo, a tecnologia está ajudando a desfazer a visão do mundo por ela promovida no passado. (CASTELLS, 2005, p. 58).

Nesse contexto, Castells vê a situação do ser na era da sociedade em rede como uma situação solitária e irrecuperável de perda de referências, gerando a busca de nova conectividade na identidade partilhada, reconstruída. Dessa forma, Castells caracteriza o estado atual da cultura social, formado pela lógica das comunidades virtuais. O homem apresenta hoje a “necessidade de criar um novo ser coletivo” (CASTELLS, 2005, p. 58).

Por sua vez, Santaella (2004) pensa que a constituição do sujeito na cibercultura se dá através de softwares. Quando o homem passa a fazer parte de uma estrutura simbólica complexa, re-significa sua própria estrutura simbólica. E vê a cibercultura de uma maneira mcluhaniana, na qual a rede se torna homem e o homem se torna rede.

A figura do eu, fixo no tempo e no espaço, capaz de exercer controle cognitivo sobre os objetos circundantes não mais se sustenta. A comunicação eletrônica sistematicamente remove os pontos fixos, as fundações que eram essenciais às teorias modernas. (...) A cultura é crescentemente simulacional no sentido de que a mídia sempre transforma aquilo de que ela trata, embaralhando identidades e referencialidades. Na nova idéia da mídia a realidade se tornou múltipla. O efeito das mídias, tais como internet e realidade virtual entre outras, é potencializar as comunicações descentralizadas e multiplicar os tipos de realidade que encontramos na sociedade. Toda a variedade de práticas inclusivas na comunicação via redes – correio eletrônico, serviço de mensagens, videoconferências etc. – constituem um sujeito múltiplo, instável, mutável, difuso e fragmentado, enfim, uma constituição inacabada, sempre em projeto. (SANTAELLA, 2004, P. 128)

Em muitos estudos, as comunidades virtuais aparecem como se fossem expressão humana, num ambiente tecnológico como o do ciberespaço. Essas formas de agregação presentes nas comunidades virtuais, por um lado, mantém resquícios dos valores sociais tradicionais, por conta da necessidade de agrupamento e de objetivos em comum partilhados. Por outro lado, sinalizam uma ruptura com a relação entre o agrupamento e o local, já que agregam pessoas do mundo inteiro. Para a sociologia clássica, que definiu o conceito de sociedade e comunidade, o social é da ordem do artificial, de algo que precisa de convenção e estruturas de poder para gerir o grupo. Já a comunidade sociologicamente definida é da ordem das relações por proximidade sanguínea, do orgânico, do qual não se pode escapar de uma estrutura limitadora para a subjetividade e a escolha individual. Este não é o caso das comunidades virtuais, pois nesse tipo de agregação social não existem regras constituintes. Um grupo de pessoas se encontra e exercita a participação social de acordo com o momento e com as informações que estão circulando naquele momento. A participação social virtual não tem nada a ver com aquele tipo de participação política do projeto moderno de emancipação. A participação social nas formações virtuais é totalmente fluída e baseada nas informações que circulam em múltiplas direções.

2.5.3 A emergência da interface

Interface é o ambiente de resposta, onde se constrói o *feedback* não importando em qual sentido, entre homem-máquina, computador ou usuário. Entretanto, é possível pensar que a interface proporciona contato entre hardwares, entre softwares ou entre homens e hardware e software. Há ainda a ótica da interface como um agente simbólico.

A interface entre máquina e homem pode ser vista a partir da ação da visão. O que demonstra a perspectiva híbrida que a interface pode conotar, ligando sensações (visão) ao objeto (computador). Nesse caso, a visão é o sentido que funciona como porta de entrada e saída.

No campo da informática, entre seus desenvolvedores, a interface expressa a possibilidade de conexão entre programas e equipamentos diferentes. Sendo assim, pode-se considerar como interface os periféricos do computador e telas dos monitores, e também a atividade humana conectada aos dados através da tela.

Expandindo o conceito de interface para além da materialidade, tem-se que a interface é uma espécie de membrana que se coloca entre o homem e a máquina. Nesse

sentido a interface elimina relações de hierarquia ou ordem. As interfaces “são as zonas fronteiriças sensíveis de negociação entre o humano e o maquínico” (SANTAELLA, 2004, p. 92).

Nesse aspecto filosófico, Santaella se refere à interface como o momento no qual “duas fontes de informação encontram-se face-a-face, mesmo que seja um encontro da face de uma pessoa com a face de uma tela” (SANTAELLA, 2004, p. 91). Somente a partir desse encontro é que ambas as partes passam a existir uma para a outra. Nesse caso, se estabelece uma relação simbiótica entre homem e máquina, no sentido de que a máquina precisa do homem para entrar na rede e o homem precisa da máquina para estar na rede. O momento da conexão é definitivo tanto para a ação do homem quanto da máquina, tornando-os um só. É o encontro pela interface que determina o tipo de relação e quais significados estão em jogo.

Interface não é mediação, nela não há diferença entre experiência de primeira mão ou de segunda, como fala Meyrowitz. Ou seja, não importa se a interação é estabelecida com o original ou não. Esta pesquisa buscou aproximar o conceito de forma, que evoca certa estruturação, para o conceito de interface enquanto ambiência e encontro. Dessa forma parece possível descrever o tipo de interação que acontece nos ambientes virtuais.

O surgimento de um ambiente tecno-informativo e dinâmico nos obriga a superar a tradicional distinção entre natural e artificial e a pensar uma nova ecologia, nem antropocêntrica nem somente biológica, na qual a tecnologia apresenta-se não mais como técnica externa ou invasiva, mas como *Genious Loci* capaz de fornecer identidade e de determinar o sentido temporário de lugar. (DI FELICE, 2008a, p. 70).

2.5.4 Inteligências coletivas, psicotecnologias e inteligência conectiva

A primeira versão do livro “Inteligência coletiva – por uma antropologia do ciberespaço”, data de 1994. Assim se define: “é uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 2007, p. 28)

Ao examinar as tecnologias da inteligência, principalmente depois da sociedade em rede, Pierre Lévy passou a caracterizar a dinâmica da rede como forma de expressão de uma inteligência global, distribuída pelo mundo. Identifica que a internet possibilita uma nova forma de se relacionar com o conhecimento. Não há dúvidas de que sempre

que uma sociedade passou a ter acesso às informações, ocorreram mudanças sociais, como no caso da sociedade do livro.

[...] O ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas: a memória (banco de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais de todos os tipos), imaginação (simulações), percepções (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais), raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos) (LÉVY, 2005, p. 157).

O autor vê nessas formas as tecnologias da inteligência que levam a novas formas de acesso, novos tipos de raciocínio e de conhecimento. O próprio processo de aprendizagem é totalmente resignificado. A forma como um internauta pode lidar com um texto, é hipertextual, nada que está na rede está fora da dinâmica do hipertexto. Nela é possível explorar diversos documentos, navegar para a página de uma referência sem mesmo ter lido o texto anterior até o final etc. O fato das pessoas terem a percepção de que a informação circula na rede desmistifica a idéia de que existe um “reservatório de conhecimento transcendente, e o saber não é nada além do que as pessoas sabem” (LÉVY, 2005, p. 29).

O centro de estudo de Lévy são as alterações humanas, que acontecem a partir da fusão entre o homem e a rede. A característica principal da inteligência coletiva está ligada às possibilidades de intercâmbio entre computadores surgidos com a internet em meados dos anos noventa. Desde o seu surgimento, a internet passou de repositório de informações a espaço de acesso generalizado, atualmente passando pela fase do compartilhamento, tanto de dados quanto de conteúdo. É nessa esfera de compartilhamento que se firma um novo tipo de coletividade interessada em trocar informações, em gerar informações e fazer com que elas circulem. Com o conceito de inteligência coletiva, Pierre Lévy busca elucidar um conhecimento horizontal, em detrimento do conhecimento piramidal.

[...] No lugar de uma representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em níveis, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes ‘superiores’, a partir de agora devemos preferir a imagem de espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares. (LÉVY, 2005, p. 158).

Assim, a inteligência coletiva se expressa através da ação emergente, aquela ação inesperada, que resulta dos agenciamentos imprevistos que acontecem no meio caótico da rede. Valoriza a inteligência enquanto projeto e força criativa, mas é importante destacar que a emergência da inteligência coletiva não pressupõe o conhecimento do todo, o ciberespaço. A cibercultura não tem essa pretensão social,

muito pelo contrário, ela mostra as estruturas totalizantes da modernidade, que o “todo está definitivamente fora de alcance” (LÉVY, 2005, p. 161).

A realidade da comunicação em tempo real, e da interconexão generalizada favorece todos esses processos, assim como a mobilidade da significação. Neste processo fica evidente que a separação entre emissor e receptor não funciona para pensar a esfera colaborativa da rede.

O ideal mobilizador da informática não é mais a inteligência artificial (tornar uma máquina tão inteligente quanto, talvez mais inteligente que um homem), mas sim a inteligência coletiva, a saber, a valorização, a utilização otimizada e a criação de sinergia entre as competências, as imaginações e as energias intelectuais [...]. (LÉVY, 2005, p. 167).

A utilização social da rede dá a ela o caráter de coletividade, e, portanto de proximidade e afinidade entre seus agentes. Essa coletividade, de certa forma, vem dizer ao homem que ele não constrói sozinho.

De forma diferente, Derrick De Kerckhove pensa a dinâmica da rede, muito influenciado pelas idéias de McLuhan sobre a força da eletricidade na constituição de importantes mudanças sociais. Para isso inaugura o termo Psicotecnologias. Kerckhove olha para a relação entre homem e tecnologia de uma maneira mais visceral, como se ela sempre tivesse feito parte dele. “A nossa realidade psicológica não é uma coisa ‘natural’. Depende parcialmente da forma como o nosso ambiente, incluindo as próprias extensões tecnológicas, nos afeta” (KERCKCKHOVE, 1997, p. 33).

A definição de psicotecnologias diz respeito à tecnologia que emula, estende ou amplifica o poder da mente humana. Para isso considera o ambiente como o resultado da interação e a interação também como resultado do ambiente. Nesse caso o ambiente de interação é criado junto com os meios, Kerckhove destaca,

[...] essas tecnologias não apenas prolongam as propriedades de envio e recepção da consciência, como penetram e modificam a consciência dos seus utilizadores. A realidade virtual ainda está mais ajustada a nós. Acrescenta o tacto à visão e a audição e está mais próxima de revestir totalmente o sistema nervoso humano do que alguma tecnologia já o fez. Com a realidade virtual e a tele presença [...] literalmente ara o exterior a nossa consciência [...]. Com a televisão e os computadores mudamos a localização do processamento de informação de dentro dos nossos cérebros para ecrãs à frente dos nossos olhos, em vez de por detrás. (KERCKCKHOVE, 1997, p. 34).

Kerckhove acredita que essa condição de envolvimento entre tecnologia e homem traz a coletivização, mas com receio do peso do “comunitário”, prefere chamar a dinâmica da rede de inteligência conectiva, termo que desvincula a rede do sentido de resultado, como se a inteligência coletiva buscasse sempre por um resultado de sua troca. O termo inteligência conectiva pode significar apenas um processo, algo que não visa efetivação específica.

Essa idéia de conectividade está ligada também à proliferação do uso das Tags³ (forma surgida com a idéia de Web 2.0 - formas de articulação e softwares colaborativos), na construção dos sites colaborativos. Com elas, a estrutura de busca e associação da informação na web é alterada, já que as tags atribuem significado sem a ordem hierárquica tradicional do conhecimento. As tags foram criadas para dar conta desse processo caótico e contínuo em detrimento da categoria.

3. Além do “real”: a virtualidade social

3.1 Da comunicação como sistema à comunicação como ambiente social

O conceito de virtual, na maior parte das vezes, é entendido dentro da problemática dos processos de codificação e significação, abordados pelas correntes da semiótica, do estruturalismo, da lingüística e do pós-estruturalismo. Tais correntes evidenciam a impotência do “sujeito” diante do sistema da linguagem. Na perspectiva estruturalista saussuriana, as estruturas são sempre definidas a partir da relação de correspondência, de identidade pela diferenciação e pela arbitrariedade existente entre significado e significante (partes constituintes do signo, a primeira corresponde à parte mental, ao conceito, ao conteúdo, à epistemologia e a segunda corresponde à parte física, expressiva e à semiótica). Saussure articula o conceito de signo a partir da importância do conceito, diferente de Pierce (na semiótica) que articula o signo a partir de sua expressão. Partindo da introdução das mídias na vida cotidiana, as formas de expressão e representação sociais assumem uma característica midiática. Entretanto, autores do positivismo lógico, ao partirem da análise dos sistemas de informação e da física, vêem a comunicação numa perspectiva exclusivamente humana, fechada no indivíduo.

³ Em programação, Tags são estruturas de linguagem de marcação que consistem em breves instruções. Enquanto metadado, Tag é uma palavra-chave ou termo associado com uma informação.

Para tais autores, a noção de sistema implica num modelo humano fechado em si mesmo, numa auto-referencialidade circular interna, que acaba por implicar numa desvalorização da estrutura externa, ou do social como estrutura do sujeito. De certa forma o positivismo lógico pensa o sujeito como sistema autopoietico⁴ e, portanto, ligado a um modelo menos dependente das estruturas sociológicas (política, moral, economia, leis). A visão do outro, do externo, está sempre ligada à minha expectativa.

Para Heinz von Foerster (apud MARCONDES FILHO, 2007), o indivíduo é um sistema fechado que cria a realidade do ambiente exterior a partir da captação das intensidades, que por sua vez, só são percebidas a partir do interesse desse sistema (a pessoa), com capacidade para perceber determinada intensidade, pois se o sistema não está apto, ele não percebe e não registra a intensidade como informação. Dessa forma, não há comunicação fora do interesse e da possibilidade do observador. Por essa perspectiva, a comunicação não acontece de fato. Nela não existe a possibilidade de mútuo entendimento, de uma percepção, porque cada sistema tem sua própria maneira de fabricar a realidade. Isso não tira a necessidade da existência do outro, externo, responsável por impulsionar o ciclo criativo do sistema, evitando assim que se caia no solipsismo. Esse ciclo criativo só funciona quando a comunicação traz informação, ou aquilo que é capaz de trazer à comunicação o não trivial.

Ao mesmo tempo em que Maturana (apud MARCONDES FILHO, 2007) reclama que o poder limitante da linguagem causa o impedimento de um pensamento novo, acaba aceitando a verdade determinista da vertente lingüística que concebe o mundo como resultado de articulações entre os signos, só que em seu caso, referenciados no sistema – indivíduo, e não na estrutura social. Sendo assim, também concebe o indivíduo como um sistema fechado, autônomo, auto-referente, que constrói a si mesmo. Nesse sistema ocorre um esforço muito grande para manter o equilíbrio mesmo diante de uma variável, há sempre uma busca pela preservação da identidade (conceito de estabilidade em Parmênides), e da essência mesmo que mude a aparência. Não há uma finalidade que motive o viver, o ser apenas sobrevive.

Para Gregory Bateson (1987), ao contrário do que pensa Foerster, é impossível não se comunicar, pois este autor vê a comunicação como interação além da linguagem exclusivamente verbal. Para Bateson existe outro plano da comunicação que nem sempre está previsto. É um espaço, no qual outros agentes de informação atuam, que não aqueles controlados pela organização verbal. Este espaço é o lugar dos sentidos,

⁴ Autopoiesi – termo cunhado pelos biólogos e filósofos, Francisco Varela e Humberto Maturana – exprime a capacidade dos seres vivos de produzirem a si próprios.

das expressões extralingüísticas. Dessa forma concebe a comunicação a partir da relação entre sistemas (homem e coisas) abertos. Ele percebe a importância do ambiente como componente da significação e do ato de comunicar criando uma nova concepção de ecologia transversal.

Diferentemente de Maturana e Foesters, Serres (2001) começa a ver na tecnologia a possibilidade de contato e troca entre as pessoas, de uma forma desordenada, sem separação entre as esferas pública e privada e sem a necessidade da utilização lingüística rígida. Para Serres, as novas tecnologias implodem essas antigas necessidades atribuídas à comunicação e às relações sociais. A escrita, a fala, e o aparelho sensorio mudam a cada momento, já que interfaces novas são criadas constantemente, trazendo novo sentido à comunicação à distância, que antes não era possível. Antes, a comunicação era vista como um mecanismo, no qual a distância exercia poder através da legitimidade de suas estruturas, como a imagem do Estado-Nação. Hoje a tele presença não tem mais o mesmo peso e a mesma utilização, as distâncias foram encurtadas e não valorizadas, o contato depende das diversas temporalidades que se abrem a partir da conexão dos diferentes planos, agenciados por um sujeito híbrido, por máquinas e espacialidades abertas para estabelecerem o caminho da interação.

Diante da situação social tecnológica virtual, é necessário pensar a comunicação como um acontecimento complexo, no qual não só palavras, significados ou máquinas participam. Entra também o componente humano do extralingüístico e do imprevisível, que aparecem na prática social – vista como dinâmica multifacetada e fragmentada. A situação social da virtualidade reflete o ambiente envolvente do qual fala Lévy (2000), a respeito da cibercultura.

A construção de um social em rede, caracterizado por circuitos informativos, obriga-nos a repensar as formas e as práticas das interações sociais fora da concepção funcional-estruturalista, baseada em relações comunicativas analógicas. O próprio papel da tecnologia comunicativa no interior das relações sociais deve ser completamente repensado (DI FELICE, 2008d, p. 23).

Deleuze e Guattari (2004) localizam o problema da linguagem na construção arborescente e hierarquizada de significados. A partir dessa constatação de limitação, deslocam o universo da significação da lingüística e do estruturalismo para a dinâmica da rede, que funciona como um rizoma.

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo 'ser', mas o rizoma

tem como tecido a conjunção 'e...e...e'. Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser. [...] *Entre* as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma pessoa para outra reciprocamente, mas uma e outra, riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio (DELEUZE; GUATTARI, 2004, p. 37).

Esses autores propõem um tipo de cruzamento epistemológico que extrapola os limites do conhecimento cartesiano e disciplinar, ao deslocar o centro das análises para a importância dos movimentos, dos cruzamentos, da fluidez e da falta de fronteiras. Essa contemporaneidade é permeada pela rede, pela ultrapassagem da barreira do tempo, pela supressão das distâncias, pela importância da não identificação, e pela circulação de informação. Pensando em constantes territorializações e desterritorializações, Deleuze e Guattari olham para um sujeito sem identidade, para um tempo sem história, e para um espaço sem arquitetura. “A lingüística e a psicanálise [...] fecham a significação, elas são representações arbóreas não rizomáticas” (apud MARCONDES FILHO, 2007, p. 90)

De forma diferente, autores contemporâneos pensam a comunicação como resultada da relação entre homem e mídia e homem e ciberespaço. Jean Baudrillard, Paul Virilio e Manuel Castells, ao analisarem a sociedade dos anos de 1990, partem do pressuposto estruturalista que vê a forma social como resultado da construção lingüística, vista como discurso e meta-narrativa. Pierre Lévy, de certa forma, aproxima-se da idéia de construção social lingüística ao conectar o conceito de virtual à representação e construção simbólica. Numa perspectiva diferente sobre o virtual, Mário Perniola estuda o conceito de simulacro, localizando-o junto ao pensamento platônico. A partir disso, o autor elabora uma crítica à dialética que articula verdade/original versus aparência/imagem/cópia, para definir esse espaço de interação. Acaba por chegar à conclusão de que a dicotomia entre os conceitos de cópia e original não expressa a complexidade da relação entre realidade e virtualidade.

3.2 O virtual como a perda de referenciais e o fim da história

Ao falar sobre o virtual na obra “Tela total”, Baudrillard (2005) cita uma manifestação realizada por estudantes numa estação de trem chamada Angoulême, e a reconhece como efeito da “desertificação sem precedentes do espaço real” (BAUDRILLARD, 2005, p. 17). A própria ação política/social que “teoricamente” deveria ser percebida e realizada por seus agentes como ação de transformação, torna-se uma ação sem ação, uma atitude vazia, influenciada pela espetacularização dos valores e

reprodução de significados ao infinito, ligadas ao capitalismo e aos meios de comunicação.

O fluxo de informação e a reprodução de imagens são tão grandes e tão “forçados”, segundo Baudrillard, que perdemos a relação de identidade entre o significante e significado. É como que se o corpo, o trabalho e a cultura perdessem suas funções originais. “Tal distorção não cria, porém, nova situação política de verdadeira crise, pois a memória apaga-se ao mesmo tempo em que o real” (BAUDRILLARD, 2005, p. 49). Baudrillard atribui o início desse estado de ficção à publicidade, por separar o objeto de sua funcionalidade. Nela, a relação entre sujeito e objeto não se dá de forma direta, só existe acesso à “aparência”.

A supressão do tempo histórico pelo tempo “real” e a multiplicação das informações, acabam causando a perda de referenciais. A multiplicação só é positiva num sistema de acumulação, que na ordem simbólica, equivale a uma subtração.

“O sistema social produz somente seres mentalmente clonados [...] Já é quase impossível distinguir o comportamento propriamente humano de sua projeção na tela, de seu duplo em imagem e de suas próteses informáticas [...] E a realidade virtual no seu conjunto não é uma imensa clonagem técnica do mundo dito real? (BAUDRILLARD, 2005, p. 156, 157).

Para Baudrillard, as idéias de conexão generalizada e de globalização, levam a uma visão do social como totalidade, reduzindo a experiência real à narrativa dos meios de comunicação - “o virtual nada mais é do que o exercício do “telecapitalismo”, que depende da intoxicação midiática (2005, p. 19).

O virtual é uma transparência, algo sem superfície e sem pretensão para acontecer. Com o virtual não existe nem verdadeiro nem falso, porque tudo repousa sobre a credibilidade instantânea. Não há história, fixação ou significação capaz de permanecer.

[...] a informação é mais verdadeira que o verdadeiro por ser verdadeira em tempo real. [...] no espaço da informação ou no espaço histórico quanto no espaço fractal, às coisas não têm mais uma, duas ou três dimensões: flutuam numa dimensão intermediária. Logo nada mais de critérios de verdade ou de objetividade, mas uma escala de verossimilhança. (BAUDRILLARD, 1996, p. 45)

Considerando-se o virtual como pura simulação - instância que deriva de diversos dados de um cenário modelo – entende-se que a realidade adaptou-se às especulações. A virtualidade significa a aparência do mundo, a sombra da caverna, separação do mundo exterior, uma película de vidro que simula a realidade. O virtual eliminou o

pensamento e o tempo, porque não tem história. A simultaneidade faz a realidade objetiva e sua articulação com a história desaparecer. Nesse contexto, Baudrillard problematiza a interatividade porque a vê como uma tela. Para ele a imersão é algo oferecido e controlado pelo computador. O grande problema das formas de interação virtual é que na interatividade e na imersão, o homem entra em interação com algo que não tem significado histórico, que não tem separação e nem identidade e resultando no fim da ação real, “[...] o espectador só se torna realmente ator quando há estrita separação entre palco e platéia, o real perdeu seu correspondente” (BAUDRILLARD, 1996, p. 130). O real desaparece porque o virtual não suscita substância para opô-lo dialeticamente, gerando a síntese, entende-se, transformação.

3.3 O virtual como a perda da superfície

Virilio vê a concepção de virtual como um problema gerado pela aceleração do tempo e desterritorialização do espaço urbano, provocados pelas novas tecnologias comunicativas. Não existe mais uma porta física ou um caminho real que leve à cidade, ela perdeu seus limites. “Da paliçada à tela, passando pelas muralhas da fortaleza, a superfície-limite não parou de sofrer transformações, perceptíveis ou não, das quais a última é provavelmente a da interface” (VIRILIO, 1997, p.9).

Para Virilio, a física e a arquitetura têm a funcionalidade de reproduzir os significados sociais. Ele vê problema quando o espaço social passa a ser reproduzido por imagens, pela imaterialidade, principalmente ligadas às forças do capitalismo. As relações midiáticas e virtuais resultam na perda de superfície e com isso a implosão da estrutura espaço-tempo. O homem perde sua estrutura ontológica. Com o virtual não a diferença de posições, os referenciais são perdidos. “A partir de então ninguém pode se considerar separado por obstáculo físico ou por grandes ‘distâncias de tempo’, pois com a *interfachada* (grifo do autor) dos monitores e telas de controle o algures começa aqui e vice-versa. A arquitetura urbana deve, a partir de agora, relacionar-se com a abertura de um ‘espaço-tempo tecnológico’ [...] o protocolo de acesso da telemática sucede o portão”. (VIRILIO, 1997, p.10).

3.4 A cultura da virtualidade real

O pensamento sobre a virtualidade real sugerido por Castells acompanha as teorias de Roland Barthes e Jean Baudrillard, que vêem que as formas de comunicação são baseadas na produção e consumo de sinais, sendo assim não há separação entre “realidade” (grifo do autor) e representação simbólica.

A humanidade tem existido utilizando-se do campo simbólico. Os meios de comunicação eletrônicos são constituídos por todos os modos de comunicação, “do tipográfico ao sensorial”. Esse sistema eletrônico não induz a uma realidade virtual, mas sim à construção da realidade virtual. Pela explicação que Castells tira do dicionário, virtual é o que existe na prática, e real é o que existe de fato. É como se o virtual fosse o aqui e agora, com possibilidades de mudanças e o real fosse algo imutável, acabado, legitimado e absoluto. A verdade é aquilo que pode ser definido pela rigorosidade da racionalidade da teoria.

“A realidade, como é vivida, sempre foi virtual, porque sempre foi percebida por intermédio de símbolos formadores da prática, com algum sentido que escapa à sua rigorosa definição semântica” (CASTELLS, 2000, p. 459). A linguagem codifica a ambigüidade e dá abertura a uma diversidade de interpretações, que tornam a cultura distinta do raciocínio formal. O fato de possuímos uma variação cultural de significados nos permite interagir numa multiplicidade de dimensões.

Portanto, quando os críticos da mídia eletrônica argumentam que o novo ambiente simbólico não representa a “realidade”, eles implicitamente referem-se a uma absurda idéia primitiva de experiência real “não codificada” que nunca existiu. Todas as realidades são comunicadas por intermédio de símbolos. E na comunicação interativa humana, independente do meio, todos os símbolos são, de certa forma, deslocados em relação ao sentido semântico que lhes são atribuídos. De certo modo, toda a realidade é percebida de maneira virtual. (CASTELLS, 2000, p. 459).

Castells define como “virtualidade real” a situação social condicionada pelos sistemas de comunicação eletrônica e digital. Neste sistema o que acontece com a realidade é que ela é “totalmente captada, imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo de faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência” (CASTELLS, 2000, p. 459).

O espaço de fluxo toma o espaço lugar. As sociedades tornam-se de fato desencantadas porque todos os milagres estão *online* e porque podem ser

autoconstruídas. Nesse sistema de comunicação, no qual as expressões culturais estão presentes, as mensagens funcionam de um modo binário: presença/ausência, como no sistema de informática - o 0 (zero) desencadeia uma função, e o 1 (um) desencadeia outra, e nesse momento acontece a diferenciação da mensagem presente e da não presente. Todavia, pode não ser possível desconsiderá-la. “São os interagentes e os receptores da interação no novo sistema, usando a terminologia cujo significado foi anteriormente sugerido, que em grande parte delineiam o sistema de dominação e os processos de liberação na sociedade informacional”. (CASTELLS, 2000, p. 461). Sendo assim, o mundo da comunicação digital enfraquece o poder simbólico e a estrutura comunicacional dos tradicionais emissores da sociedade de massa.

3.5 O virtual como atualização

Para Pierre Lévy, a virtualização indica um processo de transformação e, portanto, uma dinâmica, fluidez e movimento. Lévy articula o conceito de virtualização a partir da perspectiva de que ela sempre fez parte da construção (histórica) do homem. Dessa forma, não é interessante contrapor o virtual ao real, porque o virtual faz parte da instância social. O problema do virtual, visto como algo separado do homem está ligado à concepção platônica de imagem como falsificação, duplicação. Nesse caso, a dinâmica da duplicação afasta o sentido real de significação pelo deslocamento, que por sua vez, impele um tipo de relação por mediação e representação, e não pelo contato real com o original inserido na sua estrutura (tempo, lugar, história).

O autor aposta na idéia de que o virtual ou o processo de virtualização sempre fizeram parte do processo de humanização. Para ele, o texto, o corpo, a economia e a inteligência passam constantemente por processos de virtualização e mais, a categoria humana se constitui como tal através de três processos de virtualização: a linguagem (virtualização do presente), a técnica (virtualização da ação) e o contrato (virtualização da violência).

Sendo assim, o virtual não extingue o real, e nem o real tem o estatuto de materialidade única. O real é também virtual. Ele propõe pensar a realidade social como instância marcada pela possibilidade de concretização daquilo que circula nas relações e não é necessariamente imposto por regras morais historicamente instaladas, mas sim tangente à perspectiva de Maffesoli, sobre a força da prática cotidiana na vida comum.

Lévy articula o conceito de virtual em oposição à atualização, e não mais ao real, para fazer uma crítica à noção de identidade clássica, às definições, determinações, exclusões e inclusões impostas pelo pensamento moderno. Sendo assim, o virtual é uma vertente do real que está em oposição à *atualização*, a definição, ao caminho para a concretização. A virtualização é uma dinâmica e o virtual é a existência dessa dinâmica.

“[...] o *virtual* é como um complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. [...] A *atualização* aparece então como a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado. A atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades.” (LÉVY, 1996, p. 16).

O conceito de real está ligado à atitude de definir uma situação e por isso ele é oposto ao conceito do possível. O que é “possível” insiste em acontecer a partir da cronologia histórica, e, portanto da temporalidade linear que define o espaço (LÉVY, 1996, p. 138).

A velocidade, a superação das distâncias e a desterritorialização são graus de virtualização e a marcam com uma espécie de “efeito *moebius*” (LÉVY, 1996, p. 25), movimento fluido que leva as instâncias internas a passarem a externas e vice-versa, não reduzindo a complexidade das relações e dos sentidos à objetividade pura e simplesmente.

3.6 Além do simulacro

Mário Perniola olha a situação midiática e informativa através da articulação do conceito de imagem e constata que seu problema teórico é sua relação com o original. Para compreender a complexidade da função da imagem, o autor retoma a distinção que há muitos anos perseguiu o homem na religião, a postura em relação às imagens sagradas. Nesse contexto a imagem ocupou duas posições, ora baseada na identificação (relação metafísica) com o original (iconófilos), ora na ocultação ou simulação deste (iconoclastia).

Para os iconófilos, aqueles que acreditam que a imagem representa o real, ela ganha contorno de original, pois com ele estabelece uma relação de representação legítima e autorizada. Os iconoclastas, por sua vez, buscam a pureza do conceito original e, portanto, para eles a imagem é a instância falsa que simula uma relação de

correspondência, de legitimação que não existe. O fato de existir uma réplica quer dizer que o original foi copiado, uma vez que “o original” é único e estabilizado historicamente.

Na época midiática, os iconófilos ou hiper-realistas defendem a relação de nexo entre a notícia e o fato. Estes acreditam que o fato pode ser disseminado sem alterar sua natureza. Os iconófilos modernos reclamam pela verdade e acreditam que os meios de comunicação podem ser aliados na divulgação da verdade. Estes acreditam que podem chegar a ela, já que para eles fato e notícia são a mesma coisa, uma vez que os meios de comunicação oferecem uma imagem realista da situação social.

Os hiper-futuristas ou a iconoclastia moderna apresentam-se como revolucionária. Pensa no futuro da sociedade e na continuidade da reprodução histórica. E para isso o original deve ser preservado enquanto tal, para que seu valor não se perca. Entretanto, a realidade veiculada pelos meios de comunicação de massa são as imagens do espetáculo. A ação da mídia de reproduzir imagens através da tela invalida aquilo que transmite. Tornando sua programação uma narrativa, distante da realidade material. Os iconoclastas propõem que esta realidade seja descartada em detrimento da pureza do estado de consciência e da moral.

Ao final Perniola percebe que tanto hiper-realistas quanto os hiper-futuristas

“[...] assemelham-se porque têm a pretensão de ser algo mais do que imagens, de representar uma substância presente ou futura, um original. [...] ambas convergem na pretensão metafísica de estabelecer uma relação entre a imagem e o original; quer seja a relação de identidade [...], quer seja de diferença. [...] No entanto, a imagem produzida pelos meios de comunicação de massa não possui original”. (PERNIOLA, 2000, p. 133, 134).

Perniola propõe pensar a imagem contemporânea a partir da noção de simulacro, desenvolvida por Bellarmino: o simulacro “é uma imagem que não possui protótipo, é a imagem de algo que não existe”. Nessa relação não há pretensão de fazer metafísica, de estabelecer uma relação de representação como identidade ou como desvalorização. “A imagem não depende diretamente do protótipo, mas é dotada de uma autonomia própria (*per se*) e de uma especificidade própria (*proprie*)” (PERNIOLA, 2000, p. 135). A relação que estas imagens proporcionam dá um novo sentido, que não está ligado nem ao original nem a cópia. A circulação e reprodução de imagens distanciam-nas do original de certa forma, tanto da vertente da identidade quanto da falsificação ou desaparecimento.

Perniola retoma a história de Roma e identifica em seu primeiro registro de arte, que a produção de um artista chamado Mamúrio é capaz de dissolver a dialética entre os conceitos de verdadeiro e falso. A história da arte de Mamúrio está ligada à história de

uma cidade assolada pela peste, que, de repente, recebe um escudo de bronze dos céus para se proteger. Dessa forma, a ordem dos deuses foi à criação de 11 réplicas para que ninguém pudesse reconhecer aquele que veio do céu. Mamúrio fez onze réplicas tão perfeitas que ninguém conseguiu encontrar o original. Para Perniola,

a arte de Mamúrio não é portanto, uma criação original, independente e autônoma, nem a imitação falsificadora do modelo divino, mas uma repetição tão exata que anula o protótipo ao mesmo tempo que o preserva. A sua arte não se opõe ao que é dado pelos deuses, pela natureza, nem aceita um papel subordinado ou dependentes; ela se põe ao lado de tudo o que é oferecido, multiplicando-o, deslocando-o, introduzindo-o num trânsito do mesmo para o mesmo (PERINOLA, 2000, p. 222).

Dessa forma a concepção de simulacro toma contorno distinto daquele atribuído pelos iconoclastas e hiper-futuristas. Nesse caso o simulacro direciona a noção de simulação à complexidade de não funcionar exclusivamente como identidade ou como ausência de identidade. O simulacro acaba por modificar o próprio original, colocando as duas possibilidades lado a lado e não em ordem de prioridade e legitimidade.

As interações dinâmicas entre sujeito e território mediadas por softwares e interfaces digitais criam interações que remetem a uma experiência atópica do espaço e da forma de habitar: 'a atopia não é um novo tipo de espaço nem um território simulacro – mais que isso: poderia ser definida como uma pós-territorialidade, no sentido que supera as formas físicas do espaço, substituindo-as por uma forma informativa, digital e transorgânica [...] cujos elementos constitutivos são as tecnologias informativas digitais e as redes sociais, composta da fusão dos coletivos inteligentes e das formas híbridas dos dinamismos das linguagens transorgânicas (DI FELICE, 2008a, p. 70).

CAPÍTULO III – A SITUAÇÃO SOCIAL VIRTUAL DO *SECOND LIFE* E DO *BARCAMP*

1. A escolha dos ambientes estudados: *Second Life* (SL) e *BarCamp* (BC)

Algumas re-elaborações epistemológicas sobre a sociedade contemporânea vêm acontecendo em discussões acadêmicas sobre as novas formas de comunicação do universo tecnológico. A partir de 2005, pude participar de algumas dessas discussões em diferentes cenários, como na Universidade Nova de Lisboa (Portugal), em congressos internacionais, e sobremaneira, na Universidade de São Paulo, em disciplinas, grupos de estudo e atividades de pesquisa desenvolvidas pelo Centro de Pesquisa ATOPOS, da Escola de Comunicação e Artes (ECA/USP).

As novas formas de comunicação trouxeram ao campo da ciência diversos questionamentos sobre a apreensão do social. Através das interações sociais nesses novos ambientes virtuais, categorias como presença, identidade, tempo e espaço foram colocadas em cheque pela própria ambiência do ciberespaço, e pela possibilidade das máquinas promoverem experiência sensível através dos tipos de interfaces atuais.

Nos limites deste trabalho, duas experiências relativas a essas novas formas de comunicação serão exploradas: o *Second Life* (SL) e o *BarCamp* (BC).

O *Second Life* (SL) é intitulado por seus participantes como “metaverso”, ou seja, um meta universo - um universo 3D totalmente criado por seus residentes⁵, que simula o espaço social geográfico. Nele é possível ganhar dinheiro “real”, construir uma residência, casar e ter filhos através da vida do avatar de cada residente (denominação dada ao usuário). Já o *BarCamp* (BC) é uma iniciativa de cunho alternativo, voltada para a construção coletiva do conhecimento, baseada na troca de informações online (via emails, listas de discussão, e-groups e blogs) e também presenciais (através de “desconferências”). A desconferência é uma prática criada por hackers da Califórnia (EUA) com o intuito de organizar encontros temáticos sem fluxo hierárquico, aquele no qual um só especialista leva seu conhecimento aos supostos “leigos”. Desde 2006, o *BarCamp* possui comunidade brasileira, espalhada por vários estados. Essas células do *BarCamp* movimentam-se de forma independente, criando uma situação social num espaço plural e disseminado.

⁵Os integrantes do *Second Life* são chamados de **residentes** ao invés de **usuários** porque o espaço e as regras de relação são totalmente construídos pelos habitantes, apesar da existência da legislação quanto a crimes virtuais e segurança monetária.

Meu contato com o SL aconteceu através de um amigo que, ao se tornar “residente” do SL, deixou seu trabalho “real” para se desenvolver numa carreira voltada exclusivamente ao metaverso - indicando que o SL não é apenas um ambiente virtual de simulação, mas uma forma de experienciar o social tecnológico atual.

De forma diferente, aconteceu meu contato com o *BarCamp*. Numa discussão em sala de aula sobre dinâmicas da internet, uma das alunas mencionou a dinâmica horizontal e colaborativa dos membros desta comunidade.

Assim, partindo das especificidades de formas de expressão e interação pertinentes a esses dois ambientes virtuais, procuramos explorar possibilidades de discussão sobre algumas concepções de sociedade e do social, aquelas baseadas no território, presença e história. SL e BC são dois ambientes com conotações diferentes acerca do virtual, e ao mesmo tempo, podem mostrar uma quebra da dicotomia entre “real” e virtual. Neles há interfaces sociais que mostram a heterogeneidade e complexidade do mundo virtual. Mais que um fato unitário, no SL e no BC, o virtual aparece como uma realidade múltipla, complexa e variada.

2. Discutindo o método possível

Um dos grandes desafios deste trabalho foi o de encontrar um método compatível com o disponível no universo científico da ciência social. Ao estudar o campo social, a pesquisa das ciências sociais incorporou objetivos de quantificação, mensuração, categorização e universalização, além de métodos utilizados pelas ciências naturais, com adaptação de alguns de seus instrumentos.

Com o método descritivo, chamado etnográfico, a antropologia inovou esse campo, ao estudar comunidades distantes e não urbanas. A prática etnográfica determinava a seguinte situação: comunidade geograficamente distante da “civilização” e uma cultura tecnologicamente diversa (outra relação com a terra, com a natureza, com o conhecimento e o repasse de informações), totalmente diferente da do pesquisador.

Não há consenso sobre a postura científica mais adequada para estudar o ciberespaço, e um grande debate sobre a possibilidade de aplicação do método etnográfico nesse ambiente. “Para James Clifford, esse novo contexto representa para a antropologia um desafio, onde a prática etnográfica não é abandonada, mesmo perdendo

seu elemento tradicional, o campo e a viagem a algum lugar exótico” (CLIFFORD apud SILVA, 1999, p.91).

Parece existir um impasse na questão da utilização do método etnográfico para a pesquisa de campo no ciberespaço, principalmente com relação à adequação do método ao tipo de territorialidade do ciberespaço - virtualidade, imaterialidade, fluxo comunicacional. Muitas vezes, numa perspectiva tradicional, o ciberespaço não é considerado uma alteridade, porque não tem espaço delimitado, nem “substância”. De acordo com a tradição antropológica, a etnografia é realizada para grupos corporificados, marcados pela sua relação com o território e pela identidade cultural única. Para utilização do método etnográfico, é necessário inicialmente avaliar se suas premissas têm adequação para o estudo dos ambientes virtuais. Já que a etnografia foi utilizada para descrever espaços geográficos distantes, e claramente delimitados - em que medida ela poderia ser aplicada ao ambiente do ciberespaço?

Para a cultura ocidental, a ação de conhecer foi concebida por meio da relação entre o sujeito e o objeto, tendo o sujeito a posição privilegiada - enquanto origem da ação, e o objeto era a instância exterior e passiva do processo - aquele que recebe a nomeação. A relação de conhecimento foi concebida dessa forma antropocêntrica e hierárquica na qual o sujeito impele no objeto seu ponto de vista. As novas formas sociais estudadas nesta pesquisa mostram outro caminho de construção do conhecimento - o de formas colaborativas e transversais.

Conhecer o ciberespaço significa antes de tudo deixar-se influenciar pela natureza tecnológica do ambiente, agindo e participando numa relação de simbiose na qual, contornos entre pesquisador e objeto de estudo se misturam até perderem sua superfície. Significa também manipular, imergir e somar-se ao campo. Nessa situação, a aplicação do método etnográfico da descrição teria de levar em conta a mistura entre as superfícies do pesquisador e do pesquisado - como se a prática etnográfica permitisse a (re) invenção do outro e ao mesmo tempo a (re) invenção si mesmo.

Olhar apenas para as relações enquanto conteúdo de significação pode levar a uma análise apenas dos aspectos humanos e estruturais. Olhar as relações sociais virtuais implica primeiro olhar o espaço no qual elas acontecem, ou melhor, o espaço atópico (DI FELICE, 2008b) - aquele sem lugar, no qual elas estão inseridas e pelo qual, são constituídas. Embora os espaços de socialização do *Second Life* e do *BarCamp* sejam totalmente diferentes, eles estão permeados pela característica de um ambiente no qual é impossível manter a separação entre emissor/sujeito e receptor/objeto. No

ciberespaço, a forma de conhecer é a vivência, é a atividade, é o envolvimento de todas as partes - a inorgânica, a orgânica e a esfera de significação.

O próprio objeto desta pesquisa quebra a barreira hierárquica do método cartesiano, ou mesmo aquela do método etnográfico de Malinowski. Nos espaços virtuais, a observação possível é aquela na qual a distinção identitária com o objeto de pesquisa torna-se inviabilizada, pelo tipo de interações que se produzem na rede.

Além das fronteiras e das definições inquestionáveis é possível pensar as formas e as experiências de uma materialidade viva, de uma 'organicidade inorgânica' e existência de formas de protagonismos de um tipo de materialidade propiciadora de benefícios, de mensagens, de experiências e relações sociais. (DI FELICE, 2005, p. 12).

A observação participativa acaba inevitavelmente assim por se firmar numa relação fluida entre a pesquisadora e os ambientes virtuais - situação mais relevante no caso específico do *Second Life*. A experiência de viver nesse ambiente é marcada pela novidade da interface de relação/expressão, o avatar. Este formato extrapola qualquer pretensão de observação e desde o primeiro momento leva, acima de tudo, à pesquisa de si mesmo.

Para descrever a dinâmica do ciberespaço, é necessário fazer parte dele, nele habitar e se tornar parte de sua arquitetura - nenhuma distância é possível. Esta é a primeira categoria metodológica que compromete a escolha de um método capaz de não limitar o objeto em questão, mas que seja sim influenciado por sua dupla natureza - social/humana e social/tecnológica.

2.1 “O método” da pesquisa

Os ambientes virtuais escolhidos como objeto desta pesquisa elucidam diferentes tipos de expressão do mundo virtual. A partir da discussão sobre até que ponto é possível manter distância entre o sujeito e o objeto, os métodos escolhidos para a pesquisa foram o de imersão, especialmente no caso do *Second Life*, e o de descrição, participação e realização de entrevistas, no caso do *BarCamp*.

A imersão no ambiente do *Second Life* foi iniciada em maio de 2007 e se estendeu até agosto de 2008. A experiência da pesquisadora/avatar foi relatada através de anotações num diário de campo do qual, posteriormente, através da memória dos relatos da experiência, foi possível extrair considerações acerca das relações sociais nesse ambiente virtual. Toda interação com os *avatars* aconteceu em forma de diálogos

via *chat* e foram armazenadas em formato de arquivo digital, da mesma forma ocorrendo com algumas imagens dos espaços experienciados.

A imersão aconteceu em dias aleatórios, variando entre a periodicidade diária, semanal e mensal, de acordo com os eventos disponíveis na plataforma. Os horários também foram: na parte da manhã, da tarde e pela madrugada, normalmente entre segunda e sexta-feira. De acordo com os relatos do diário de campo virtual (anexo 1), a duração da imersão variou entre duas a seis horas, dependendo do desenrolar das trocas sociais. Os locais visitados foram escolhidos aleatoriamente, de acordo com a adequação e curiosidade da pesquisadora/avatar, já que nesse universo, é o usuário quem faz seu caminho. Houve o esforço de tentar participar dos ambientes mais variados possíveis, desde cafés filosóficos, night clubs, eventos especiais como casamentos e palestras, praias, shopping centers até reproduções de cidades como São Paulo ou Veneza, por exemplo.

A experiência referente ao *BarCamp* foi iniciada em agosto de 2007 e também encerrada em 19 de agosto de 2008. As trocas sociais aconteceram através de sites, blogs, egroups, listas de discussão e emails. Para acompanhamento da dinâmica do *BarCamp*, foi necessário realizar um registro na comunidade, através de seu site. Depois de me tornar membro do BC, escolhi dois de seus grupos de discussão: *BarCamp* Brasil e *BarCamp* São Paulo. Feito o registro nessas duas comunidades, o acompanhamento do movimento social deu-se através do recebimento diário (em uma conta pessoal) dos emails trocados pelo grupo. Além disto, foi realizado acompanhamento semanal através do site geral da comunidade brasileira www.BarCamp.blaz.com.br e também dos grupos de discussão abrigados pela plataforma googlegroups, *BarCamp* Sampa (<http://groups.google.com.br/group/BarCampsp?hl=pt-BR>) e *BarCamp* Brasil (<http://groups.google.com.br/group/BarCampbrasil?hl=pt-BR&lnk=>), pelo período de agosto de 2007 até agosto de 2008.

Durante esse período, foi enviado às duas comunidades de discussão e a nove pessoas (via email pessoal ou blog) um pequeno questionário para documentar a opinião e a experiência de participação de um evento *BarCamp* do maior número de pessoas. Foram concretizadas três participações em eventos *BarCamp* (*MetaBarCamp*, *Campus Party* e *NewsCamp*).

Nessa circunstância, foi realizado o registro da experiência em diário de campo das conversas e das discussões. Muitas das informações sobre *BarCamp* foram

adquiridas através da troca de *emails* com os participantes, porque quase nunca, com exceção dos eventos, foi possível encontrá-los presencialmente.

3. Mapeamento da experiência de pesquisa em ambientes virtuais

Depois de várias releituras do material redigido no diário de campo acerca das memórias da experiência imersiva no campo virtual (vide anexo 1 e 2), algumas descrições da experiência imersiva em ambos os ambientes puderam ser apresentadas.

O objetivo da experiência imersiva não foi o de conhecer as motivos individuais que levaram as pessoas ao universo de *Second Life* ou do *BarCamp*, mas sim o de explorar as interfaces sociais advindas do cruzamento entre meio ambiente, tecnologia e pessoa.

3.1 *Second Life*

Criado em 2003 pela *Linden Lab* (empresa de programação em informática), São Francisco / Califórnia, o *Second Life* (SL), o SL é um mundo virtual inspirado na cultura cyber punk - gênero da ficção científica focado na cultura hightech e low-life, baseada numa construção narrativa de uma realidade social ligada no que há de mais avançado em tecnologia e ao mesmo tempo relacionado à uma fatia social pouco considerada (viciados em drogas, traficantes, agiotas, rejeitados socialmente, etc). O nome cyberpunk surge como termo de marketing cunhado por Bruce Bethkede, uma mistura entre cibernética e punk⁶, representando o conflito entre a cultura hacker, inteligência artificial e grandes empresas. Seus principais expoentes são: Willian Gibson (criador do termo cyberspace), Bruce Sterling, Pat Cadigan, Rudy Rucker e John Shirley. A cultura *punk* traz muitos elementos que vemos hoje na cultura cibernética, hacker. Esta última, surge nos anos de 1970 como movimento social que marca o modelo de “tribo urbana”, focada na cultura alternativa, marginal, na autonomia (“faça você mesmo”), na atitude agressiva, aparência simples mas chocante, sarcástica, subversão dos costumes do dia-a-dia. Ela é atrelada fortemente à cultura dos fanzines, produzidos de forma alternativa a partir da linguagem dos quadrinhos, divulgando os mais diferentes conteúdos ligados à cultura underground, ou melhor, àquilo que não circulava no mainstream.

⁶ Estilo cultural e musical dos anos de 1980.

Dentro dos resquícios desse espectro cultural está a cultura que criou *Second Life* - ambiente de realidade virtual no qual pessoas de várias partes do mundo convivem num ciberespaço comum a todos, construído através de animações gráficas em 3D. O ideal da cultura hacker “faça você mesmo” é o grande intuito desse ambiente. No SL, as pessoas podem construir suas experiências, os espaços, as formas de auto-reapresentação da forma como desejarem, mas de acordo com as ferramentas de informática disponíveis e também em conformidade com legislações globais (contra racismo e pedofilia, por exemplo).

Na experiência cotidiana do SL, não existe uma memória com função social histórica, nem mesmo no seu site oficial (este contém instruções de como funciona a plataforma). Para o residente que acaba de entrar, não existe um meio de ter acesso ao passado e não existem projetos futuros - a vida simplesmente acontece. Através do livro “Guia Oficial” é possível conhecer as transformações pelas quais passou o SL. Segundo os criadores e programadores do ambiente, o SL permite que as pessoas desenvolvam habilidades que virtual não seriam possíveis fora desse ambiente, como por exemplo, tornar-se um designer de objetos ou de roupas (RUMASZEWSKI et al, 2007, p.10).

O ambiente do SL foi divulgado pela primeira vez em 2002, mas apenas como teste, e com utilização extensível apenas aos membros da *Linden Lab*. Conforme outras pessoas ficavam sabendo da plataforma, mais gente queria entrar, até que o ambiente foi aberto ao público. O *Linden Lab* denominou o ano de 2002 como a época da sua criação e experimentação. Isso levou ao primeiro confronto entre os residentes mais antigos e os recém chegados acostumados à cultura dos jogos, principalmente do “World War II”. A convivência entre esses grupos tornava-se cada vez mais difícil, chegando ao ponto de criar um “muro” que separava o território dos “jogadores” e dos “residentes”. Estava estabelecida a diferença entre a cultura do SL e a cultura dos jogos multiplayer online, mesmo que os *MUDs*⁷ (e também as BBS⁸) tenham sido o disparador para a existência desse tipo de ambiente interativo, e acima de tudo, imersivo. Em 2003, inicia-se uma segunda era, marcada por uma revolução chamada de “Rebelião da caixa de chá”, na qual um grupo de residentes americanos lutou contra a política tributária da Linden Lab. Eles começaram a reivindicar direitos autorais sobre suas criações, o que culminou numa terceira era do SL, baseada na livre criação, onde cada residente tem propriedade sobre aquilo que cria.

⁷ MUD - Multi-user dungeon (RPG de multijogadores normalmente executado em uma BBS ou em um servidor na Internet).

⁸ BBS - Bulletin board system (sistema informático/ software que permite a conexão via telefone a um sistema através do computador e interagir com ele, como se faz com a internet).

A partir deste momento, o SL dá um grande salto, tornando possível que seus residentes ganhem dinheiro real através da comercialização dos objetos/pertences construídos dentro do metaverso. A moeda virtual do SL, chamada de linden Dolar, passa a possuir uma cotação com o dólar americano. Os usuários, que antes apenas pagavam “pequenas quantias” para adquirir os seus bens no SL, passam também a receber essas “pequenas quantias” por objetos vendidos dentro do mundo virtual. Neste momento, o SL assume um modelo similar ao comércio do “mundo real”. A aquisição de terrenos virtuais, com potencial de valorização, e a construção de residências sofisticadas tornam-se negócios rentáveis, assim como no mercado imobiliário “real”. Diversas lojas são abertas pelos próprios residentes, comercializando todos os tipos de objetos utilizados dentro do SL, de maneira similar ao varejo tradicional. Esta nova regra de propriedade, aliada ao crescimento do número de residentes, cria uma situação onde a dedicação em tempo integral ao trabalho dentro do SL passa a ser lucrativa para muitos residentes. O grande número de usuários também chama a atenção de empresas do mundo real, que passam a investir em ações publicitárias dentro do SL.

Em 2005, as criações dos residentes foram totalmente incorporadas, fluxo de áudios foram disponibilizados e ficou instituído uma ética comportamental que permitiu o banimento de pessoas com atitudes inapropriadas.

Somente em 2006 foram criadas as contas gratuitas, e a partir disso, o número de residentes triplicou. O SL começou apenas com 16 servidores e 1000 usuários; após quatro anos de existência, chegou aos 9 milhões de usuários, e em outubro de 2008, registra 15 milhões.

Philip Rosedale, CEO (diretor geral) e fundador da *Linden Lab*, diz que o objetivo de criar um ambiente virtual desse tipo era dar às pessoas a possibilidade de recriar o mundo de acordo com seus desejos (RUMASZEWSKI, et al., 2007, p.10). As pessoas que não experimentam a vida neste ambiente normalmente referem-se a ele como um jogo, mas seus criadores e residentes explicam que existe uma diferença fundamental entre o SL e os jogos, que é a não existência de um objetivo pré-definido, de uma missão ou ainda de avatares especificamente criados como personagens padrão. O Second Life não possui começo, meio ou fim e muito menos um objetivo facilmente conhecido. Ele é vivido e sentido como um ambiente interativo, uma forma diferente de socialização, outra forma de viver a experiência social da rede.

Por tudo isso, a descrição que se segue sobre a experiência imersiva no ambiente do *Second Life* diz respeito à vivência da pesquisadora, o que, como já colocado, não

esgota as inúmeras formas de habitar este ambiente. As informações relatadas a seguir representam um resumo do diário de campo virtual da pesquisadora/avatar, disponível integralmente no anexo 1.

Fig. 1 – Minha *Avatar* Filomena Graves, em sua última “versão”.

- Como iniciar a participação no *Second Life*:

The screenshot shows the homepage of the Second Life website. At the top, the Second Life logo is on the left, and the tagline "Your World. Your Imagination." is in the center. On the right, a welcome message says "Welcome, Filomena Graves!" with links for "My Account" and "Log out". Below the header, there is a navigation bar with links: "WHAT IS SECOND LIFE?", "SHOWCASE", "COMMUNITY", "LAND", "BLOG", and "SUPPORT". A search bar is also present. The main content area is divided into several sections. On the left, there is a "BUY LS SELL LS" button and a "VISIT THE LAND PORTAL" button. Below these are "Hot Spots" with links like "Find your friends online", "Search for events", "Listen to new music", "Shop the latest fashions", and "See Second Life videos". There is also a "Premium Zone" section with details about a \$1300 stipend and links to "Visit the Land Store", "Land Auctions", "Buy an Island", and "Visit our support page". The "Second Life Blog Updates" section shows a post from October 13th about the website coming in ten languages. On the right, there is a "SECOND LIFE GRID" section with links for various user groups, and a "VIRTUAL LAND" section with links for pricing and fees. A large banner in the center says "Build your dream house! Get Land" and shows a couple in a virtual environment. At the bottom, there are logos for Second Life, SL, Second Life CDIN, and Linden Lab.

Fig. 2 – Página inicial do site www.secondlife.com (note, meu nome no canto superior direito “welcome, Filomena Graves”, uma vez cadastrada como residente quando acesso o site, ele reconhece minha identidade).

Fig. 3 – Página inicial do site brasileiro do *Second Life* - www.mainlandbrasil.com.br.

FIG. 4 - Esta é a página de entrada do *Second Life*, na qual se coloca nome, sobrenome e senha, depois de ter realizado o download da plataforma e depois de ter se inscrito como residente.

Para fazer parte do SL, é necessário fazer o download do programa pela internet, através do site: www.secondlife.com. (é indicado que o residente possua uma configuração mínima em seu computador e em sua conexão para que sua experiência não seja comprometida; detalhes sobre os requisitos básicos encontram-se no anexo 1). A partir de 23 de abril de 2007, foi disponibilizado o servidor exclusivamente brasileiro, através da parceria entre a empresa Kaizen Games e o provedor de internet IG. Com isso, os interessados em viver no metaverso, passaram a ter a opção de se cadastrar pelo site brasileiro, www.mainlandbrasil.com.br, em língua portuguesa, com transações monetárias feitas em real. Diferente dos servidores da Linden Lab, que trabalham na língua inglesa (no site e para instalação do software, existem também as opções das línguas alemã, japonesa e chinesa) e com cotações em dólares americanos.

Para iniciar uma vida no SL, a primeira coisa a ser feita é a criação de uma conta, da mesma forma como uma conta de email. O residente se cadastra, escolhe as formas de participação e depois faz o download do programa. Uma das grandes novidades é a interface do ambiente em 3D e a interface de experiência, chamada de *avatar*. Antes do termo *avatar* ser utilizado no *Second Life*, ele já era utilizado em ambientes de comunidade virtuais que funcionam através de *chats* ou em jogos *multiplayers online*, para designar de forma gráfica, através de um ícone a representação das características que o usuário desejava demonstrar. Entretanto, a maior diferença entre os antigos *avatars* e os *avatars* do SL é que neste, o residente pode manipular as características do seu *avatar*, criando novas propostas para sua aparência e identidade, independente das limitações das ferramentas disponíveis na plataforma. Ele pode criar texturas em programas de criação gráfica (assim como o *PhotoShop*) e importar para o ambiente do SL para compor seu *avatar*, assim como com suas construções (objetos). As ferramentas para construção dos ambientes no SL já possuem uma forma apropriada para que novos processos sejam anexados aos já estabelecidos - não se trata de um código aberto⁹, mas acontece devido ao tipo de interface oferecida pelo programa.

O SL inovou de muitas formas: o intuito da vivência neste ambiente não tem objetivo, começo, meio ou fim; há circulação de dinheiro com valorização na bolsa; há ampliação nas possibilidades de relação entre residente e *avatar*. Além disso; o SL traz às pessoas não iniciadas a possibilidade de manipular a programação do espaço virtual, onde elas se encontram, onde elas desejam interagir.

⁹ Código aberto: é um tipo de software que possui seu código fonte de programação aberto para modificações, incluindo livre distribuição e licença. Nesse caso, é valorizada a propriedade das alterações realizadas por qualquer pessoa.

Logo de início, o residente deve escolher como será seu *avatar* - a forma de seu corpo, todos os detalhes de sua aparência e seu nome. Uma lista de sobrenomes existentes é fornecida pela organização do site e, de acordo com a combinação entre nome e sobrenome, existem opções disponíveis ou não disponíveis. O *avatar* pode ser modelado em diversos aspectos “físicos”: tipo de cabelo (cor, comprimento); tipo de rosto, olhos, lábios (pintados ou não, grossos, finos e etc); tipo de corpo (alto, baixo, magro, gordo, musculoso e etc); tipo de roupa. Se alguém quiser vestir seu *avatar* com roupas diferentes daquelas básicas, as oferecidas pela estrutura do programa, terá que comprá-las com a moeda própria do SL, ou construí-la; caso contrário, ficará apenas com a configuração inicial do *avatar*.

FIG. 5 - Esta é a caixa de diálogo para a configuração do *avatar*. Todos os itens ao lado da imagem são as possibilidades de manipulação oferecidas pelo software.

O *avatar* é a forma de vida no ambiente virtual do *Second Life* - através dele o residente irá se movimentar e se relacionar com o espaço e com as pessoas. No entanto, as atividades realizadas pela ação do *avatar* são atividades que acontecem via comandos de computador.

Foram realizados diversos contatos com *avatares*. Tentei inicialmente acompanhar a rotina de cinco *avatares* (“VL”, “N”, e três deles, que fazem parte de minha vida fora do *Second Life*: “AZ”, “GBG” e “TRD”), mas depois de certo tempo, não foi possível manter contato, devido à incompatibilidade de horários. Durante o período de imersão não encontrei com *avatares* idosos; vi duas *avatares* grávidas e três *avatares* crianças, que aparentavam uns oito anos de idade.

Fig. 6 – Na Ilha Brasil, a ruiva de cabelo comprido é Filomena. À frente dela, à esquerda aparece a *avatar* grávida.

Minha *avatar* mudou de aparência (e nesse caso, digo corpo e pele) por três vezes, através de doações de *avatares* (conhecidos ou não). A mudança de roupa e de

acessórios aconteceu quase sempre com a ajuda de *avatars* desconhecidos, com os quais cruzei apenas uma vez, dentro do SL.

Fig. 7 – Esta é a primeira versão (baseada no software de inicialização do SL) da minha *avatar* “Filomena Graves” e este sentado com ela é o *avatar* do meu marido (“real”), “AZ”.

Estão em Veneza passeando de gôndola.

Fig. 8 – Esta é Filomena depois de 5 meses como residente. O corpo foi doado por uma colega “VL”. O local que aparece é o *Bubblegun Factory*, um club para dançar. Neste dia o cenário estava selvagem de acordo com o tema das fantasias. Acima existe uma bolinha azul escrito “dance”. É uma “*poseball*”, um objeto que permite animar um *avatar*, ou seja, é só clicar nele para dançar.

Fig. 9 – Filomena depois de sete meses de muitas tentativas de se livrar de seu corpo exagerado. Ganhou este corpo e esta pele de seu amigo “GBG”. O cabelo já havia sido alterado antes.

De modo geral, os *avatares* matêm o corpo e a pele (que lhes dão a principal forma da aparência) e mudam de acessórios ou roupas dependendo das situações: quando vão a festas temáticas, ou quando o trabalho exige. Nos *shoppings* do SL, os itens mais comercializados são roupas, acessórios, cabelos, corpos e peles. Algumas vezes, ao comprar um corpo, é possível comprar um órgão sexual, o raras vezes pude observar. É muito comum encontrar lojas que vendam roupas temáticas, como, por exemplo, roupas dos anos cinquenta, e fantasias.

Todos os objetos do *avatar* ficam gravados em seu inventário. O inventário é a pasta onde estão arquivados todos os seus pertences, criações e também todas as mensagens recebidas (avisos de festas ou alertas que o seu *avatar* ganhou um objeto de alguém).

- **Sistema monetário:**

A possibilidade de articulação do dinheiro é uma das grandes inovações do *Second Life*, o que possibilita a criação de uma economia específica e consequentemente de novos tipos de trabalhos e formas de ganhar recursos extensíveis à vida “real”. A moeda do SL flutua como numa bolsa de valores, veja a seguir os valores aproximados¹⁰.

¹⁰Fonte: sites www.secondlife.com e www.mainlandbrasil.com.br. De acordo com cotação de 03/10/08.

TAB. 1 - COTAÇÃO MONETÁRIA <i>SECOND LIFE</i> – DÓLAR E REAL		
	Linden Dolar - L\$	Real - R\$
CO	76,00	R\$ 1,00
VE	236,00	R\$ 1,00
	Linden Dolar - L\$	Dólar- U\$
CO	290,00	\$ 1,00
VE	184,00	\$ 1,00

O residente tem a opção de pagar uma taxa em dólar, debitada direto de seu cartão de crédito, para ter direito a receber mensalmente uma quantia de *lindens*. Não há obrigação de pagamento, já que existe a opção de ser um residente *free*, não pagante, “*basic membership*”. O cadastramento como “*premium memberchip*” custa US\$ 9,95 /mês; o vínculo mensal custa US\$ 7,50 /mês; pode-se escolher um vínculo pela periodicidade, a cada quatro meses, ou US\$ 6,00 /mês, ou mesmo, um vínculo anual. Pagar uma taxa por mês significa receber uma quantia em *lindens*, ter possibilidade para construir ambientes e customizar seu *avatar*; apenas se o residente optar pelo vínculo anual, terá direito de ter propriedades. Em média, 5 milhões de dólares circulam por mês na economia do SL (RUMASZEWSKI, et al. 2007).

Tornar-se um membro pagante, no SL, não é a única forma de ganhar dinheiro. Conforme a expansão do ambiente, foram surgindo novas oportunidades, como por exemplo a oferecida pela ilha “*Money Island*”, na qual o *avatar* cumpre uma tarefa (como dançar, ficar sentado e etc) por determinado tempo e com isso ganha uma quantia em “linden” - por exemplo, “dance por 15 minutos e ganhe 30 lindens”. Essa quantia vai automaticamente para a conta do *avatar* no *Second Life* (mesmo que de residente não pagante). Permaneci como residente não pagante por quase 10 meses; nesse meio tempo procurei informações através do site e do blog do SL para saber como procurar por esses lugares. Indicaram-me a utilização de uma ferramenta de busca do SL “search”, e digitação “camping” ; com isso, encontrei a *Money Island*. Minhas três tentativas renderam em 24 L\$, que gastei comprando uma tatuagem (que não gostei) e

uma roupa dos anos cinquenta (que me pareceu péssima para o tipo de corpo de minha *avatar* Filomena Graves). Tornei-me residente com vínculo mensal, e tive direito a 300L\$ por mês, os quais esperava fazer render - infelizmente meu “tino para os negócios” não foi muito desenvolvido no SL.

Essas informações sobre valores dos *lindens* e tipos de “membership”, foram adquiridas através da navegação no site do SL e não através da plataforma, embora exista a opção de procurar por tais informações em sites fora do ambiente do SL. É possível estar no SL e estar realizando outras tarefas na internet.

Quase sempre, quando eu fazia contato com outros *avatares* que estavam conectados, eles estavam fora de seus ambientes de trabalho da “vida real”.

- **Tipos de atividades remuneradas:**

Os próprios tipos de ambientes criados pelos residentes levaram ao surgimento de atividades específicas do universo *Second Life*. A maioria das atividades remuneradas está ligada à boa aparência e ao alto número de contatos. Profissões como modelo, acompanhante, segurança, desenvolvedor e programador, designer (de roupas, acessórios, avatares, de interiores), músico, DJ, jornalista, anfitrião ou *hostes*, organizador de festas e eventos culturais são os empregos que permitem ao residente uma atividade remunerada. As formas e horas de trabalho são completamente diferentes - não existe um chefe que exija oito horas de trabalho, mas muitas vezes é possível ultrapassar 10h/diárias, dependendo da tarefa e da negociação com o contratante. Todas as atividades citadas acima estão de certa forma, ligadas ao consumo e à publicidade de produtos para utilização no próprio metaverso, além de ligados à criação de ambientes e aprimoramento do visual dos *avatares* e de promoção de contatos sociais.

Também existe espaço para as ações empreendedoras, ligadas ao comércio e ao varejo. A compra e venda de “imóveis virtuais” tornou-se a atividade mais rentável, o que permitiu que, em 2007, um *avatar* ultrapassasse a marca de 1 milhão de dólares americanos lucrados dentro da economia do SL.

- **Criação de ambientes e população:**

Ao longo dos diálogos NO SL, notei algumas abreviações que me eram desconhecidas. Com um *avatar* amigo, que já era um residente mais experiente, pude tirar muitas de dúvidas, especialmente: como a rede de servidores funcionava, a diferença entre a rede e a rede brasileira, como funcionava o processo de compra, de terra e o pagamento de impostos, e como funcionavam os direitos autorais. Esses não são assuntos comuns no SL, a não ser entre pessoas interessadas em programar. Através da vivência ao longo do tempo, um residente vai se tornando mais experiente e conhecendo o ambiente. Pelos ambientes que “andei”, não percebi o hábito de um *avatar* ensinar o que sabia para outro (como um tutor) - aquilo que o *avatar* sabe depende de seu próprio esforço. Por outro lado, é freqüente que um *avatar* dê objetos para outro, sem mesmo conhecê-lo, e apenas por ter achado que o outro precisa. Isso não acontece (não pude observar) no tocante a mexer mais profundamente com as ferramentas da plataforma; para tanto, é possível aprender através dos “workshops”. Constantemente acontecem workshops no SL, bastando procurar pela ferramenta de busca.

O ambiente do *Second Life* é dividido pela nomeação de **ilhas** ou **sistemas** (ou a abreviação - SIM), o que facilita a manipulação e criação em determinado ambiente. Normalmente um computador servidor comporta duas ilhas e isso permite em média que 100 residentes estejam online, ao mesmo tempo. O ideal para garantir a performance do software é um número de 50 residentes por ilha. Assim, pode-se imaginar a grande

quantidade de servidores e a qualidade de conexão que a Linden Lab deve possuir para deixar o *Second Life* num estado de bom funcionamento.

Para construir qualquer forma no *Second Life*, são utilizados os “primitivos” - figuras geométricas básicas. A partir de um quadrado, triângulo ou círculo, é possível criar qualquer objeto, desde o chão e a parede de um lugar, até o corpo de um *avatar*. Cada ilha permite um determinado número de “prims”. Em média, cada ilha pode conter até 15 mil primitivos. Se você compra um terreno, sua extensão é compatível com um número certo de primitivos, por exemplo 512 mq comportam 167 primitivos (segundo as informações e experiência do *avatar* “N”). Ao adquirir um terreno ou uma ilha, o residente deve pagar um imposto mensal chamado de “tier”.

Dados de agosto a outubro de 2008, fornecidos pela *Linden Lab*, indicam que o número de residentes chega a 15 milhões¹¹. Segundo informações do site da *Kaizen Games*¹² (www.kaizengames.com.br), em setembro de 2007, três meses após sua inauguração, os registros na *MainLand* Brasil mostraram 480 mil novos registros. Em julho de 2007, os dados da *Linden Lab* mostravam que o Brasil detinha 8,55% (oitavo lugar na escala de residentes) dos registros em comparação com 26,55% dos Estados Unidos (primeiro lugar na escala de residentes). Após a inauguração da *MainLand* Brasil, a comunidade brasileira subiu para o segundo lugar na escala do número de residentes, o que, para muito empresários, mostrou a natureza brasileira do interesse por relacionamentos.

O residente pagante pode comprar ilhas e a partir desse momento ele se torna responsável pelo o que acontece nesse ambiente. Este residente pode estabelecer se a ilha dele terá livre acesso ou será restrita apenas a convidados.

No Brasil, muitas empresas aderiram ao metaverso para divulgar seus produtos. Essas empresas acreditam que o fato do *avatar* poder vivenciar, experimentar o produto, gera bons retornos. Um exemplo: a empresa Meta Mídia Digital desenvolve diversos projetos para o SL e contratado por empresas “reais” (como mais detalhado em entrevista, no anexo 1).

No SL, não é permitido criar em qualquer lugar - ou você é dono de espaço, ou vai à uma *sandbox* (a explicação segue no próximo item). Existem ilhas específicas para jogos *multiplayers online* desenvolvidos pelos próprios residentes, assim como ilhas

¹¹ Dados obtidos através do site (em 03/10/08) www.secondlife.com
http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php.

¹² Fonte: http://www.kaizengames.com.br/noticias_completo.aspx?c=10. Acessado em 16/06/08 às 17h13.

especialmente voltadas para educação à distância. São diversas as universidades brasileiras que atuam no SL. A Universidade Anhembi Morumbi (SP), por exemplo, criou um espaço para que adolescentes possam conhecer através da imersão e experimentação as diversas carreiras oferecidas para a faculdade. Centros de fisioterapia utilizam o SL para mostrar aos pacientes como devem ser feitos os exercícios. Para auxiliar entidades, existe o *Second Life Grid* - rede que dá suporte à educadores, desenvolvedores *open source*, e negociantes.

Apesar do enorme número de residentes, há momentos no SL que parecemos estar sozinhos - os espaços de interação são muitos e o tempo de estadia, navegação de cada *avatar* são irrelevantes para constatar o intercâmbio social. No SL, não existe uma fórmula para se movimentar - a cada vez que o residente entra, novas criações podem ter sido agregadas e outras extintas, por vontade de cada um. A arquitetura do SL é totalmente efêmera.

Em muitos momentos em que eu ia me conectar, o software “pedia” para fazer download de uma versão mais nova. Estas atualizações são constantemente disponibilizadas por se tratarem de melhorias nas questões de segurança do aplicativo, e às vezes também trazem novas funcionalidades para os residentes.

- **Espaço para testes de criação:**

No SL, existem locais chamados de “*sandbox*” (tradução literal de “caixa de areia”, aquele espaço infantil no qual as crianças brincam livremente). Os desenvolvedores de software costumam chamar de *sandbox* os espaços criativos para que possam “brincar” antes de conceber definitivamente um programa. No *Second Life*, os *sandboxes* ganham a conotação de ambientes vazios, destinados à livre criação e a testes para aquilo que uma residente queira criar.

A *Standard Comunity (Linden Lab)* não tem total controle desse espaço, onde cada um é responsável pelo que cria. Disso decorre um tipo de regra/ética, pela qual, cada um deve limpar sua criação se não for utilizá-la, para não comprometer o funcionamento do sistema (memória)¹³.

¹³ Como aprendi ao participar do *Campus Party Brasil*, 2008, ao realizar um workshop sobre criação para leigos.

- **Interfaces, interação, formas de comunicação:**

A interface de utilização do programa do SL, no que diz respeito aos menus de tarefas, é visualmente igual a qualquer programa do Windows. Ela possui uma barra de ferramentas na parte superior da tela, contendo as funcionalidades disponíveis para o usuário (*File, Edit, Tools, Help*, etc). Todas as ações e criações no ambiente do *SL* acontecem através do manuseio do *mouse* e do teclado. Basicamente, para se movimentar, utilizam-se os botões direcionais do teclado, para voar (sim, no *SL* “podemos voar”!) o botão *page up* e *page down*. É possível tocar objetos, através do clique com o botão direito sobre ele – imediatamente, o braço do *avatar* se move em direção ao objeto, e então, abre-se um círculo com as funções disponíveis. No caso de um banco, por exemplo, eu devo clicar com o botão direito sobre ele e imediatamente aparecem as opções; entre elas, por exemplo, “sentar”, e assim, o *avatar* senta-se no banco.

Fig. 11 – Filomena voando sobre um free shop (loja de vendas de peles, corpos e roupas). Ela ganhou essa localização (coordenadas x, y, z, de um *avatar* desconhecido).

Esse tipo de ação depende de um *script* de animação e normalmente eles são criados pelo proprietário da ilha. São identificados como “poseballs”, bolas coloridas que ativam animações no ambiente e no *avatar*. Como no caso da figura 11, clicando na bolinha azul, posso fazer meu *avatar* dançar. Ou como no caso da figura 10, posso beijar meu marido em Veneza. Esta ação não dependeu de minha criação, mas da criação dos residentes que construíram Veneza.

Fig. 12 – Filomena e seu marido, namorando em Veneza.

Fig. 13 – Filomena no local mais frequentado por ela, o Bubblemum Factory, um tipo de um discoteca que tocava rock. Em todo o salão estão os “poseballs” (bolinhas azuis e rosas) próprios para animação dos *avatares*.

A forma básica de comunicação entre *avatares* acontece via *chat* (conversação em tempo real através da digitação do diálogo). A partir de 2007 foi disponibilizado o serviço de voz sobre IP. Este serviço além de possibilitar a conversa por voz, possibilita a realização de shows de bandas e de musicais ao vivo.

É possível receber mensagens de outros *avatares* ou do próprio ambiente em que está presente. Este último costuma enviar mensagens sobre a conduta permitida pelos *avatares* naquele local, sobre produtos comercializados e também anúncios de festas e eventos. O residente tem a opção de guardar ou descartar as mensagens após a leitura. Quando o residente recebe objetos ou comunicados de outros *avatares* enquanto está offline, estes aparecem para ele assim que ele se reconecta

O software do SL memoriza a configuração do computador onde aconteceu o último acesso e sempre conecta o residente a partir do último espaço visitado.

Na maior parte das vezes, quando se chega à um ambiente, o *avatar* recebe as boas vindas do anfitrião do local. Este “cartão de visita” pode ou não estar acompanhada das regras do local. Mesmo quando não existe nenhum *avatar* “anfitrião ou hostess” do local, é possível receber automaticamente informações via caixa de diálogo e aceitação da mensagem. Existe uma opção de visualização do espaço através do mapa da região. Neste é possível ver a própria localização, a extensão do espaço construído (não o detalhe das construções) e a identificação das pessoas online naquele momento.

FIG. 14 – Ângulo de visão de Filomena Graves (em sua primeira versão), na Ilha Brasil. Esta é a tela padrão na qual estão todas as funcionalidades do programa. O chat geral para comunicação aparece no canto inferior esquerdo e no canto superior direito aparece uma caixa de mensagens de aviso de oferecimento de objeto por outro *avatar*.

Fig. 15 – Ângulo de visão de Filomena Graves. Ao lado esquerdo aparece a caixa de diálogo das *instant messages* (IM)¹⁴. Tanto na parte de cima da tela quanto na de baixo, aparecem os comandos para ações.

- **Comportamento e diálogos:**

No SL, o diálogo é efêmero, e aqueles que acontecem no IM não prevêm um registro formal, a não ser que o *avatar* escolha salvar todos os seus diálogos em seu computador. Essa função é ativada apenas no computador que se estava conectado quando fez a opção. Por exemplo, por vezes conectei-me através de outros computadores (que não o da minha casa) e não pude ativar a opção de registrar os diálogos. Os diálogos trocados via *chat*, em geral, são arquivados no histórico do *Second Life*.

A comunicação via *chat* normalmente tem um ritmo rápido, ou mesmo confuso, quando acontece no chat geral. Entretanto, o fato do diálogo ocorrer via *chat* torna possível a observação e a análise crítica no momento da interação, como exemplificado no trecho transcrito abaixo (este diálogo completo encontra-se no anexo 1).

¹⁴ As *instant messages* são mensagens particulares trocadas entre dois avatares sem que as mesmas sejam publicadas no chat geral da aplicação.

Object: Ola, FG seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:41] Object: Ola, dream Svoboda seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:41] Object owned by BMC gave you 'Info_Sobre_Buzios' (<http://slurl.com/secondlife/Buzios/158/137/21>).

*(NESTE MOMENTO RECEBI INFORMAÇÕES E REGRAS DE COMPORTAMENTO SOBRE O LOCAL VIA CAIXA DE DIÁLOGO E ESTA FICOU ARMAZENADA EM MEU INVENTÁRIO)

[14:41] AL: * Boa noite, seja bem-vindo (a) a Ilha Búzios. *****

[14:41] Object: Ola, hiady Magic seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:41] You: ola

[14:41] JF: oi

[14:41] Object: Ola, dream Svoboda seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:41] Object: Ola, Lutske Andel seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:42] Object: Ola, FG seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:42] AL: Precisando de ajuda? Nós do Staff da Ilha Búzios, estamos aqui para ajudar-vos.

[14:42] You decline 'Info_Sobre_Buzios' (<http://slurl.com/secondlife/Buzios/158/137/21>) from Object.

[14:42] Object: Ola, LS seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:42] You: legal ana lucia!

[14:42] You: aqui na ilha buzios parece ter um pessoal que se conhece e sempre está aqui...

[14:43] Object: Ola, raissa Vlodovic seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:43] AL: verdade

[14:43] AL: Buzios oferece: Praia, Wind surf, asa delta, amigos e muita diversão.

[14:43] AL: Também temos: Camping pela ilha - praia e lojas - Festas, boate, shopping.

[14:43] LS: oi

[14:43] LS: lembra de mim

[14:43] You: ana lucia, como vcs fazem para tocar a muscia aqui no ambiente, vc sabe?

[14:44] ES: parabéns vc tem uma voz linda

[14:44] WYLL Footman: Esqueceu de dizer que temos Seresta também, Ana Lucia. risos divertidos

[14:44] Object: Ola, JF seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:44] AL: eles estão tocando violão e cantando normalmente no voice

[14:44] AL: ao vivo

[14:44] You: nossa

[14:44] You: serio?

[14:44] You: que demais!

[14:44] AL: uhum

[14:44] You: quem ta cantando?

[14:44] AL: fernando, o wyll

[14:45] You: bom jeito de divulgar o trabalho!

[14:45] GM: oi

[14:45] AL: eles sempre fazem isso

[14:45] GM: voltei

[14:45] GM: caiu aqui

[14:45] AL: oi cindy

[14:45] AL: boa noite

[14:45] cindy Tinkel: oi

[14:45] cindy Tinkel: boa

[14:45] GM:]eu?

[14:45] AL: pois não

[14:45] GM: vcs conhecem quem?

[14:45] GM: queen?

[14:45] GM: ebaaa

[14:45] GM: so um momento telefone aqui na rl

Somente na Ilha Búzios e na Ilha Brasil tive contato com a voz de algum *avatar*. O diálogo acima colocado mostra o momento em que eu entro no ambiente e me deparo com um grupo de desconhecidos “reais”, mas conhecidos virtuais, tocando instrumentos musicais e cantando a mesma música. Cada um num lugar e com instrumentos diferentes, cantavam a mesma musica; alguns aplaudiam e outros, como eu, participavam com opiniões via *chat*.

É difícil acompanhar as conversas e ao mesmo tempo estar num ambiente em movimento. O ambiente do SL é totalmente móvel: carrega-se aos poucos e à medida que o *avatar* se movimenta. Nunca se está num lugar estático ou que mostre toda a sua extensão. Assim como nos diálogos via *chat*, o som desaparece à medida que nos afastamos. Entretanto, quase sempre um local é acompanhado de música.

Um dos locais visitados, o “*The Carven Club*” em Liverpool, é conectado a uma espécie de programação de estação de rádio digital, algo criado pelo proprietário daquele espaço.

Presenciei um diálogo entre uma estudante de sociologia e uma dançarina de boate - a estudante perguntava o que motivava as pessoas para ficarem naquele ambiente, e vários *avatares*, rapidamente, responderam que o objetivo era conhecer pessoas, se divertir e passar um tempo de lazer diferente (relato completo, no anexo 1).

Para saber informações sobre o perfil de um *avatar* basta clicar com o botão direito sobre ele - assim é possível ter acesso ao seu “*profile*” (ficha fornecida pelo próprio sistema). Com isso, sabemos os locais onde ele costuma ir, onde costuma comprar, seus objetivos no SL, e alguma informações sobre a “primeira vida”.

A primeira vida - ou *real life* (RL) como os residentes costumam falar - não é muito citada, a não ser quando ela interrompe um diálogo. Tudo vai depender do tipo de relação que se estabelece com o outro *avatar* ou com um grupo. Nos meus diálogos com “GBG”, “TRD”, “VL”, “N” e “AZ”, era comum citarmos a RL, talvez porque todos sabiam de minha pesquisa; eles falavam de suas experiências, principalmente quanto a relacionamentos afetivos e quanto a trabalho.

No início de minha imersão, eu costumava perguntar de onde eram as pessoas/*avatares* com quem eu conversava - eu perguntava muitas coisas, sobre os motivos deles estarem no SL e como eram suas rotinas. Meus amigos *avatares* alertaram-me que, no SL, essa não é a melhor forma de estabelecer contato e conhecer gente. A partir dessa informação, passei a tocar no assunto RL somente quando me perguntavam, o que pareceu mais comum na situação de um *avatar* tentar uma “investida afetiva” comigo/*avatar* Filomena. Nesse caso, ele tentou saber de que país eu era, e qual minha idade, até que começamos a conversar sobre a minha pesquisa.

Os *avatares* “TRD” e “GBD” eram vivenciados pela mesma pessoa - um *avatar* completamente diferente do outro, com distintos objetivos dentro do SL. Um deles tinha objetivos estritamente profissionais (“GBG”); tinha um visual mais “confiável” para

representar sua empresa de desenvolvimentos dentro do SL, em reuniões comerciais e congressos. O outro, apesar de também trabalhar programando ou criando objetos, circulava no submundo do SL, participava de jogos de RPG¹⁵, e tentava viver como se fosse um anti-herói. Segundo ele, frequentava esses ambientes para “salvar” as pessoas de relações sadomazoquistas, da escravidão, chegando a salvar jovens do suicídio na vida “real”, segundo seus relatos.

No SL, é muito comum acontecerem casamentos entre *avatares*. Existem locais e roupas apropriados para tais eventos. Fui convidada para ir ao casamento de “N”, mas quando cheguei, estranhamente não havia ninguém, e eu fui embora. Depois de adquirir mais experiência, supus que nesse dia, minha conexão com a internet não estava boa e por isso não vi nenhum outro *avatar*. Num dos passeios pelo SL, novamente procurei por esses locais onde aconteciam casamentos e cheguei a presenciar um.

Fig. 16 – Filomena visita local próprio para a realização de casamentos.

Fui convidada para conhecer duas residências: uma era um barco em uma ilha e outra um casarão de arquitetura bem moderna. O barco havia sido construído por seu próprio residente e a casa foi comprada já completamente construída. Dentro desses espaços o *avatar* pode fazer o que quiser desde atividades mais simples como dançar ou descansar em um sofá, até fazer sexo ou utilizar drogas, mas tudo sempre depende de cada programador ter desenvolvido um script que simule a ação desejada em seu terreno.

¹⁵ RPG - *Role-playing game* (ou jogo de interpretação de personagens) - tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e de forma colaborativa criam narrativas.

Passei por alguns momentos muito afetivos enquanto estive no SL. Quando me sentia sozinha naquele ambiente, procurava por meus amigos ou ia a lugares que me faziam sentir bem, como o *Bubblegum Factory*, onde sempre tocava música boa e sempre era possível dançar (da mesma forma como os outros *avatares*, como nos salões de música country americana). Fiquei bastante emocionada, cheguei a chorar ao dançar com meu marido (SL e RL), tendo em vista que estávamos em cidades diferentes (RL).

As possibilidades de imersão são infinitas, não um modo correto ou único para viver essa experiência, por isso a dificuldade de encontrar um método que pudesse dar conta das possibilidades desse universo ou metaverso.

- **Regras de comportamento e controle:**

Os organizadores do *Second Life* preocupam-se com a segurança do próprio *software* para garantir uma boa navegação aos residentes. Para isso existe uma comunidade chamada de “*Standards Community*”, que regula as ilhas para que não ocorra, indecência, distúrbio da paz, cópia de conversas sem que os envolvidos tenham consciência, intolerância, furto (ao inventário), comportamento ofensivo, *hackeamento* da vida de outra pessoa ou do próprio programa.

Existem duas redes (ou como é chamado no site “*grid*”): “*mature*” e “*nom mature*”. A primeira é voltada a maiores de idade e a outra a menores. Os menores de idade podem se registrar no *Second Life* desde que autorizados pelos responsáveis.

Há sempre a possibilidade de reportar qualquer tipo de abuso na própria ferramenta. Normalmente nos ambientes existe a opção “*report an abuse*”. Se o residente fizer alguma coisa errada, tiver um comportamento considerado indevido por outros residentes ou tiver uma atitude ilegal comercialmente, primeiro recebe um aviso, depois suspensão e poderá ser banido definitivamente do SL.

3.2 BarCamp

BarCamp é um evento com discussões, demonstrações e interação direta entre os participantes. Não há lista de palestrantes, nem programação fechada - o modelo é de desconferência. Trata-se de estar envolvido diretamente em uma estrutura de conversação horizontal e emergente.¹⁶

O nome *BarCamp* é uma alusão à uma palavra do vocabulário *hacker* “foobar”, que na linguagem de programação se refere ao assunto/tema abordado em um determinado programa. Enquanto evento, o *BarCamp* surgiu na Califórnia, Palo Alto, em agosto de 2005, baseado no *Foocamp* – encontros de *hackers* voltados à discussão sobre “open source”¹⁷, promovidos por Tim O’Reilly – fundador da O’Reilly Media, empresa voltada a construção de programas com código aberto, que podem ser alterados por outros programadores.

A presença do *BarCamp* na rede, vinculado a utilização de *softwares* colaborativos, tornou possível a proliferação da cultura *BarCamp*, da “desconferência”¹⁸ ao redor do mundo. Existem comunidades ativas na América do Norte, América do Sul, Europa, Ásia e Austrália (vide figura 16).

¹⁶ Definição da própria página da internet: <http://www.BarCamp.blaz.com.br/>.

¹⁷ Código aberto em linguagem de programação

¹⁸ Os interessados participam de fóruns digitais de discussão, em seguida programam encontros para que sejam discutidos assuntos comuns. A desconferência é planejada no momento dos encontros motivados pelos debates para só depois cada participante contribuir com sua bagagem de conhecimento.

Fig. 17 – Logotipos do BarCamp no Brasil e no mundo.

Outro aspecto novo no *BarCamp*, a prática da desconferência, vai de encontro as novas concepções do conhecimento, da “inteligência coletiva” (Lévy, 1994). Os encontros presenciais acontecem após trocas comunicativas baseadas em listas de discussões via email ou *blogs*, sem organização prévia, pauta única e fixa ou a partir de um único palestrante. Todos os participantes de uma determinada comunidade (com foco em assuntos temáticos, como arte, jornalismo colaborativo, mídia social e etc) podem dar sua contribuição à temática, que é escolhida de forma democrática e nunca fechada em um único perfil. Por exemplo, dentro do grupo sobre *blogs* existem diversos assuntos relacionados: o desenvolvimento de ferramentas de programação para aprimorar a tecnologia, o reconhecimento dos *blogs* como uma forma importante de comunicação social e assim por diante.

A idéia de realizar um *BarCamp* no Brasil surge em agosto de 2006, através da iniciativa de um dos criadores do portal de entretenimento Blaz (dedicado ao desenvolvimento de softwares colaborativos), do Rio Grande do Sul, André Avório. André teve a oportunidade de conhecer esse tipo de evento quando esteve em Londres para estudar e participou do primeiro *BarCamp* Amsterdã. O portal Blaz é apresentado pela seguinte mensagem:

Oi! Somos uma agência de internet onde se respira inteligência coletiva. Trabalhamos com estratégias centradas em comunidades e ambientes colaborativos, desenvolvendo produtos e serviços online que dão poder às pessoas. Não acreditamos no virtual - somos pessoas reais, de carne e osso. Entendemos o online como potencializador do offline. Muito prazer :)

O primeiro *BarCamp* Brasil ocorreu em setembro de 2006, na Faculdade Federal de Santa Catarina, com o objetivo de compartilhar experiências e colaborar para o conhecimento das tecnologias digitais para o desenvolvimento humano. Os temas mais recorrentes foram: comunicação participativa, gestão de conteúdo, *software* livre, plataformas online de colaboração, *web 2.0*, *Linux*, *Copyright*, ensino e educação, descentralização, comunidades *online*, compartilhamento de músicas via *web*, entre outros. Todos os tópicos foram abordados de forma empírica e a partir da necessidade individual.

Inúmeros foram os comentários onde ficou clara a superação das expectativas quanto à metodologia da desconferência. Seguem trechos de trocas de emails com opiniões sobre a realização do primeiro *BarCamp* Brasil..

Oi, gente!

Já estou com saudades de todos e do BarCamp hehehehe

Queria parabenizar o André Avório pela iniciativa do BarCamp, à todo pessoal que ajudou na preparação de tudo e à todos nós que conseguimos comprovar que a cooperação é possível tanto no online, quanto off-line, já que, na minha opinião, o BarCamp foi um sucesso!

Fui pra Floripa bem desacreditada do BarCamp, mas posso dizer que voltei com a opinião totalmente reformulada. A diversidade de pessoas, de ares do conhecimento, do mercado, da academia, etc e tal propiciou uma troca de informações extremamente rica e a qualidade das discussões superou muito congresso acadêmico que eu tenho ido nos últimos tempos. A preocupação de todos que estavam lá, com o andamento da Internet, da web ficou muito clara e a pertinência das idéias mostrou o quanto a gente ainda tem pra crescer em termos de "ciberespaço" heheh.

Só queria dizer que adorei, que por mim teria um BarCamp por mês e que o pessoal daqui de POA voltou empolgadíssimo com a possibilidade de fazermos um BarCamp por aqui. Quem quiser ajudar fale com a gente! Por mim esse BarCamp em poa não tem escolha, sai, ou sai hehehe!!!!

Oi!
Também queria parabenizar o André e a todos os que participaram... Pra mim foi um grande prazer ajudar a organizar as coisas, mas principalmente poder conviver com todos vocês. Pensei muito ontem a noite depois que cheguei em casa e posso garantir que aprendi muito nesses dois dias. Muitas coisas tomaram uma nova perspectiva para mim.
Poucas vezes tive o prazer de conviver com tantas pessoas inteligentes, interessantes, com tanto conteúdo e tanta disponibilidade de compartilhar e ouvir.
Não vejo a hora que aconteçam novos BarCamps e também outros encontros presenciais com todo esse pessoal! Contem com a minha ajuda para organização e divulgação de qualquer iniciativa, seja um BarCamp ou não, em qualquer lugar... E, por enquanto, continuemos nossos contatos online.
Obrigada a todos mais uma vez pelo fim de semana maravilhoso, pelos contatos profissionais, mas, principalmente, pelos novos amigos que fiz.

Grande beijo

Para fazer parte da comunidade do *BarCamp* Brasil é preciso se cadastrar como usuário no site <http://BarCamp.blaz.com.br>. Daí em diante você pode escolher quais comunidades de assuntos quer se vincular e assim pasará a fazer parte das listas de discussão sobre variados temas, sugeridos aleatoriamente por todos os participantes. Sempre que um membro quiser acessar informações sobre o *BarCamp*, deverá fazê-lo

via *internet*, entrando no site com seu nome de usuário e senha. Também é possível acompanhar as discussões do grupo através do email pessoal cadastrado ou ainda pelo site *googlegroups*. A idéia central é colocar em prática a “inteligência coletiva”: pessoas se encontram para discutir assuntos de interesse comum e nesse encontro todos têm com o que contribuir. Nestas discussões é abolida idéia de um único fluxo e armazenamento de informação, pois o objetivo é o compartilhamento das informações e a valorização de cada experiência e opinião. (Página inicial, vide figura 3 e 4).

FIG. 18 – Página inicial do *BarCamp* mundial.

FIG. 19 – Página inicial do site *BarCamp Brasil*.

A ocorrência do primeiro *BarCamp* suscitou bastante movimentação no grupo de discussão, inclusive sobre seu modelo. Alguns participantes do primeiro BC gostariam de realizar BC temáticos específicos:

(emails de 17 de julho de 2007 às 22h02).

Olá pessoal,

No BarCamp SP percebi que a grande maioria dos participantes eram blogueiros. Por esse motivo, gostei muito da idéia da amigo "M" Netto<<http://www.tecnocracia.com.br>>, e estou ajudando a divulgar o BlogCamp, seguindo o modelo do BarCamp, mas focado em Blogs.

Apesar do artigo abaixo, a data proposta agora são os dias 25 e 26 de Agosto, Sábado e Domingo. Estamos definindo o local, mas a preferência por enquanto é São Paulo, devido a maior concentração de blogueiros. No meu site, também fiz um artigo<<http://oitopassos.com/2007/07/17/blogcamp-2007-whos-with-me/>>e coloquei uma enquete para sabermos onde preferem que seja realizado o evento. Peço à todos que votem<<http://oitopassos.com/2007/07/17/blogcamp-2007-whos-with-me/>>!

Abaixo copia do artigo publicado<<http://www.tecnocracia.com.br/arquivos/blogcamp-2007-vamos-organizar>>no

site *Tecnocracia* para divulgação:

Com a crescente **visibilidade** que os blogs têm atingido - embora ainda não sejam merecidamente reconhecidos como **geradores de conteúdo** e **fonte de informação**, acredito fortemente que alguns assuntos merecem ser discutidos, conversados, elocubrados, expostos. E já que inventaram um tal *"*Dia do Blog*"* (BlogDay <<http://blogday.org/>>) e o mesmo é **31 de agosto** - pela semelhança que 3108 tem com a palavra Blog - poderíamos aproveitar e montar um **BarCamp sobre Blogs** <<http://BarCamp.blaz.com.br/node/50>>. Que tal?

Centenas de assuntos podem ser discutidos nessa desconferência, embora alguns sejam reconhecidamente necessários e podem ajudar tanto os blogs a começarem ou continuarem a gerar bons conteúdos e se profissionalizarem, como mostrar os blogs a quem não os conhece, tentando minimizar a associação com diários virtuais (somente). Sugestões:

- Blogs são diários virtuais?
- Rentabilização em blogs
- Posicionamento dos blogs em relação à mídia tradicional
- Furos de notícias por blogs
- Blogs como ferramentas de acesso ao público
- Promoções e Concursos em Blogs
- Como anda a conversação nos blogs brasileiros
- Blogs como negócio. O quanto você investe no seu?
- Blogs coletivos. Isso funciona?
- Quando deixa de ser blog e vira site?
- Probloggers vs Funbloggers
- Programas afiliados. Você é fiel?
- Memes, Tags e Buzz
- Artigos patrocinados. Deixar claro?
- Blogs como ferramentas de socialização.
- Feeds. Você usa/incentiva?
- Desmistificando os Trackbacks e pingbacks

Conclamo-os, blogueiros, ex-blogueiros e futuros blogueiros, sejam probloggers, funbloggers ou qualquer outra denominação, a fazer acontecer esse evento. Vamos discuti-lo no grupo criado para isso <<http://BarCamp.blaz.com.br/node/50>>, dar sugestões, mobilizarmo-nos e criar esse que, se conseguirmos fazer bem, pode se tornar anual e referência no tema. **Quem topa?**

**

Abraço!

Resposta em 18 de julho de 2007, às 15h28

"Blogs são diários virtuais?"

putz. ouvi essa em 2002.

efe

Resposta em 18 de julho de 2007, às 22h50

Po, pergunta velha é que da resposta boa!

G, acho a idéia legal. Mas montar o evento com perguntas pré-determinadas foge a lógica da desconferencia BarCampiana.

Em todo caso, vamos tocando ficha. Não sei a quantas andam mas se topar, uma reunião nessa semana que vem agora pode agilizar a produção.

*abs,
P*

Prezados colegas BarCampeiros,

Em nome de vários outros colegas designers e programadores da lista. Gostaria de sugerir que montem um BarCamp apenas jornalismo. Acho que ajudaria a filtrar o assunto a quem mais é interessado pelo mesmo.

Um dos fatos mais citados fora do BarCamp entre os participantes, foi ter sempre o jornalismo participativo e outros sempre como "ponto principal". O que não quer dizer que o assunto é de interesse de todos os outros participantes, me incluído dentro desse grupo.

Fica um tanto chato ter que ficar lendo ou apagando dezenas de emails de assuntos que não lhe interessam.

Agradeço a compreensão.

Um abraço

Oi E...!

*O ponto central do BarCamp é *internet*, e não jornalismo ou programação. É a *rede* que une áreas tão ou mais diversas.*

Perceber as conexões potencializadas pela internet é o foco.

A diversidade é o bem mais importante da comunidade do BarCamp, a meu ver, e gostaria que ela continuasse presente.

Não consigo imaginar avanços na compreensão do mundo em que vivemos sem que exista diversidade de pensamento e a

noção básica de que tudo está conectado. É esse caráter holístico do BarCamp que o mantém vivo e com um mega potencial.

Existem listas sobre programação, design e jornalismo muito melhores que esta do BarCamp. ;)

A

A partir do primeiro *BarCamp* Brasil, surgiram tentativas de realização de novos eventos, sendo que nem sempre a dinâmica via *net* acontecia exclusivamente pelo grupo de discussão ou pelo próprio *site*. Sua segunda versão aconteceu em Porto Alegre em março de 2007 e as temáticas em questão dessa vez eram “Educação e novas tecnologias”, direitos autorais e *software* livre. Este encontro recebeu apoio da Associação *Software* livre e Laboratório de Estudos Cognitivos da URRGS. Não ocorreram muitas trocas de mensagens via listas de discussões do site para a realização deste evento, mas é provável que as trocas tenham acontecido via blog ou outras listas, já que o modelo não é fechado.

O terceiro encontro aconteceu em São Paulo, também em maio de 2007. Dessa vez o evento teve apoio da Faculdade Casper Líbero e do espaço Gafanhoto. A temática principal foi *blog*, e por isso mesmo esse “*Camp*” se chamou “*BlogCamp*”. A comunidade paulistana é muito ativa na rede e, além de ter grande participação de jornalistas, a maior parte dos *campers* (membros da comunidade) possuem *blogs* pessoais..

É difícil contabilizar a ocorrência exata de desconferências *BarCamps*, já que a dinâmica é descentralizada. Pessoas de diferentes lugares, que não participaram presencialmente mas ouviram falar sobre o evento através da mídia ou do boca-a-boca, podem criar um evento baseado na desconferência auxiliados pelos *softwares* colaborativos. A dinâmica das idéias vai além do espaço da comunidade *BarCamp*. Por vezes elas circulam nos mesmo momentos mas em espaços paralelos, como *blogs* pessoais e outras listas de discussão. A troca de emails que se segue demonstra bem o tipo de participação dos membros da comunidade. Bastou um membro enviar um convite para uma teleconferência para surgir a idéia de colocar o evento em contato com o *BarCamp* Zurich, que André participaria no mesmo período.

*Email enviado ao grupo de discussão em 22/02/07

Oi P e *BarCampers* (continuando no off topic - convite)

Estou de uma certa forma envolvida na Web 2.0 na educaco ja que uso muitas das ferramentas sociais na escola no ensino do ingles.

Neste domingo, dia 4 de Março às 21 GMT (18:00 horas em Brasília) estarei recebendo Christopher Sessums para o Blogstreams Salon, uma sessão síncrona de chat que organizo uma vez por mês na plataforma educacional Tappedin (<http://tappedin.org>).

Estão todos convidados - tanto a sessão quanto o acesso à plataforma são gratuitos.

A discussão será em inglês e o tema:
School 2.0: Medium & Message: Teaching & Learning

Aqui a bio do convidado

Christopher D. Sessums is Director of Distance Education in the College of Education at the University of Florida. He is currently working on a doctorate in Curriculum and Instruction focusing on teacher education and educational technology. Christopher has participated in educational presentations and workshops around the globe and recently received an Edublog Award for Best Individual Blog (<http://elgg.net/csessums/weblog/>).

Um abraço,
B

On 28 Feb 2007, at 14:13, Maira Carvalho wrote:

> 24 de março é o dia do BlogCamp em Zurich, do qual vou participar!
> Que tal combinarmos alguma interação, hein?

Acho uma boa, como sempre! O que pode dificultar um pouco as coisas é a nossa conexão. Mas podemos tentar algo, claro!

Como você imaginou a interação?

> E daqui vem uma sugestão para o site do *BarCamp* Brasil: alguma
> listagem de eventos relacionados (quais *BarCamps* estão acontecendo
> por agora no mundo? Discutindo o quê?) e uma maneira de integrar
> os eventos que possam acontecer no mesmo dia, nem que seja um
> link para a página do evento simultâneo.

Ótima ideia! Pensei em agregar tudo com Eça, mas aí o problema seguinte a solucionar é como organizar isso aí 'interface-mente'.

Alguma ideia? Usamos o mesmo calendário, com filtros?

> (Já vou me intrometer na lista de discussão do *BarCamp* SP para ver
> se conseguimos fazer os *BarCamps* simultâneos!)

Manda ver!

<http://groups.google.com/group/BarCampsp/>

Beijo grande,

-a

Será que não dá para usar feeds das páginas e blogs do acontecimentos juntamente com o agregador do Drupal para este tipo de informação de outros lugares?

Estarei participando online de uma unconference em Adelaide, AU e do Womanadelaide a semana que vem (em ingreis) - não sei se interessa - mas poderia talvez delinear os principais temas no blog do Drupal em português

- do not know.

Bee

Oi B,

Aí que tá: interface. Ainda não sei como poderíamos criar essas seções 'extras' dentro do site do *BarCamp* Brasil, que foi concebido até então com a intenção de agregar os eventos e comunidades locais, sem que esse foco principal seja perdido ou comprometido.

Idéias? Rascunhos? Diagramas? Rabiscos? :)

-a

3.2.1 Resumo das atividades realizadas junto às comunidades *BarCamp* Brasil e *BarCamp* SP

Cheguei ao *BarCamp* através de uma aluna em uma aula sobre sociedade em rede. Ela citou o modelo de desconferência e o vínculo entre pessoas e redes como forma de articulação social. Por meio dessa aluna tentei participar do *BarCamp* (*BlogCamp*) São Paulo que aconteceu em 2007, mas infelizmente não foi possível por não haver mais tempo para inscrição. Passei a procurar pela rede informações sobre *BarCamp* e comecei a entender sua origem e objetivos. De modo geral um “camp” é um encontro de interessados por tecnologia que visam trocar experiência, aprimorar, conhecer e criar novos projetos que não façam parte do cotidiano *mainstream* do mercado de trabalho tradicional. Os “campers” de todo mundo parecem buscar inovação nas formas de construção e utilização de novos de *softwares*.

Em agosto de 2007 fiz meu registro como membro da comunidade *BarCamp* Brasil, a partir de então pude acompanhar pelo site a movimentação dos grupos de discussão. O site do *BarCamp*, assim como um blog, mostra numa ordem cronológica os eventos e assuntos dos mais atuais para os mais antigos. Apenas os membros podem postar mensagens, mas qualquer visitante do site ter acesso a leitura das mesmas.

Na página inicial do *site* existem *links* para os eventos, para as comunidades, e para a “nuvem de *tags*” (temas abordados pelos participantes, quanto mais abordado maior o tamanho da palavra, como por exemplo: colaboração e *web 2.0* apareciam como

as mais visitadas). Ao “logar” com meu nome de usuária e senha, aparecem as possibilidades de navegação entre os grupos e posso ser redirecionada para o site do *googlegroups* onde ocorrem as discussões. Existem também as possibilidades de configurar minha conta, postar eventos ou conteúdo, verificar o calendário de atividades do grupo e também convidar um amigo a ingressar.

Iniciei minha participação me filiando ao grupo de discussão *BarCamp* São Paulo. Enviei uma mensagem ao grupo me apresentando como pesquisadora e pedindo mais informações sobre o *BarCamp* Rio que iria acontecer.

No total, presenciei três desconferências do *BarCamp*: *MetaBarCamp* (2007), *Campus Party* (2008) e *NewsCamp* (2008). Após estes eventos, mantive trocas de emails fora da lista de discussão com três pessoas da comunidade. A descrição completa da participação nos eventos está no diário de campo, vide anexo 2.

O encontro *MetaBarCamp* aconteceu em 24/10/2008 no Centro Cultural São Paulo. Segue o relato deste que foi o primeiro contato presencial com os membros da comunidade *BarCamp* Brasil e *BarCamp* São Paulo:

“Ao chegar ao Centro Cultural não sabia e nem imaginava quem eram as pessoas ou como poderia reconhecê-las. Esperava encontrar por uma placa de identificação, como vemos nos filmes aquelas pessoas buscando desconhecidos no aeroporto. É realmente foi assim que aconteceu. Ao me aproximar da cantina, vi uma mesa grande, com uma folha de sulfite no centro escrito MetaBarCamp. Respirei fundo, criei coragem e fui. Aproximo-me devagar, as pessoas ficam me olhando esperando saber se vou me juntar a eles ou não, enquanto isso na minha mente passa um filme de como eu deveria me apresentar, o que eu iria falar? Enfim, dei oi, perguntei para o rapaz que parecia comandar o movimento se ele era o André, ele disse sim e eu falei, sou a Marcella, que está fazendo mestrado sobre o BarCamp. Fui bem recebida, mas sentei-me numa cadeira bem na ponta da mesa, lugar de quem chegou por último. Ainda esperávamos por alguns atrasados. Esperamos e então André sugeriu fazermos as apresentações para quem não se conhecia ao invés de eu falar sobre mim alguém seria o responsável por me apresentar, nesse caso o único que me conhecia era ele, então foi André que me apresentou ao grupo. Disse como eu tinha chegado à comunidade e falou sobre minha pesquisa. Foi uma maneira muita boa de me fazer sentir integrada.”

O objetivo do *MetaBarCamp*, que surgiu por iniciativa dos participantes, era discutir o que era de fato o *BarCamp*, como fortalecer o método da desconferência e qual a relação entre a comunidade *BarCamp* e a realização dos eventos.

Nesse encontro a maioria das pessoas já se conhecia presencialmente, apenas alguns eram novatos de encontro, mas todos eram participantes das discussões via *internet*. Diversos assuntos foram abordados, afinal não é interessante a concentração de um único tema. Os principais temas foram: as diferenças entre o *BarCamp* Brasil e

BarCamp mundial; lições aprendidas com o *BlogCamp*; necessidade de um espaço amplo que comporte vários grupos de discussão; a presença da lousa num local de fácil acesso para incentivar a manipulação/sugestão dos temas por todos os membros; a importância da participação de novos membros na construção das temáticas, entre outros. O encontro durou aproximadamente 3 horas e ao fim André retomou os pontos discutidos para amarrá-los e assim constataram que: as ferramentas *online* devem facilitar o método porque fazem com que a pessoa entre na esfera colaborativa; não é necessária a preocupação excessiva com a realização do evento, o que importa é compartilhar e trocar informações; a dinâmica deve funcionar por contaminação, nada de ordem ou condução de novatos.

A presença do *BarCamp* no *Campus Party* no início de 2008 não aconteceu da melhor forma “*BarCampiana*”, porque a prática da desconferência foi pouco praticada. Devido à forma do evento, que possuía a divisão temática por *stands* de palestras, o grupo do *BarCamp* precisou preencher a programação de “conferências”. Da melhor maneira possível o grupo tentou fazer dos encontros bate-papos mais informais, mesmo com a presença de uma apresentação *PowerPoint* conduzindo a conferência. De qualquer forma, pelo menos no quesito “conteúdo”, as temáticas foram “*BarCampianas*”, voltadas ao incentivo de utilização de *softwares* colaborativos para construção de conhecimento e como formas de apropriação. Participei de três conferências: sobre *blogs* e educação, sobre integração de redações (jornalismo colaborativo) e sobre o *software open source Drupal*. A divulgação da presença do *BarCamp* no *Campus Party* se deu via lista de discussão e também a partir dos contatos pessoais de cada ponto da rede, seja presencialmente ou por *blogs*.

A terceira versão do *NewsCamp*, da qual participei, também não aconteceu da melhor forma “*BarCampiana*”. Os organizadores acharam interessante propor sessões temáticas e com isso chamaram pessoas previamente para comentarem suas experiências, dividindo as salas por meio dos “*workshops*”. Tomei conhecimento do evento através de comentário no site do *BarCamp*. Esta redirecionava ao blog do evento: <http://newscamp.wordpress.com>. O evento teve duração de um dia inteiro. As salas foram iniciadas como previstas, mas no meio do percurso alteraram a temática das discussões, pessoas saíam e entravam livremente. O *NewsCamp* visou a discussão específica sobre mídias sociais e jornalismo colaborativo. Nos grupos que participei muitas vezes as discussões acabaram por tratar o “valor do jornalista”, a validade das notícias enviadas pelo público e novas formas de preparar o estudante de comunicação. De qualquer forma, ao longo do dia foram se formando e desintegrando diversos grupos e os

organizadores tratavam de acompanhar as discussões para manter a lousa atualizada. Sempre que surgiam novos temas, eles eram imediatamente inseridos na lousa e qualquer participante de qualquer sala podia entrar na discussão.

3.2.2 Resumo das atividades das listas de discussão - *BarCamp* Brasil e *BarCamp* SP

Acompanhei a lista de discussão entre 16/09/07 até 19/08/08, onde recebi em média 90 emails pela conta de email da comunidade *BarCamp* Brasil e São Paulo, lembrando que estes emails já apareciam de forma compilada, com até 25 mensagens trocadas no dia. Em meu email particular cadastrado no site do *BarCamp* Brasil recebi, também de forma compilada, 136 emails entre o período de 09/09/07 à 19/08/08, incluindo aqui emails pessoais, trocados fora da lista de discussão.

A comunidade *BarCamp* Brasil teve maior atividade no período em que foi criada, provavelmente porque foi a ferramenta de auxílio na construção colaborativa do primeiro *BarCamp* do Brasil, ocorrido em setembro de 2006. O grupo de discussão do *BarCamp* Brasil tem um total de 249 membros, nem todos são ativos e inclusive, atualmente, o grupo é considerado com nível baixo de atividade (informação contida nos dados sobre o grupo). O *site google* nos fornece a informação de quais são os membros mais ativos, aqueles que postam mais mensagens e no caso desse grupo são nove pessoas as mais ativas, incluindo suas movimentações desde setembro de 2006 até agosto de 2008. André Avório é o membro mais ativo, tendo enviado 65 mensagens (isso não inclui todas as respostas causadas por suas mensagens ou as suas respostas às mensagens propostas por outros membros) apenas entre os meses de setembro e dezembro de 2006, quase a mesma quantidade do total de mensagens do ano de 2007 (foram postadas 86). Neste primeiro ano de *BarCamp*, a comunidade registrou um total de 2.034 mensagens. Em 2007 registrou 692, sendo que o pico de foi entre maio e junho, período de ocorrência do 1º *BlogCamp* São Paulo. No ano de 2008 a comunidade registrou o movimento de 87 mensagens, com pico de circulação entre janeiro e abril, coincidindo com o período do evento *Campus Party*, que teve, espaço dedicado ao *BarCamp*.

A comunidade é identificada tematicamente com as categorias ativismo, sociedade, computadores e *net*. Qualquer pessoa tem acesso às discussões, mas somente os membros podem postar mensagens, fazer *uploads* de arquivos ou editar a página. As mensagens de novos membros estão sujeitos à moderação.

Os assuntos registrados nas conversas de 2006 estão quase sempre ligados a realização de evento, 1º *BarCamp* Brasil.

Os assuntos nos anos de 2007 e 2008 oscilam entre divulgação de eventos e reportagens, algumas discussões sobre o conteúdo das reportagens ligadas à legislação da internet ou comentários sobre a tecnologia. Houve também alguma movimentação sobre a realização de um novo *BarCamp* em São Paulo no ano de 2008. Atualmente a comunidade está pouco ativa, mas apesar do movimento das listas de discussão ser baixo, diversos eventos aconteceram: três edições de *EduCamp* e três edições do *NewsCamp*. A cada edição foi criado um *blog* de divulgação e organização, distintos das listas e do site do *BarCamp*.

A lista de discussão *BarCamp* São Paulo, contém 117 membros e está configurada com as mesmas condições citadas acima da lista do *BarCamp* Brasil. Sua atividade começa no ano de 2007, onde circularam 942 mensagens, sendo que só em março foram trocadas 661. O assunto principal foi a organização do *BlogCamp* que aconteceu em março de 2007. No ano de 2008 a lista trocou 41 mensagens até o mês de abril e atualmente encontra-se pouco ativa. Em ambos os anos André foi o membro que mais propôs assuntos - 139 mensagens, seguido por Bárbara com 72.

3.2.3 Resumo das entrevistas

Foram enviadas oito perguntas abertas ao email particular de oito membros com quem tive maior contato pessoal, e também para as duas listas de discussão das quais eu participava. As perguntas versaram sobre como os membros conheceram o *BarCamp*, qual a relação com tecnologia, se participaram ou organizaram eventos com base na desconferência, como foi esse processo, o que eles pensam sobre a desconferência, qual a percepção pós participação de um *BarCamp* e se é possível obter um perfil sobre os membros. O conteúdo completo das respostas dos questionários encontra-se no anexo 2.

Obtive apenas uma resposta de um membro que recebeu a entrevista via email da lista de discussão. Responderam a entrevista enviada ao email pessoal três dos oito membros. Segue o questionário com um resumo das repostas:

Questão 1 – Qual sua ligação com a tecnologia, o que você faz?

R: três jornalistas, um historiador e uma professora de línguas.

Questão 2 – Como conheceu o *Barcamp*?

R: Um conheceu por amigos, três por grupos ou listas de discussão e um através da participação de outra desconferência fora do país.

Questão 3 – Organizou ou participou de quais *BarCamps*?

R: Duas pessoas organizaram eventos em média de dois à três. Todos participaram de dois à quatro.

Questão 4 – Como foi esse processo?

R: O Processo foi identificado como colaborativo, legal, união de pessoas diferentes.

Questão 5 – Normalmente o processo criativo acontece como, nas listas de discussão, blogs, outros meios eletrônicos ou via contato pessoal?

R: Todos responderam que o processo criativo acontece via lista de discussão oficial, mas também via *blogs*, MSN, email e contato pessoal. Não há um só meio.

Questão 6 – Depois de participar de um *BarCamp*, qual sua impressão sobre essa forma colaborativa de construção do conhecimento?

R: Todos responderam que do modelo horizontal de interação é uma forma mais interessante para se construir conhecimento. Uma das entrevistadas notou a dificuldade da maioria das pessoas em lidar com a falta de estrutura.

Questão 7 – Para você, qual a relevância dos *BarCamps* (baseados na “desconferência”) para a sociedade atual?

R: Todos citaram o enorme ganho das possibilidades de conhecer pessoas, de surgirem projetos, de ter contato com diferentes opiniões, que pode ser instrumento de educação, para trazer as estruturas tradicionais de conhecimento menos burocracia.

Questão 8 – É possível dizer que existe um perfil dos participantes?

R: Estar conectado, buscar colaboração e troca de conhecimento, deve ser um “nativo” digital, pessoas que trabalham com mídia social e softwares colaborativos, mas segundo uma das entrevistadas é difícil ter uma regra, depende da comunidade que se formou.

4. Discutindo a situação social virtual de *Second Life* (SL) e *BarCamp* (BC): possibilidades de imersão e extensão

4.1 Perspectivas dos estudos sobre as comunidades virtuais

A partir do momento em que foi possível ocorrer a comunicação em tempo real via chat, a comunicação mediada por computador (CMC) ganhou outro significado. De fato, a tradicional máquina de calcular acabou por integrar-se à vida pessoal e cotidiana; e mais tarde, com a possibilidade de transmissão de voz sobre IP, a utilização diária desse novo tipo de comunicação veio a popularizar-se.

A partir de estudos sobre duas comunidades virtuais francesas, já no início da década de 1990, Rheingold (1993) afirmava que a ICR (internet relay chat) fazia surgir uma estrutura global erigida sobre três pilares fundamentais: identidades artificiais (porém estáveis), rapidez de raciocínio e construção verbal de um contexto de diálogo comum. O autor considerava a artificialidade da identidade por não haver certeza de quem estava “por trás”, ao mesmo tempo em que apontava haver uma razoável garantia de estabilidade da relação entre o pseudônimo e o seu detentor, ao longo do tempo. Tomando essa referência, no caso do *Second Life* (SL), a relação não acontece apenas entre um pseudônimo e uma pessoa. Nesse caso, a relação identitária toma outros contornos quando o *avatar* é a forma de existência do ambiente virtual, e, além disso, porque a vivência no SL não tem um objetivo prévio definido.

Os estudos atuais sobre comunidades virtuais mantêm a linha de pensamento iniciada com o relato de Rheingold. Influenciado pelas experiências nos anos de 1970, Rheingold faz referência à J. C. R. Licklider e Robert Taylor (naquela época, diretores da ARPANET) que chamaram de *comunidades virtuais* os agrupamentos que aconteciam por afinidade e interesses em comum, apesar de definirem uma comunidade pelo compartilhamento apenas dos interesses, e não do espaço. Licklider e Taylor consideravam que, na maioria dos casos, essas comunidades eram constituídas por membros geograficamente separados, por vezes agrupados em pequenos aglomerados, e outras vezes, trabalhando individualmente. Eram comunidades assentes no interesse comum e não na partilha de um espaço comum (apud RHEINGOLD, 1993, p. 41). Nesse contexto, o “espaço” do qual falam é o espaço geográfico ainda ligado ao conceito sociológico de comunidade e território. Já nos casos do *Second Life* (SL) e do *BarCamp* (BC), o “espaço” virtual ou ciberespaço não é um território, físico, mensurável, com

fronteiras definidas. Em SL e BC o “espaço” é compartilhado e construído colaborativamente, e as relações emergem a partir de tal interação. Podendo ser chamado de “*metageografia*” (DI FELICE, 2008d), ou seja, um espaço ambientado por bits, informações e sensações.

Até hoje fazem parte dos estudos sobre as novas formas de agregação questionamentos propostos por Rheingold no sentido de indagar sobre quais seriam os elementos mínimos de comunicação necessários à criação do sentido de comunidade por parte do grupo humano. Rheingold também indagava sobre que tipos de cultura surgiriam quando desaparecessem do discurso humano todos os artifícios culturais, com exceção da palavra escrita.

O conceito de Pierre Lévy, sobre “inteligência coletiva”, vai de encontro às análises sobre a dinâmica das comunidades virtuais de Rheingold. Essas análises indicam que o computador condiciona uma nova forma de atividade coletiva, e um grupo seria mais inteligente do que seus membros em separado. Para Rheingold e Lévy, este seria o motor propulsor das relações, nas chamadas comunidades virtuais: o aspecto coletivo, colaborativo e móvel do conhecimento que alcança níveis nunca antes vistos. Costa (2005) afirma que as comunidades virtuais funcionam como “verdadeiros filtros humanos inteligentes” (COSTA, 2005, p. 238). Entretanto, acima de tudo, as análises das comunidades evocam a questão do envolvimento emocional e da afetividade, decorrentes da sensação de pertencimento à coletividade.

Muitas vezes, os tipos de relação social experimentadas no ciberespaço são analisados pelo pensamento de Maffesoli (2002), apesar do autor não mencionar o componente digital ou inorgânico em suas contribuições. Para Maffesoli as atuais formas de agregação são baseadas na simples vontade de compartilhar, do sentir junto, do viver a experiência do presente - o tempo do efêmero. Maffesoli acredita na hipótese de uma “centralidade subterrânea” que concentraria uma “socialidade” que fornece os dados para a interação. Daí a importância do *gênio do lugar* - “este sentimento coletivo que conforma um espaço, o qual retroage sobre o sentimento em questão” (MAFFESOLI, 2003, p. 179).

Por outro lado, ao estudar as interfaces virtuais do social, e não o significado pessoal das interações, pode surgir outra forma possível de análise - a de pensar comunidades virtuais (ou redes sociais) a partir da relação entre os diversos agentes sociais, principalmente a partir da situação social tecnológica que acontece em novos ambientes de interação. A concepção de ambiente pode englobar o entendimento de aspectos que iriam além do antropocentrismo, em direção a um hibridismo.

Também Rogério Costa propôs estudar essas formas de interação a partir da noção de redes sociais, porém seu foco ainda eram as agências humanas.

Lévy afirma que a interconexão é a base das novas formas de interação na rede digital, o que traz ao conceito de interação a noção de ligações pontuais, e ao mesmo tempo significativas (LÉVY, 2000). Esta perspectiva é diferente daquela adotada pela sociologia clássica, que as relações como papéis sociais estáticos e permanentes. Pela sociologia clássica não qualquer ligação efêmera não tinha conotação de relação e, portanto não era considerada integrante do sujeito. O paradigma da relação sempre foi pensado a partir de uma necessidade de representatividade pública/social, necessária para estabelecer os padrões, as regras e a moral de conduta. Na perspectiva da sociedade em rede, há interação, porque ela é baseada na contribuição interna do agente social em troca constante com o ambiente e a máquina. Ela acontece em espaços fluídos e híbridos entre planos, sem a preocupação de conotar modelo social.

Essas são características importantes dos novos tipos de agregação social: a despreocupação quanto a seguir modelos pré-definidos, a necessidade de criar caminhos um pouco mais independentes dos que traçamos até então, e a possibilidade de reconhecer a tecnologia como ponto propulsor de experiência sensível - diferente da concepção da comunicação de massa, que atribuiu à tecnologia o papel de agente de alienação. Na situação social tecnológica virtual, marcada pela comunicação digital em rede, nem sempre se encontra um “receptor” e um “emissor” - pelo contrário, podem-se encontrar muitas informações circulando sem destino específico, disponíveis à modificação e à apreensão, sem determinação de tempo de validade.

Ampliando o conceito inaugurado por Licklider e Taylor, Castells, Lévy e Santaella, concordam que as comunidades virtuais são formas de agregação construídas a partir da “afinidade de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação e de troca, independente das proximidades geográficas e das filiações institucional” (CASTELLS, 1998, p. 160).

Principalmente através da experiência na comunidade BC percebe-se que a interação digital não exclui as formas presenciais. Esse tipo de interação não substitui o outro, mas complexifica e amplia o círculo de amigos e o conhecimento sobre algo em comum. Como se as relações do BC pudessem ser vistas pela perspectiva da extensão.

De qualquer forma, Castells ainda se preocupa com a questão da identidade, elegendo-a não como uma categoria central, mas como item presente e necessário para

a interação. Ele afirma que as relações digitais não forçam necessariamente o anonimato e as identidades falsas, mas na verdade levam a uma identidade fluída, que circula nos espaços digitais e assim se constitui. Ou seja, ele “enfraquece” as estruturas, mas não se livra delas. Castells acredita que a comunicação é resultado da troca de significados e, portanto se preocupa com a excessiva circulação destes. Preocupa-se que com a possibilidade da perda dos referenciais a ação social digital/virtual não seja efetiva. Esse pensamento parece se aproximar de um modelo de comunicação e de política marcados pela hierarquia e pela necessidade de constituição de um grupo corporificado.

Entre características das comunidades virtuais, Castells ainda destaca: a rede de laços interpessoais, um sistema de relações baseado no indivíduo, comunidades personalizadas, redes centradas no eu, individualismo em rede, sociabilidades construídas em torno de interesses específicos, com formas flexíveis na expressão.

A interação acontece conforme o interesse e os estímulos. Ou seja, nessas formações a sociabilidade é construída no momento da interação. Não existe uma base referencial de onde se possa extrair a forma de comportamento adequado. Tanto no BC quanto no SL esta situação se expressa, não existe uma memória ou uma estrutura que ensina como se comportar ou sua “função/papel” dentro da comunidade. Em ambas as comunidades, os novatos se inserem pela observação ou pela amizade de alguém que dê as dicas. A maneira de conhecer a sociabilidade desses ambientes é fazer parte dele. Nos ambientes virtuais não existem as tradicionais instituições sociológicas responsáveis por conformar a ordem simbólica, material e o corpo. Não há uma fonte “original” e legítima que transmita as regras de comportamento. Os ambientes virtuais são marcados pelo experimentalismo e pelo tempo do efêmero.

Castells acredita nos benefícios trazidos pelas novas formas de se estabelecer sociabilidades, no entanto parece ainda fazer referência à vertente positiva da palavra sociabilidade, conotando equilíbrio e integração. Essa perspectiva se afasta da de Lévy e vai de encontro às reivindicações do respeito, da ética e do compromisso político perante a coletividade.

Lévy (2000) concebe a sociedade em rede como uma mistura de planos diferenciados por temporalidades diferentes. Para ele, não mais existe a separação física do território ou a categoria da presença: as relações acontecem à distância de qualquer forma, marcadas pelo momento dos agentes envolvidos, pelo tempo da máquina, dos circuitos elétricos, do cérebro. Nesse sentido, a dinâmica da máquina é sinônima do rizoma, ela não é apenas uma representação ou um mapa de uma conexão. Essa

dinâmica não está baseada num modelo de lógica espacial/ territorial/ racional/ cultural de relação entre homens conscientes - aquela que acontece a partir de fluxos organizados num único plano ou sentido (como algumas correntes da antropologia estabeleceram). Ao contrário, a rede é pleno movimento, é puro atopismo (a-lugar), é transorganicidade, porque nela, durante todo o tempo, os agentes perdem e ganham contornos diferentes. As interações em rede são como extensões dos momentos individuais.

Santaella (2004) elucida o caráter evidente da transorganicidade do social digital, sem desqualificar ou invalidar a situação presencial e as instituições tradicionais. Mas identifica que na situação digital não importa se haverá ou não a interação cara-a-cara, já que, na verdade, o encontro se estabelece a partir dos interesses trocados fazendo com que isso não atrapalhe nem desqualifique esse tipo de relação. O “rosto”, representante fiel da presença, nesse caso não é a única fonte de afetividade, não é o único meio de estabelecer vínculo. Para a autora, a maior diferença pertinente está no fato de que “fazemos tudo que fazem as pessoas quando se encontram, mas o fazemos com palavras e na tela do computador, deixando nossos corpos para trás” (SANTAELLA, 2004, p. 122).

Dessa maneira, as novas formas de associações são fluídas, flexíveis e ligam-se através de fios invisíveis. Diferente daqueles “fios associativos” criticados por Benjamin como “formas de estabelecer relação de classe”, relação entre a origem e a reprodução. Ao circular num espaço e tempo fluidos e sem fronteiras os referenciais se desligam da origem transformando-se em novas formas flexíveis. Essas novas interfaces sociais da sociedade tecnológica contemporânea permitem a articulação espontânea do social no digital, evidenciando a possibilidade de modificação de estruturas de relacionamento.

4.2 *Second Life*

As interações no SL proporcionam a ambigüidade de uma existência entre as regras, moral e percepção humanos, de um lado, e as regras, moral e percepção de um espaço povoado pelo virtual híbrido. A primeira situação que a imersão no ambiente de SL coloca está ligada a um tipo de experiência social condicionada por uma ambiente no qual estão envolvidos aspectos novos: novas formas de expressão, de comunicação, de representação, de tempo, espaço e de memória.

Logo no primeiro momento, o usuário deve trocar/metamorfosar sua habilidade social pela habilidade da informática. Uma das vertentes da pessoa que emerge nesse

ambiente deve estar em constante sintonia com os comandos que a plataforma possui para que ela possa ser e fazer qualquer coisa neste universo. Durante todo o tempo, o usuário/residente interage com sua própria alteridade, a partir da troca e tradução da máquina.

Neste ambiente, uma parcela dos *residentes* é composta por pessoas com conhecimentos tecnológicos avançados, adquiridos antes da sua entrada neste espaço 3D, o que pode facilitar seu “aproveitamento social”. Outra parte dos residentes é formada por uma parcela da sociedade que recentemente passou a conviver com computadores e se apropriar dessas interfaces tecnológicas.

De qualquer forma a estrutura do programa é voltada à livre apropriação e criação, portanto no SL não só os chamados “iniciados” podem criar ou interagir socialmente. O SL faz parte de uma série de novos tipos de softwares construídos para que justamente pessoas leigas possam se apropriar da linguagem de programação e construir. Nesse sentido existe uma esfera colaborativa, herdada da “ética *hacker*” que facilita a disseminação do conhecimento através de workshops e palestras. No ambiente do SL o conhecimento está disponível, basta procurar. O interesse de cada um determina sua interação com o lugar. Mas nem sempre participar de um workshop significa que um avatar vai se tornar programador.

No SL não há uma relação de causa e efeito pré-estabelecida como na RL. Na “vida real” quando fazemos um curso quer dizer necessariamente que procuramos aplicar esse conhecimento. No SL não necessariamente isso acontece. Com tantas possibilidades o interesse de uma *avatar* pode mudar constantemente.

A questão monetária no SL acaba por extrapolar os conceitos de trabalho tradicional. Vários residentes deixam de trabalhar da maneira tradicional/ presencial (no “mundo real”), para se dedicar a atividades exclusivas no SL, passando muitas vezes a estar conectados por mais de 12 horas.

Sentimentos de pertença e de companhia podem florescer no SL principalmente pela possibilidade de comunicação em tempo real. O fato de ser um ambiente mundial, compartilhado por milhares de pessoas, o residente sempre tem a oportunidade de encontrar ou estabelecer contato. O sentimento de solidão pode ser preenchido pela imersão no ambiente do SL. No meu caso específico, criei vínculo com um lugar em espacial dentro do SL. Quando estava conectada em ambientes que não me pareciam agradável ou não me transmitiam sensação de integração, rapidamente ia ao “Bubblegum Factory”. Local

no qual que compartilhava o mesmo gosto musical. Este ambiente me trazia a sensação de vínculo e de proximidade com os outros avatares. Todos tinham algo em comum, “a música”, o gosto pelo “rock”. As conversas neste ambiente estavam voltadas para o compartilhamento da vida cotidiana fora do SL e a criação em conjunto de festas temáticas que agregavam os avatares na busca pela melhor fantasia. Este ambiente explorava o SI como lugar do lúdico, da experimentação e do compartilhamento de gostos em comum.

No SL, as tradicionais relações de identidade são enfraquecidas a partir da interface entre residente e *avatar* e por sua vez implicam numa relação sensória/racional com a materialidade do computador e das interfaces. Pela primeira vez existe a possibilidade do “homem” entrar em contato com múltiplas versões de “identidade” fora de si mesmo. O avatar permite a existência objetiva de qualquer característica identitária. Transformando a “identidade” *infoentidades*. A própria possibilidade de ser mais de um *avatar* ou mesmo a possibilidade de criar e recriar apenas o mesmo *avatar* torna a subjetividade ligada à experiência externa da interface. Diferente do imaginário coletivo criado pela TV, o imaginário coletivo do SL é completamente móvel, manipulável, independe da expressão coletiva. Está ligado à experiência individual e simbiótica com o espaço informativo. O fato do recurso da voz ser pouco utilizado talvez seja porque a voz liga o *avatar* a uma única pessoa, a uma identidade.

O próprio significado comum de “*avatar*” para a informática entra em questão já que o *avatar* no SL, não é um personagem pré-estabelecido de acordo com funções de um jogo, ou uma forma gráfica simples que representa o participante de um fórum digital. Não há modelo de comportamento para o avatar no SL: cada *avatar* é sua própria referência. No caso do mesmo residente interagir com dois *avatares*, é ele quem decide que comportamentos cada um vai ter, de acordo com seu objetivo e também de acordo com suas experiências.

De acordo com diferentes concepções sobre o virtual, é possível pensar a relação entre residente e *avatar* em três distintas vertentes: se ela representa uma *falsificação* (perversão – simulacro para Baudrillard) do eu, uma *expansão* (extensão como em Lévy) do eu, ou uma *nova versão* (como para Perniola, nem cópia nem falsificação) do eu. Pensar o *avatar* como *falsificação*, é pensá-lo na forma determinista de Baudrillard e Virilio, que vêem nas relações virtuais a “não relação”. Ao pensarmos como *expansão*, vamos de encontro à Lévy, e o *avatar* pode significar a atualização constante de uma essência. Por outro lado, pela perspectiva de Perniola, vemos o *avatar* nem como

negação nem como *afirmação* do eu, mas sim uma dimensão desconhecida, que acontece formada no momento da interação pela interface de silício e bits.

Para Marcondes Filho, o avatar está ligado à lógica dicotômica do conceito de imagem como representação e portanto falsificação, sedução.

No avatar, eu me mantenho vestido, mas dispo-me de meus atributos físicos; meu discurso já não é mais corpo produzido culturalmente pela moda, pelos costumes, pela estética do momento, mas apenas um discurso despido. Eu mostro-me além da vestimenta, além da aparência; mostro-me aparentemente como ente. Mas eu estou buscando a fusão, porque procuro o amor, o sexo, logo, não posso ser rosto, que é não-fusionalidade. Meu corpo tampouco fala por si, eu o construo pela linguagem, ele é um “dito”, um formato culturalmente impregnado, é discurso sobre o amor e a dor, não é eles mesmos. Ele não é, menos ainda, transparência pura. Linguagem sem signos, “a-sígnica”, mas veículo de minha auto-propaganda. Ele não mexe com o outro incomodando-o, ele seduz o outro pelos signos da aproximação e do acoplamento, buscando a simetria (MARCONDES FILHO, 2008, p. 28).

Nessas considerações, Marcondes Filho vincula o *avatar* à significação dada pelo “discurso” (como exercício de dominação), como uma metanarrativa da sedução. O autor vê no *avatar* uma construção/linguagem que se aproxima do outro a partir de uma relação sedutora - uma relação que pressupõe diferenças quanto a posição dos envolvidos (“homens”) diante da verdade da situação, e diferenças nas condições de consciência. Nesse caso, o *avatar* se torna uma caricatura, uma perversão da realidade.

Para Marcondes Filho, não há diálogo na relação eletrônica mediada pelo *avatar*. “A caverna orbital é uma caverna de espelhos, onde o outro desaparece na repetição eterna do eu” (2008, p. 28). O *avatar* seria: a comprovação da circularidade do eu, enquanto sistema humano; o reflexo de uma relação na qual o outro é significado apenas pela expectativa do “eu” num fluxo unidirecional de comunicação. O *avatar* é apenas a imagem, a cópia distorcida e sem valor de um original enfraquecido.

A idéia de ultrapassar, ir além do sentido de simulacro, dada por Perniola pode ser contextualizada na situação do intérprete descrita por Serres. Ao falar sobre uma relação mediada por um intérprete, Serres nos diz que pode haver um momento em que a conversa acelere, quando conforto e facilidade ficam instalados, e nenhum dos interlocutores dirija-se mais ao intérprete - “você olha no rosto sem saber quem fala e quem responde, enquanto desaparece o corpo, a voz e a entonação do tradutor” (apud MARCONDES FILHO, 2008, p. 28, 29). Serres afirma que em tais momentos, tem-se a impressão de compreender o incompreensível e de “chegar a tocá-lo”. Pensar a relação

entre residente e *avatar*, analogamente à situação apresentada por Serres sobre o intérprete, é pensar que há momentos em a ligação com o residente (como o intérprete) se torna supérflua. A forma ou função do intérprete (ou do residente) pouco ou não importa – o *avatar* torna-se outro, sem a pretensão de copiar o original (residente), ou mesmo falsificá-lo.

É difícil atribuir como simples representação, o sentido de um *avatar*. Ele vai além, trazendo integração dos sentidos (visão, tato, audição) à tecnologia. Na imersão no campo virtual, quando um *avatar* se aproximava do meu, eu/ meu *avatar* dava (dávamos?) um passo atrás, e da mesma forma, pude perceber outros *avatars* fazerem o mesmo movimento. Disso decorre a idéia de que nossos sentidos possam ser conectados aos circuitos sensíveis do computador, fazendo que o *avatar* responda ao toque em tempo real. De acordo com Meyrowitz, não há diferença entre a experiência imediata (*first hand*) e a experiência “de segunda mão” (*second hand*), na construção da situação social - a sensação de presença tem o mesmo peso da presença.

No ambiente de SL, a experiência extrapola a lógica cartesiana que opõe corpo e mente. O corpo se torna, ao mesmo tempo, carne e mente devido à experiência sensorial de viver através da forma lúdica e gráfica, permeada pela troca entre circuitos elétricos, mentes, corpo e sensações. Diferente do sujeito moderno científico, a carne sente e não apenas pensa – as interfaces digitais trouxeram afetividade aos circuitos elétricos.

No SL, o modo de existência se dá pela interatividade da interface, pelo ponto de contato que não diferencia o material do imaterial - a interface simplesmente permite conexão, o movimento. Quando Baudrillard critica o virtual e a interatividade, ele o concebe apenas como resultado da circulação de signos e como falta de fixação, sendo que esse signo deveria ser visto como representante do conceito puro, da verdade. Para Baudrillard, a interação via tela normalmente é tida como uma mediação, algo que impõe distância da origem. Marcondes Filho entende que o *avatar* é protegido por uma “asepsia da tela”, não sendo um rosto, mas sim o rosto da presença (2008).

Por outro lado, o vínculo virtual pode ser entendido não só em sua dimensão visual no âmbito da imagem platônica, porque o visual no SL é também sensorial. No ambiente virtual, as relações com a alteridade se complexifica, na medida em que os componentes da situação social são múltiplos, orgânicos e inorgânicos. A situação social virtual do SL faz surgir muitas possibilidades de formas de expressão, aquelas construídas pela simbiose entre circuitos, carne e sentimentos.

No SL, a relação com o espaço é marcada pelas condições de: tele-presença, construção do próprio ambiente social, ausência da distância devido à possibilidade do tele transporte, espaço móvel e paisagem inacabada. A exploração do ambiente se dá de forma aleatória, auxiliada pela ferramenta “*search*”, por indicação de amigos ou pela interface, com o mapa da região visitada. Pela interface do mapa, podemos saber onde estão as pessoas daquele lugar, e a partir da interação com o espaço que se apresenta ao movimento, pode-se definir objetivos: aonde ir, o que fazer, com quem falar.

Diferente do que possa se pensar a respeito da simulação da vida real, materializada na possibilidade de casar, ter filhos, casa e trabalho, no SL, não existe rotina nem formas sociais estabelecidas.

O SL possibilita uma nova forma de manipular os dados que compõem o ambiente social, porque esse ambiente não é limitado, favorecendo um número muito grande de referenciais em circulação, até mesmo os de culturas distantes.

No SL os sentimentos e desejos são externalizados numa dinâmica diferente da proposta pela sociedade da modernidade. Influenciado pela cultura do livro, o homem moderno estava acostumado a interiorizar comportamentos, através das experiências da leitura, das instituições, da moral social ou de processos de racionalização da experiência e da subjetividade. Misturando-se aos circuitos elétricos e as possibilidades fluidas do SL, a subjetividade encontrou novo caminho para uma expressar mais próxima do desejo. Em formas anteriores, o sujeito se relacionava empaticamente com o imaginário coletivo, colocando para fora de si, suas expectativas. O imaginário coletivo do SL parece ser *exotópico* (DI FELICE, 2008b), por acontecer fora do sujeito e na interface. A experiência é sentida na externalização e não na interiorização.

O SL vai em direção a um tipo de habitar comunicativo (DI FELICE, 2008b), diferente do habitar ocidental, arquitetônico, intelectual, baseado num projeto ideal. A emoção é ativada e compartilhada pela especificidade da interface.

O espaço do SL configura-se de acordo com a movimentação de cada *avatar*. As ilhas existem enquanto dado, mas são carregadas e disponíveis para a interação a partir da ação do *avatar*. No SL, o ambiente é totalmente mutável: a cada momento, ilhas podem deixar de existir e outras podem ser construídas. Por isso podemos entender seu “espaço” como uma espécie de “pós-geografia”, já que ele está situado no fluxo informativo do ciberespaço e não se encontra fixado numa terra. Sua pós-geografia extrapola os limites do lugar, das paredes e dos territórios. Ela é baseada em bits, na

interface gráfica, que dá a possibilidade de visualização e delimitação do ambiente e do *avatar*.

A simulação do ambiente presente no SL é um tipo de simulação que não visa imitar o real ou reduzi-lo a falsificação - ela simplesmente age sem nenhum vínculo ou pretensão dessa natureza, como no conceito de *simulacro* desenvolvido por Perniola. O SL fala diretamente à percepção e aos sentidos. A imagem e a visão não são nem originais nem cópias - elas são a própria experiência que proporcionam.

4.3 BarCamp

A mensagem inicial do portal Blaz que hospeda o site da comunidade *BarCamp* Brasil propõe uma postura de pensar a internet não exclusivamente como um fenômeno técnico, mas como um fenômeno humano. Isso quer dizer que para os integrantes da comunidade, sem a parceria entre homem e máquina, a rede não teria o mesmo impacto. De modo geral, é possível perceber pelo conteúdo dos emails do BC que os participantes acreditam que a apropriação da tecnologia representa uma forma de ampliar e aprimorar a experiência social.

A dinâmica do *BarCamp* pode ser entendida também pela perspectiva da comunidade virtual, porque depende da atividade das pessoas, da afinidade entre elas, de interesses comuns e também de contatos aleatórios. Nem sempre as pessoas se falam pela lista de discussão temática, e na maior parte das vezes as relações se estendem ao encontro físico. No *BarCamp*, existe a proposta da comunidade se encontrar para debater sobre tecnologia, e a partir de interesses comuns, poderem criar projetos coletivos. Se pensarmos como Lincklider e Taylor, o fato da comunicação não acontecer em tempo real pode enfraquecer o sentimento de pertença, mas de acordo com Rheingold (1996), tal sentimento pode existir apenas pelo compartilhamento de interesses em comum.

Shery Turkle (1997) pensa o comunitarismo virtual como algo ligado à permanência, mas o modelo de interação do *BarCamp* (BC) foge exclusivamente deste modelo, já que as trocas sociais não acontecem apenas por uma lista de discussão ou pelo site oficial da comunidade. Essa característica reflete a mentalidade da utilização de diferentes softwares colaborativos praticada pelos membros do BC.

As formas de contato são variadas e móveis, ocorrendo uma circulação muito grande de pessoas. Os participantes do *MetaBarCamp*, por exemplo, são totalmente

diferentes dos participantes do NewsCamp. A dinâmica de participação varia de acordo com os interesses de cada um, o que Castells (2005) poderia chamar exercício do individualismo em rede ou privatização da sociabilidade.

A organização de novos *BarCamps* acontece de maneira horizontal. Os membros da comunidade são livres para proporem e organizarem novos eventos. A própria dinâmica de troca de mensagens via comunidade mostra a variedade do processo: porque um membro é ativo via rede não quer dizer que estará presente em outros eventos. Não há regras de comportamento ou uma sociabilidade estabelecida previamente. Ela acontece no contato.

A dinâmica das mensagens via comunidade oficial está muito ligada à organização de *BarCamps* ou à divulgações de notícias de interesse comum. O que demonstra que o site da comunidade, ou a lista de discussão não são necessariamente obrigatórios para as trocas de interesse. A lista é mais utilizada para comunicados gerais.

Pude perceber que com passar do tempo, os vínculos presenciais tornaram-se fortes, fazendo com que outras redes digitais sociais fossem utilizadas, como os blogs por exemplo. Resultando também na construção de projetos em comum. Projetos pessoais muitas vezes encontram apoio no grupo.

Os membros do *BarCamp*, em sua maioria, utilizam não só um software colaborativo. Ao invés disso, eles participam de várias outras redes, como por exemplo Orkut, Blogs, Delicious, Flickr, e Twitter. O grupo do *BarCamp* é heterogêneo, com componentes de diversas áreas profissionais, mas o uso de tecnologias colaborativas e inovadoras acaba sendo seu denominador comum. De forma geral, os cinco entrevistados para o trabalho de campo identificaram a participação, a disponibilidade e a colaboração como os elementos mais presentes num “*camper*”.

Ainda de acordo com esses entrevistados, o ponto forte do BC é a proposta da desconferência, motivo principal de agregação das pessoas ao BC. De modo geral, os usuários do BC conheceram essa metodologia virtual via amigos ou por outras listas de discussão, nas quais várias pessoas comentam sobre essa comunidade. A questão da construção á muitas mãos e da emergência de pontos de vista diferentes motivam a maior parte dos membros.

No Meta *BarCamp*, a comunidade indicou uma expressão caracteristicamente voltada para a busca de novas formas de troca de informações e de criação de projetos. Nesta desconferência sobre o BC, teoria e prática acerca do método pareceram conter

certa tensão: alguns usuários solicitavam, mesmo que sem perceber, uma proposta mais estruturada.

Entretanto, em suas diferentes formas, o BC propõe a criação de ferramentas tecnológicas que ajudem a manter a dinâmica dos assuntos pela lista de discussão, de uma maneira mais aberta e horizontal.

A comunidade do BC tem a preocupação em abrir espaços para “novatos” opinarem, mas ao mesmo tempo, há indicativos de que nem toda a sugestão será considerada: assuntos tidos pelo *grupo* como “superficiais” ou “pouco interessantes” nem sempre conseguem se desenvolver discussão. Por vezes, um “novato” pode entrar em desacordo com alguém ou com o grupo, trazendo discussões não necessariamente destrutivas. No *BarCamp*, quando alguém não está satisfeito, pode sair do grupo, sem grandes movimentos negativos.

No Meta *BarCamp*, parte da comunidade se interessa em pensar ferramentas digitais capazes de facilitar o entendimento sobre o método da desconferência, principalmente para aquelas pessoas que entram sem conhecer alguém previamente, ou para aqueles que desconhecem os mecanismos da comunidade. O objetivo maior do *BarCamp* no Brasil, segundo seu facilitador, é o de proporcionar momentos interessantes e profundos de troca de informação, antes dos encontros presenciais acontecerem. Existe certo questionamento por parte dos participantes se no *BarCamp* é o evento ou são as trocas virtuais que importam.

Em geral, os participantes do *BarCamp* parecem acreditar que a internet é uma “rede social”. Com as novas ferramentas de web 2.0, os softwares se tornaram “amigáveis” e as pessoas podem colocar “seu conteúdo” dentro da rede. Ou seja, o *BarCamp* é um tipo de virtual que expande e amplia as possibilidades da realidade.

Uma característica dos membros da comunidade é a de grande atividade social: eles sempre estão em contato com muitas pessoas, organizando eventos, debates, dando opinião ou criticando. Pela análise de alguns participantes, quando um *BarCamp* tem muita gente, mais facilmente pessoas ficam inibidas, pela própria presença de alguém estranho. E “estranho” aqui significa alguém que não “teclou” com ninguém do grupo antes.

O grupo do *BarCamp* investigado, reuniu-se através de conhecidos em comum: amigos que levavam outros amigos/conhecidos que acabavam por encontrar conhecidos/amigos no grupo. Mesmo sem ter encontro regulares, aquelas pessoas

pareciam possuir laços de certa confiança - tornaram-se pessoas que se poderiam contar.

Num período de um ano de observação, no trabalho de campo, aconteceram por volta de 10 eventos *BarCamps*, com temáticas variadas, dependentes do interesse e disponibilidade dos participantes. As temáticas exploradas em eventos do BlogCamp, EduCamp e NewsCamp indicaram que a comunidade brasileira parece mais voltada à utilização social e “humana” de novos softwares, diferente da maior parte dos *BarCamps* mundiais, mais focados no desenvolvimento da tecnologia colaborativa, muitas vezes de código aberto. Alguns dos entrevistados não acharam interessante a experiência do BlogCamp e do NewsCamp, porque essas desconferências não possuem somente uma postura colaborativa e partem para defesa de posições - o que não é intuito do BC.

Nas trocas de emails do *BarCamp*, circula todo tipo de opinião, mesmo aquelas que parecem colocar o BC dentro de uma proposta mais próxima das conferências e de listas de discussão tradicionais (as menos horizontais). O diálogo, a dinâmica dialógica parecem ser a marca do BC. Esta comunidade é extremamente vinculada à uma postura extensiva, na qual o virtual não substitui, mas amplia possibilidades humanas. A comunidade internacional parece estar ligada a necessidade do compartilhamento de informação de forma distinta das tradicionais fontes de conhecimento.

No *BarCamp*, as ações sociais são emergentes, porque no momento do contato/interação, surge um tipo de ação que não segue um padrão determinado. Ao mesmo tempo em que as normas são estabelecidas, elas podem ser questionadas, desafiadas, reinventadas e rearranjadas.

Tanto no *BarCamp* quanto no SL, o contato com as regras é bastante próximo, não funcionando a partir de uma institucionalização padrão, baseada na hierarquia e no poder. As regras ali se estabelecem na interação, por meio da experimentação. Principalmente em ambientes de simulação virtual, essas regras são, em sua maioria, negociáveis com características mais íntimas humanas: o desejo e o narcisismo, que buscam a satisfação da vontade única e exclusivamente individual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para a sociologia clássica, o conceito de sociabilidade foi definido por um tipo de ação social ligada a regras, moral, estrutura de poder, classes e hierarquia, ou ainda, definida pela racionalidade cultural. A sociabilidade foi sempre pensada através de fatores externos ao humano, já que no tempo da sociologia clássica, o subjetivo não era valorizado fora da instância do objetivo. Para Durkheim, a sociabilidade dependia da estrutura da convenção moral dada pelo Estado. Para Marx, a sociabilidade dependia da estrutura de poder, baseada na economia capitalista que controlava uma nova forma instrumental de trabalho e produção de riqueza. Para Weber, a sociabilidade acontecia devido às diferenças culturais e aos diferentes significados sociais que conviviam no mesmo espaço. Com Simmel, a sociabilidade começa a ser marcada por seu ambiente, o modo de vida da metrópole.

Goffman, por sua vez, influenciado por Weber e Simmel, inaugura um tipo de análise social que foca o universo micro social, e não o macro social; Goffman pensa nos motivos envolvidos no local da interação, percebendo assim o social como resultado de movimentações e interações, entre o interno e o ambiente construído pelos significados. Entretanto, somente com Meyrowitz, os agentes da interação passaram a ser moldados não só por características humanas, mas também pelos meios de comunicação - pelas interfaces.

Em decorrência, pode ser limitante pensar a mídia apenas como instrumento ou canal (concepção moderna, positiva), e a rede, somente como simples emaranhado e circulação de informações. Ambas, mídia e rede, transformam-se em experiência sensível, a partir do tipo de ambientações imersivas e interações extensivas, como as proporcionadas por *Second Life* e *BarCamp*, respectivamente.

Muitas das análises pertinentes à rede trazem a postura antropocêntrica. Este estudo buscou caminhar com Latour (1994), que estabelece como agente, tanto um objeto quanto um sujeito, não fazendo diferença entre emissor (meio, técnica, estrutura) e receptor (homem, sujeito moderno). Como elucida Boaventura de Sousa Santos (2003), o pensamento pós-moderno identifica uma série de crises ao desarticular a dicotomia entre homem e objeto, ou ao desarticular a determinação do sujeito pelas “estruturas”.

De modo geral, nas análises sociais, as categorias responsáveis pela arquitetura do social estão ligadas à relação do homem com ele mesmo (relações de identidade), à

relação do homem com a alteridade (outra pessoa, instituições, regras), à relação do homem com o espaço, e à relação do homem com o tempo (a história). Após a releitura das memórias contidas no diário de campo desta pesquisa, pode-se perceber que essas relações entram em crise diante da situação social tecnológica. Tanto o SL quanto o BC mostram uma dinâmica social, na qual as relações de identidade, de alteridade, espaciais e temporais são totalmente re-significadas.

A realidade social virtual foi pensada através do modelo da cultura tipográfica, que limitava a afetividade às formas de expressão conceituais de uma mente que pensa, fazendo uso do discurso. O que muitas vezes inviabiliza a compreensão da complexidade das novas interfaces sociais. No âmbito da cultura tipográfica moderna, a doutrina da introspecção é uma forma de acesso privilegiado aos estados internos da mente. Pela introspecção, o mundo da mente observa a exterioridade; em contrapartida, o mundo físico apresenta-se em pedaços observáveis e públicos. A visão instrumental da tecnologia identificada por Heidegger (2002) alertava que o problema da técnica era sua visão utilitária gerada pela mentalidade moderna positivista, aquela que se concentra no dispositivo de funcionamento; assim ele identificava um automatismo e uma dinâmica que aprisionava o devir das relações com a técnica. A técnica moderna esteve ligada às funções mecânicas, que por sua vez ligam-se às máquinas industriais que exercem funções baseadas em construções teóricas abstratas, forjadas pela narrativa da ciência.

Já na situação *atópica* (DI FELICE, 2008b), a experiência é deslocada para fora do sujeito, num estado em que o ambiente e a interface permeiam a significação. A maior parte das análises sociais, na época moderna, considerava o homem como mediação; na época da sociedade de massa, com o pensamento de Adorno e Horkheimer sobre a indústria cultural, a mídia tornou-se a grande narradora, mantendo, entretanto, uma ótica antropocêntrica. De forma diferente, o conceito de interface traz outra vertente para a compreensão do social virtual que se apresenta. Com McLhuan (1979), aprendemos que a luz elétrica é um meio sem forma - é informação pura, não tem conteúdo ou mensagem, porque não ilumina algo específico e não transmite algo específico. Tal ambiência da luz assemelha-se à ambiência da interface porque tanto luz quanto interface vão além da superfície de contato, ativando ligações entre material e imaterial, sem estabelecer diferença entre eles. Na interface, gestos, pensamentos e sentidos são comunicáveis.

Ao estabelecerem a noção de situação social, autores clássicos da sociologia não consideraram a técnica como espaço possível de socialização, a não ser quando a

associavam aos objetivos do homem moderno. Da mesma maneira, o conceito de virtual esteve diretamente ligado a uma concepção dualista da técnica - ora como instrumento de controle, ora como instrumento do progresso. Assim, o campo virtual parecia limitado à falsificação - uma depreciação da categoria do “real”. Nessa perspectiva, o conceito de virtual opera como um adjetivo dado ao ciberespaço (Lévy, 1996), para definição positiva ou negativa do que habita e acontece nele - uma forma semelhante ao conceito de social trabalhado em toda a ciência social.

Second Life e *BarCamp* são dois tipos distintos de organização virtual colaborativa que, inseridas na perspectiva da sociedade contemporânea, podem ser estudadas a partir de diferentes concepções sobre a virtualidade. O ambiente virtual não tem pretensão de se opor ao social, ou ser melhor que ele, o ambiente virtual é apenas mais um espaço para o encontro, conexão dos cyborgs. Entretanto o ambiente do SL parece trazer um tipo de sociabilidade imersiva, totalmente ligada à interface como resultado da expressão. Já o BC, parece mostrar um tipo de sociabilidade extensiva, que amplia a condição “humana” nesta sociedade tecnológica.

Ao explorar a sociabilidade no e do ambiente virtual, através de relações no *Second Life* e *BarCamp* pode-se encontrar novas formas de interação entre homem, máquina e ambiente. A idéia de interface permeou uma possibilidade de configuração dessa virtualidade. Nela, os contornos das superfícies de contato eram misturados ao ambiente e à sensorialidade do espaço virtual. Partindo dessa noção, a rede não deve ser pensada apenas como repasse de informação, mas também como espaço de sensações. Os espaços de significação que se abrem no *Second Life* e no *BarCamp* não buscam instituir-se numa estrutura histórica - eles buscam a ação - sem sedução, ou luta de posições hierarquizadas, a sensação *cyborg* e a circulação de conhecimento. No *Second Life* e no *BarCamp*, a troca de conhecimento é prioritária e com ela surge a sensibilidade tecnológica. Trata-se de caminhos de conectividade, mais do que de coletividade.

Olhar para as relações de *Second Life* e *BarCamp* implica olhar também o espaço no qual elas acontecem, se inserem e pelo qual são constituídas. Um espaço atópico, sem lugar, não delimitado previamente por um “projeto” constituído a partir do universo simbólico como em toda a modernidade. Embora os espaços de socialização do *Second Life* e do *BarCamp* sejam diferentes, ambos estão permeados pela característica de um ambiente no qual é impossível manter a separação entre emissor/receptor e sujeito/objeto.

A concepção de Perniola sobre *simulacro* pode evidenciar com mais clareza o papel da virtualidade na constituição das formas de expressão sociais atuais, nomeadamente as aqui citadas. Essas expressões representam possibilidades de viver na sociedade contemporânea, em sintonia com as interfaces tecnológicas digitais.

No *Second Life*, a experiência é ambígua, lúdica, imersiva e comunicativa. Ela está relacionada à construção da infoentidades e de interações sociais através da combinação de dados digitais e tecnológicos, que o tempo todo negocia com novas interfaces híbridas. Dessa maneira, diversas instâncias simbólicas, orgânicas e inorgânicas, apontam para a emergência de um novo tipo de habitar social virtual imersivo, no qual, as superfícies se confundem e se misturam numa forma de cibercultura delimitada por elementos informativos.

No *BarCamp*, a experiência acontece em espaços múltiplos e abertos, principalmente marcados pela dinâmica colaborativa, deslocativa e conectiva. Nele, a construção do conhecimento e a extensão do espaço de interação social é compartilhada de forma horizontal.

Nos dois ambientes, o vínculo social se dá *pela* (através) interface, e também *com* a interface tecnológica. Nesses espaços, estabelece-se uma relação de confiança, de parceria, de simbiose entre homem e máquina. Um grande vínculo com o virtual parece decorrer da possibilidade de sentir através de outra corporalidade. A situação social tecnológica e virtual não depende de um cenário físico responsável pela ambientação da percepção direcionando-a, mas sim da simples realidade de uma tele presença capaz de modificar a natureza dos comportamentos e interações. As mídias digitais trazem um novo tipo de relação entre espaço social, o virtual e entre pessoas. Os diversos grupos são chamados a interagir num mesmo espaço, híbrido, formado por múltiplas opções de interação. “A natureza da interação não é determinada pelo meio ambiente físico enquanto tal. Mas pelos modelos de fluxos informativos” (MEYROWITZ, 1985, p. 75).

As vertentes imersiva e extensiva do virtual, presentes nos ambientes e nas formas de interação do *Second Life* e *BarCamp* trazem àquela situação social moderna o deslocamento das estruturas definidoras, científicas e discursivas. Na qual os contornos deixam de ser definidos exclusivamente pela racionalidade ou estruturas previamente arquitetadas.

A situação social tecnológica faz emergir um tipo de interação com a tecnologia e entre seres “humanos” na qual ambos são sistemas informativos sensíveis, diferente da

idéia de espetáculo. Por isso a importância de pensar o social como situação, como movimento de múltiplos agentes.

A virtualidade marca a multiplicação de tais situações sociais caracterizadas pela dinâmica emergente da interface. O “social” virtual permite agenciamentos locais e globais, desvinculados do sentido da “história”. A virtualidade provoca dessa forma a desmistificação da perspectiva clássica antropocêntrica que buscou fixar a condição humana. Os ambientes virtuais permeados pelo *encontro na e pelas interfaces* demonstram uma “situação” onde as tradicionais formas de presença, tempo e espaço não mais existem como durante séculos a sociologia pensou, levando-nos a repensar os significados de “natural” e de “artificial”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRUZZESE, A. **O esplendor da TV**. Origem e destino da linguagem audiovisual. São Paulo: Studio Nobel, 2006.

_____. **A natureza do mundo na época pós-humana**. In: disciplina de pós-graduação do Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo - CRP da Universidade de São Paulo - USP, 2007. Notas de aula.

ADORNO, T. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ÁUGE, M. **Não-lugares**: introdução à uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papirus, 1994.

BARABÁSI, A. L. **Linked**. How Everything is Connected to Everything else and What it means for Business, Science and Everyday Life. Cambridge: Plume, 2003.

BARREIRA, C. **Corpos virtuais: representações do corpo nos Web-chats**. São Paulo, 2004. Dissertação (mestrado em antropologia) - Programa de Pós-graduação em antropologia – FFLCH, Universidade de São Paulo, 2004.

BATESON, G. **Natureza e espírito**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1987.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total: mitos-ironia da era do virtual e da imagem**. 2. ed. Porto Alegre: Sulinas, 1999.

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BENJAMIN, W. **Sobre arte, técnica linguagem e política**. Lisboa: Relógio D'água, 1992.

BOUDON, R.; BOURRICAUD, F. **Dicionário crítico de sociologia**. 2º ed. São Paulo: Ática, 2001.

BRIGGS, A.; BURKE, P. **Uma história social da mídia**: de Gutenberg à Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BURGOS, M. F. B. Comunidades virtuais e novas formas de sociabilidade: panoramas possíveis para uma sociedade em rede. In: **Revista Sociedade e Estudo**. Brasília, v. 19, n. 1, p. 249 - 250, jun, 2004.

CARDOSO, G. **Para uma sociologia do ciberespaço**. Comunidades virtuais em português. Oeiras: Celta, 1998.

CASTELLS, M. **A galáxia internet**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

_____. **A sociedade em rede**. 8º ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005. V. I.

CASTRO, V. **A inconstância da alma selvagem**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

COSTA, R. Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva. **Interface** - Comunicação, saúde, educação. Botucatu, v. 9, n. 17, p. 235 – 248, mar/ago, 2005.

CRUZ, M. Braga da. **Teorias sociológicas**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. São Paulo: Editora 34, 2004. V. I, II e V.

DOMINGUES, D. M. G. Ciberespaço e rituais: tecnologia, antropologia e criatividade. **Horizontes antropológicos**. Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 181 – 198, jan/jun, 2004.

DORNELLES, J. Antropologia e internet: quando o campo é a cidade e o computador é a rede. **Horizontes Antropológicos**. Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 241 - 271, jan/jun, 2004.

ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. Lisboa: DIFEL, 1991.

EVANS-PRITCHARD, E.E. **Antropologia social**. Lisboa: Edições 70, 1972.

DI FELICE, M. ; BARILE, N. ; AQUINO, V. . Estetiche post-umana e forme atopiche dell'abitare. In: Vitor Aquino. (Org.). **Metáforas da Arte**. 1 ed. São Paulo: MAC USP/Programa de Pós-graduação em Estética e História da Arte/USP, 2008, v. 1, p. 79-97.

DI FELICE, M. Sociabilidades transorgânicas e sentires além do humano. In PERNIOLA, M. **O Sex appeal do inorgânico**. São Paulo: Studio Nobel, ECA-USP, 2005.

_____. Atopias e tecnologias comunicativas do habitar. In **MSG – Revista de comunicação e cultura**, São Paulo, n. 1, p. 66-70, 2008.

_____. **Paisagens pós-urbanas**, o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2008. No prelo.

_____. (Org). **Do público para as redes**. A comunicação digital e as novas formas de participação social. São Paulo: Difusão, 2008.

_____. Das tecnologias da democracia para as tecnologias da colaboração. In: Massimo Di Felice. (Org.). **Do público para as redes**. 1 ed. São Caetano do Sul: Difusão, 2008, v. 1, p. 17-62.

FIGUEIREDO, L. C. e SANTI, P. L. **Psicologia, uma (nova) introdução**. Uma visão histórica da psicologia como ciência. São Paulo: EDUC, 2003.

GALLINO, L. **Dicionário de sociologia**. São Paulo: Paulus, 2005.

GUIMARÃES JUNIOR, M. J. **Vivendo no Palace**: etnografia de um ambiente de sociabilidade no ciberespaço. Mestrado em antropologia social, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000. 148 p.

_____. De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social online. In **Horizontes antropológicos**. Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 123 -124, jan/jun, 2004.

GOFFMAN, E. **A apresentação do eu na vida de todos os dias**. Lisboa: Relógio D'Água, 1993.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HARAWAY, D. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In **Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature**. New York: Routledge, 1991, pp.149-181.

HAWTHORN, G. **Iluminismo e desespero**. Uma história da sociologia. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

HEIDEGGER, M. **Ensaio e conferências**. Petrópolis: Vozes, 2002.

HINE, C. **Virtual Ethnography**. London: Sage, 2000.

JAMESON, F. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1996.

JOHNSON, S. **Cultura da interface**. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2001.

KERCKHOVE, D. **A pele da cultura**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

LATOUR, B. Como terminar uma tese de sociologia: pequeno diálogo entre um aluno e seu professor (um tanto socrático). In: **Cadernos de campo**. São Paulo, n. 14/15, p. 339-369, 2006.

_____. **Reassembling the social**. Oxford: Oxford University Press, 2005.

_____. **Jamais Fomos Modernos**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LEMOS, A. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. **A inteligência coletiva**. Por uma antropologia do ciberespaço. 5. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

_____. **Web Semântica**: O futuro da comunicação e da colaboração no ciberespaço. In: 2º Simpósio de Comunicação. II, 2007, São Paulo.

LYOTARD, J. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

MAFFESOLI, M. **No tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

MARCONDES FILHO, C. Social, sociabilidade, massas. In: Coletivo NTC. **Pensar Pulsar**. São Paulo: Edições NTC, 1996.

_____. O círculo cibernético e o detalhamento da pesquisa. In: KREINZ, G.; MARCONDES FILHO, C.; PAVAN, C. **Círculos crescentes, pesquisa e história na divulgação científica brasileira**. São Paulo: Publicações NLR, 2006.

_____. **Michel Serres**. In: Revista Existo.com. Notas de aula. Trabalho não publicado.

_____. **Gregory Bateson**. In: Revista Existo.com. 2007. Notas de aula. Trabalho não publicado.

_____. **Humberto Maturana**. In: Revista Existo.com. Notas de aula. Trabalho não publicado.

_____. **Frank Hartmann**. In: Revista Existo.com. 2007. Notas de aula. Trabalho não publicado.

_____. **O princípio da razão durante – Parte V**. Notas de aula. Trabalho não publicado.

MARX, K. e ENGELS, F. **O manifesto comunista**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1979.

MEYROWITZ, J. **No sense of place: the electronic media on social behavior**. London, Oxford University Press, 1985.

MIRANDA, J. A. e CRUZ, M. T. (org) **Crítica das ligações na era da técnica**. Lisboa: Tropismos, 2002.

MORAES, M. O. O conceito de rede na filosofia mestiça. In: **Revista Informare**. v. 6, n. 1, p. 12-20, 2000.

PEREIRA, E. S. **Ciborgues indígenas@s.br: a presença nativa no ciberespaço**. 2007, 204. Mestrado em Estudo comparado sobre as Américas – Instituto de Ciências Sociais, Centro de pesquisa e pós-graduação sobre as Américas, Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

PERNIOLA, M. O. **Sex appeal do inorgânico**. São Paulo: Studio Nobel, ECA-USP, 2005.

_____. **Pensando o ritual**. Sexualidade, morte, mundo. São Paulo: Studio Nobel, ECA-USP, 2000.

POE, E. **O homem da multidão**. Porto Alegre: Paraula, 1993.

RHEIGOLD, H. **A comunidade virtual**. Lisboa: Gradiva, 1996.

RUMASZEWSKI, M.; AU JAMES, W.; WALACE, M.; WINTERS, C.; ONDREJKA, C.; BATSTONE-CUNNINGHAM, B.; e residentes do *Second Life* de todo o mundo. **Guia oficial do Second Life**. São Paulo: Ediouro, 2007.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: das culturas das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTOS, B. de S. **Um discurso sobre as ciências**. Porto: Afrontamento, 2003.

SERRES, M. **Os cinco sentidos: filosofia dos corpos misturados**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

SIMMEL, G. A metrópole e a vida mental. In: Velho, O. G. (Org). **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1979.

SODRÉ, M. **Antropológica do espelho**. Uma teoria da comunicação linear e em rede. Rio de Janeiro: Vozes, 2006.

TEDESCO, J.C. **Paradigmas do cotidiano**: introdução à constituição de um campo de análise social. Rio Grande do Sul: EDUNISC, 1999.

TURKLE, S. **A vida no ecrã**: a identidade na era da internet. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

ULRICH, B. *Risk Society. Towards a New Modernity*. London: Sage, 2000.

VATTIMO, G. **A sociedade transparente**. Lisboa: Relógio D'água, 1992.

VIRILIO, P. **O espaço crítico e as perspectivas do tempo real**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

WIENER, N. **Cibernética e sociedade**. São Paulo: Ed. Cultrix, 1954.

WOLF, M. **Teorias da comunicação**. Lisboa: Presença, 1995.

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

AVATAR, in: **Wikipedia.org**
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_%28realidade_virtual%29>. Acesso em: 10/06/2007.

BARCAMP, in: **BarCamp Brasil** <<http://www.BarCamp.blaz.com.br/>>. Acesso em 10/06/2007.

BBS, in: **Wikipedia.org** < <http://pt.wikipedia.org/wiki/BBS>>. Acesso em 15/10/08.

BRALOW, P. **Declaração de independência do ciberespaço**. <
http://mail.senacsp.edu.br/files/content/AllPublic/Users/Users-E/eduardo.braga-Public/6DG/barlow_internet.pdf>. Acesso em 08/05/08.

FERNANDES, F. **Ser e identidade no universo dos games**. In: Enciclopédia Itaú Cultural – Arte e Tecnologia, São Paulo, 2007. Disponível em:
http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=58>. Acesso em 11/07/08. HERMENÊUTICA, in: **Wikipedia.org**
<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Hermen%C3%AAutica>>. Acesso em: 06/10/07.

INFANTES, A. T. **Nuevas etnografías y ciberespacio**: reformulaciones metodológicas, 2004. Disponível em: <<http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/c10tellez.htm>>. Acesso em: 10/06/2007.

MAYANS, J. **Nuevas Tecnologías, Viejas Etnografías**. Objeto y método de la antropología del ciberespacio. 2004. Disponível em:
<<http://cibersociedad.rediris.es/mayans/genchat.php>>. Acesso em: 10/06/2007.

MUD, in: **Wikipedia.org** < http://pt.wikipedia.org/wiki/Multi-user_dungeon >. Acesso em 15/10/08.

RECUERO, R. C. **Redes sociais na Internet: considerações iniciais**. In: V Encontro dos Núcleos de Pesquisa do INTERCOM, 27, 2004, Porto Alegre. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/recuero-raquel-redes-sociais-na-internet.pdf>>. Acesso em: 15/07/07.

_____. **Comunidades Virtuais: uma abordagem teórica**. In: V Seminário Internacional de Comunicação, no GT de Comunicação e Tecnologias midiáticas, 2008, Rio Grande do Sul. Disponível em < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/recuero-raquel-comunidades-virtuais.pdf> >. Acesso em: 07/10/08.

RPG, in: **Wikipedia.org** < [http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_\(jogo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_(jogo)) >. Acesso em 15/10/08.

SECOND LIFE, in: **Wikipedia.org** < http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_life >. Acesso em 10/06/2007

TAG, in: **Wikipedia.org**. < [http://pt.wikipedia.org/wiki/Tag_\(metadata\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Tag_(metadata)) > e < [http://pt.wikipedia.org/wiki/Tag_\(programa%C3%A7%C3%A3o\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Tag_(programa%C3%A7%C3%A3o)) >. Acesso em 15/10/08.

TORRES, M. A. R. **La (des)territorialización del ciberespacio: la vigencia de la metodología etnográfica en el entorno virtual**. S/data. Disponível em: <http://www.monografias.com/trabajos901/des-territorializacion-ciberespacio-metodologia-etnografica/des-territorializacion-ciberespacio-metodologia-etnografica.shtml#_Toc132524628>. Acesso em: 20/05/2007.

WIKI, in: **Wikipedia.org**. <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wiki>>. Acesso em 06/10/2007.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

BALDINI, M. **Storia della comunicazione**. Roma: Tascabili Economici Newton, 1995.

BAUDRILLARD, J. **A sociedade de consumo**. São Paulo: Edições 70, 1975.

_____. **Para uma crítica da economia política do signo**. São Paulo: Martins Fontes, 1972.

BURKE, P. **Uma história social do conhecimento**. De Gutenberg à Diderot. Rio de Janeiro, 2003.

ERIKSEN, T.H. & NIELSEN, F.S. **História da antropologia**. Petrópolis: Vozes, 2007.

HANNERZ, U. Os limites de nosso auto-retrato. **Antropologia urbana e globalização. Mana**. Vol. 5, nº1, abril 1999, p. 149-158.

HARAWAY, D. Cyborg manifest. In: **Simians, Cyborgs, and Women**. Londres: Free.

HARVEY, D. **A condição pós-moderna**. 13. ed. São Paulo: Loyola, 2004.

- LARA FILHO, D. O fio de Ariadne e a arquitetura da informação na WWW. In: **DataGrama Zero - Revista de Ciência da Informação**. São Paulo, v.4, n.6, dez. 2003.
- MANOVICH, L. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MIRANDA, J. A. (org). Real VS. Virtual. In: **Revista de Comunicação e Linguagens**. nº 25 e 26, 1998.
- MIRANDA, J. A. e CRUZ, M. T. (org) **Crítica das ligações na era da técnica**. Lisboa: Tropismos, 2002.
- MIRANDA, J. A. e RODRIGUES, A. Moderno – Pós-moderno. In: **Revista de comunicação e linguagens**, nº 6 e 7, 1988.
- OLIVEN, R. G. **A antropologia de grupos urbanos**. Petrópolis: Vozes, 2007.
- PARENTE, A. (org) **Imagem máquina**. 3.ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2ª reimpressão, 2004.
- PETERS, Michael. **Pós-estruturalismo e filosofia da diferença**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- PINTO, A. **O conceito de tecnologia**. 2.ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005. Vol. I e II.
- POPPER, K. **Conhecimento objetivo**. São Paulo: EDUSP, 1975.
- SACKS, O. **Um antropólogo em marte**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2006.
- SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço**. O perfil cognitivo do leitor imersivo. 2ª edição, São Paulo: Paulus, 2007.
- _____. **O método anticartesiano de C. S. Pierce**. São Paulo: Unesp, 2004.
- SCHÖPKE, R. **Por um a filosofia da diferença**: Gilles Deleuze, o pensador nômade. São Paulo: EDUSP / Rio de Janeiro: Contraponto, 2004.
- STRATHERN, M., PEEL, J.D.Y., TOREN, C e SPENCER, J. The concept of society is theoretically obsolete. In: **Key Debates in Anthropology**. Londres/ Nova Iorque: Routledge, 1996.
- STRATHERN, M. **Partial connections**. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers Inc, 1991.
- VELHO, G. **Utopia urbana**: um estudo de antropologia social. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.
- _____. **Individualismo e cultura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- VELHO, G. & KUSCHNIR, K. (org.) **Pesquisas urbanas**: desafios do trabalho antropológico. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- WAGNER, R. **The invention of culture**. Chicago: University of Chicago press, 1989.
- WATZLAWICK, P. e BEAVIN, J. JACKSON. **Pragmática da comunicação humana**. Um estudo dos padrões, patologias e paradoxos da interação. São Paulo: Cultrix, 1967.

ANEXOS

GLOSSÁRIO

SECOND LIFE

Residente – pessoa que se inscreve no site e passa a existir enquanto *avatar* no SL

Avatar – representação gráfica do residente

Local Chat – conversas em tempo real através de diálogo escrito

IM (Instant message) – caixa de diálogo para conversas privadas

TP - Tele transporte, modo de locomoção básico do SL

Neckos – são os *avatares* meio gente, meio animal

Tier – imposto sobre a propriedade de um terreno

Noobie - novato

Script – linguagem de programação para criar (determina funções aos objetos)

Rezbox – imagem temporária de um objeto (ao invés dele existir)

Primitivos (prim) – unidade geométrica básica para criação

Freebies – objetos de vários tipos doados sem custo aos *avatares*

Search – ferramenta de busca, utilizada quando o *avatar* está online

Camp ou camping – atividade para ganhar dinheiro

Friendsheep – oferta de amizade entre os *avatares*, sempre que o avatar amigo estiver online o outro saberá.

BARCAMP

Campers – membros da comunidade

Blogueiro – pessoas que utilizam blogs constantemente

ANEXOS

Anexo 1 – DIÁRIO DE CAMPO de Filomena Graves no *SECOND LIFE*

***IMPORTANTE:**

- Todos os nomes dos avatares citados neste relato foram abreviados pelas iniciais de seus nomes, a fim de preservar suas identidades.
- Nos “local chats” (aqueles que não são IM – instant message) meus diálogos aparecem em negrito, minha fala é reconhecida como “you”.
- Durante os diálogos ou nos relatos, as intervenções realizadas após a transcrição do diário pela pesquisadora estão sublinhadas.
- Utilizei abreviações para me referir à:
 - ✓ Second Life – SL ou sl;
 - ✓ Real Life – RL ou rl;
 - ✓ Teletransporte – TP ou tp.

FIG. 1- Página inicial do Second Life, na qual se coloca nome, sobrenome e senha, depois de ter realizado o download da plataforma digital e depois de ter se inscrito como residente.

Meu nome é Filomena Graves. Nasci em 7 de maio de 2007. Na verdade nasci somente depois de ter construído um corpo de bits e silício... O software do SL me

oferece um modelo de avatar que eu posso manipular depois. Sou magra, alta, tenho cabelos lisos e compridos e ruivo. Meus olhos são amendoados e verdes, acho que essa combinação fica legal, “ruiva de olhos verdes”. Nariz pequeno, boca grande relativamente grossa e rosada, pele branca... Vou colocar as maçãs do rosto coradas... Nossa eu posso escolher até o brilho do meu rosto e a profundidade... Se eu quiser posso até ter olheiras... As possibilidades são inúmeras. Você pode ser corcunda, baixo, gordo, metade animal... Braços longos, finos assim como as pernas. Rosto levemente arredondado. Coloquei seios relativamente grandes, quadril um pouco largo, estilo violão mesmo. Depois de manipular o tipo de corpo que eu gostaria de ter, vou escolher minhas roupas. As opções são bem básicas... Escolhi uma calça jeans, uma blusa comum vermelha e um casaco preto por cima. Nada vulgar, queria uma coisa mais rock’n roll. Agora só falta o sapato... Não vejo nada muito interessante... Vou colocar uma sandália preta baixa, estilo chinelo. Pronto, agora é só começar a explorar o lugar... Quando nascemos somos transportados para uma região específica do SL para que possamos criar nossa forma, depois disso é que estamos liberados para navegar no ambiente. O que eu vejo? Nada ainda que a minha mente capte... Realmente não faço idéia como os avatares fazem para se socializar ou para encontrar coisas à fazer. Não sei nada desse ambiente. Não faço a menor idéia de onde ir ou de como poderei encontrar pessoas. Nem quais são as funções deste programa... Vai ser uma longa jornada...

Que sensação de estranhamento, estar num ambiente e não local que nunca consigo ter a noção de sua dimensão completa.

A partir de umas dicas externas ao SL consegui saber que a ferramenta search, é o que pode me ajudar a encontrar lugares pessoas, atividades, eventos e etc. Então comecei a usar a ferramenta search, o que procurar? Quero ver outros avatares, interagir. Vou procurar pelos lugares mais populares... Encontrei vários lugares, mas achei a Ilha Búzios um lugar interessante, vou me tele transportar pra lá.

Hehehe, Nossa! Mal entrei e um avatar me ofereceu “friendsheep”, isso quer dizer que quando eu ou/e ele estivermos online saberemos e poderemos manter contato via IM (instant message), mesmo se estivermos em locais diferentes. Existe a opção de eu autorizar esse “amigo” a modificar meus objetos e saber em qual localidade estou. Ainda não entendi como funciona essa questão dos meus objetos, se eu preciso comprar, e onde coloco. Acho que o cara não sabe mexer e me adicionou sem querer... Será?

Andando pela Ilha Búzios vejo um outdoor divulgando crianças desaparecidas. Aqui nessa Ilha, tudo está em português e a grande maioria dos avatares é brasileira. Olha, uma propaganda de uma rádio, MIX FM 102.1, será que ela existe aqui?

Ando mais um pouco e vejo uma oferta, uma bolinha que diz: “dance por 35min e ganhe L\$6. Ignorei...

Nossa, uma loja de bijuterias. Quanta coisa legal, mas não posso comprar nada porque não tenho dinheiro.

Estou passando por um shopping... Cadê os avatares desse lugar? Ah, agora apareceram 3 mulheres. Puxei conversa com uma delas:

Filomena: “Você está sempre aqui no Second Life?”

Elas não me responderam...

Desconectando, são 1h20 da manhã (RL).

Estou na Ilha Brasil...

Numa quadra muitos avatares sentados em almofadas, o SL está lento... Vejo inúmeras propagandas do Bradesco Seguros, muitas lojas, sempre vendendo corpos, objetos, roupas.

Vejo um aviso num cartaz: "Semana do amor", (clicando com o botão direito fico sabendo do que se trata) cada pessoa pode pegar um bótom se quiser, verde para quem está aberto a relações e procurando alguém, amarelo para quem está aberto mais não totalmente, e vermelho para quem não está disponível.

Ninguém está conversando nesse ambiente... Xi, não consigo andar... Está travando... Melhorou...

Comecei a pesquisar para ir a outro lugar...

Cheguei à "Afrodite", uma discoteca alemã eu acho, todos que estavam no ambiente me deram "oi" via chat geral do local... Andando pelo lugar vi novamente uma "bolinha" daquelas que oferecem coisas... E nessa dizia: "dance 15 minutos para ganhar L\$3". Mas era para dançar tipo "stripper"... Não fui não... Fiquei envergonhada...

Está travando o programa...

Desconectei 20h32 (RL).

Conectei...

Estou na Ilha T online Beach.

Os avatares conversam em alemão, e às vezes em inglês. Alguém ta pedindo emprego.

Alfa Roelofs (T online security) fala comigo... Pergunta de onde eu sou e quantos anos eu tenho, respondi... A conversa (em inglês) parou por aí...

Troquei idéia com uma brasileira (Milla Roux) que estava lá perdidona... rrsrrs era a primeira vez dela no SL, é de Santa Catarina. Ela me perguntou sobre as roupas e como conseguir dinheiro... Expliquei o pouco que eu sabia, que na verdade para termos outras roupas, diferentes daquelas que agente nasce, temos que comprar ou ganhar de um amigo.

Nossa uma menina com uma tatuagem muito legal, vou perguntar à ela como ela conseguiu. Eu sempre quis fazer uma tatuagem, mas nunca tive coragem. Quem sabe eu faço agora...

Ela me respondeu que comprou utilizando seu cartão de crédito. Estou vendo que logo, logo vou precisar de dinheiro para melhorar a aparência. Como vou conseguir dinheiro eu ainda não sei. Esqueci de comentar que conversamos como se fosse pelo MSN, através de uma janela, um chat.

Vejo um outdoor da Mercedes...

Desconectando...

Conectei...

Nasci em maio, e só voltei a escrever neste diário no final de junho... por quê? Não sei... Este é um ambiente tão novo, tão diferente, que acaba não dando tempo de escrever pelo que eu passo, tudo o que vejo, tudo o que sinto... As coisas aqui são muito dinâmicas, aliás, dependem desse dinamismo, porque se eu ficar parada num mesmo local de nada adianta estar aqui. No SL, me parece que cada avatar escolhe seu caminho, escolhe como se diverte, se vai namorar, ou se vai ampliar contatos de trabalho ou se vai criar uma nova profissão. Não existe um caminho típico ou único, ele é completamente móvel, fluído, hipertextual, complexo. E os motivos que te levam a escolha desse caminho são inúmeros e múltiplos.

**Percebi pelas conversas que tive, que o pessoal ao se referir ao Second Life, utiliza a abreviação "SL" e para se referir a vida real, utilizam "RL" (real life).*

Engraçado, vivo a pouco tempo neste universo, mas sinto uma sensação física de estranhamento. Quando algum avatar se aproxima de mim, não sei o que fazer... não sei se dou um passo atrás... não sei se eu falei ou não, ou o que falar, imagino se ele quer falar comigo ou não. Se não fala nada, imagino que deve estar estampado na minha testa que sou uma novata... não sei se esses avatares que eu vejo estão nas mesmas condições que eu ou não, se começaram agora ou se sabem tudo deste universo. Não fiz nenhuma amizade, então eu não tenho nenhuma referência de como as coisas acontecem aqui...

27/06/07 - 00h40 (RL) – Ilha Brasil

Cheguei... lá vou eu passear por aqui... como é difícil saber o que fazer ou aonde ir. O fato de eu estar no ambiente não me dá a menor sensação de onde estou, do que é o lugar, do que fazem nesse lugar. Eu ainda não tenho familiaridade com os locais aqui... me sinto completamente perdida... não sei como me comportar, como me aproximar das pessoas, não sei se minha conversa será bem recebida. Eu vejo tantos avatares bonitos, com corpos, rostos e roupas tão diferentes desse corpo básico que tenho... será que é por isso que não consigo criar vínculos com ninguém?

Engraçado, escuto o barulho de outras pessoas tecendo... se tem outras pessoas conversando próximas a mim eu posso ouvir o som delas tecendo, mas se me distancio de quem está se comunicando já não escuto nada. Aliás pela janela "local chat", tenho acesso ao que está sendo falado pelas pessoas próximas a mim...

Tem outra aba nessa janela, que mostra os meus contatos. Não são muitos até agora... Sou esposa do "AZ". Ele é um contato de antes do SL, ele veio da RL.

Vejo neste espaço, um relógio que marca a hora do SL e a hora da RL, engraçado, se não fosse por esse relógio com patrocínio do Bradesco, eu nem saberia que existe um outro tempo fora daqui... Aqui no ambiente do SL, não existem tantas referências da RL, ou melhor, referências que separem a RL da SL. Se bem que na Ilha Brasil vejo até propaganda em outdoors da novela da Globo das 20h...

Andando mais um pouco me deparei com algumas lojas... que vendem coisas para que vc possa montar sua loja virtual ou que vendem coisas para os avatares utilizarem neles mesmo, como biquínis e corpos (shape).

Deixa eu explicar um pouco essa questão dos corpos, aqui no SL a gente pode escolher outro corpo quando quiser e modificá-lo, ainda não sei bem quais são os procedimentos tecnológicos que devo ter para fazer isso... mas logo logo descobrirei... quero mudar meu corpo... preciso melhorar a aparência.

Por enquanto não vejo muitos diálogos longos aqui...

Desconectando

25/08/07 – sábado – 12h (RL)

Estou na Ilha Brasil... resolvi procurar outros locais para conhecer... Achei Cote D'Azur, na França. Aparecia no "search" como um local bastante visitado.

Estou aqui... Andando, por uma praia... Um cara puxou papo... "TYN", fala português, disse que era novo aqui e perguntou se podia me acompanhar no passeio... eu deixei, conversamos sobre o SL por um tempo, expliquei umas coisas que eu sabia sobre este ambiente. Depois dei um jeito de ir a outro lugar, cansei de falar com o cara, no final ele ia me paquerar e eu não ia saber o que fazer... ainda não me sinto muito confortável com as abordagens de outros avatares.... nunca sei o que esperar ou o que fazer. Sou novata nessas formas de interação...

Busco no "search"... um local que eu gostaria de ir, conhecer algum lugar que nunca fui. Busquei por Nova Iorque, achei a Time Square... lá fui eu... me teletransportei (é só clicar no endereço que aparece na descrição do local disponível na caixa de diálogo da função "search". Aqui no SL a gente simplesmente se teletransporta para os locais, ou seja, não existe o problema de distância ou dinheiro para ir a outros países por exemplo... e além disso podemos visitar outras épocas da história.

Como não consegui falar com ninguém, vou voltar à Ilha Brasil e ver o que está acontecendo lá...

Para variar na Ilha Brasil, a maioria do pessoal é brasileiro, tem também uns gringos... a conversa entre as pessoas nesta ilha é mais freqüente, normalmente o pessoal fala de coisas sobre o universo SL, ou sobre coisas corriqueiras, ou então simplesmente compartilham o momento.

Nossa, um avatar chamado "Jumentolhos Barbosa"... o que será que ele quer mostrar com esse nome? rsrsrsrs...

Conversei com uma avatar "CK" e ela me disse que era segurança aqui da Ilha Brasil, então perguntei à ela como conseguiu isso. Ela me explicou que quando um avatar está a bastante tempo no SL e já é "Hostes" (repcionista, promotor, anfitrião de um local) numa localidade, ele pode ser chamado pelos administradores do local para ser segurança. Não entendi muito bem quem são esses administradores, o dono daquela ilha ou o pessoal da Linden Lab, mas achei melhor não perguntar demais para não espantar a mulher... se bem que terminamos nosso papo aí.

Dei uma procurada nos grupos de universidades existentes aqui... Achei Anhembi-Morumbi, Universidade do Brasil Virtual, USP, Universidade Brasileira, Universidade do Porto, do Minho, todos grupos que sempre sabe se um membro está conectado ou não.

Desconectei....

29/08/07 – quarta-feira – 16h35 (RL)

Conectei... Sempre conecto no último lugar que estive, isso é a regra do sistema. Lá fui eu para a Ilha Búzios.

Olha! Tem uma propaganda de uma exposição de fotos e de uma instalação. Não fui ver, achei melhor continuar andando.

Vejo um avatar com um note book. Que legal! Vou perguntar onde ele comprou, vou dizer a real de que sou novata aqui e preciso de umas dicas. Perguntei pela caixa de diálogo das conversas locais, chamei-o pelo nome e fiz a pergunta... Ele me ignorou... credo... Deixa eu ir andando...

Estou vendo um outdoor de uma empresa com o balanço do mês. Interessante, que empresa será esta?

Fiquei um pouco desanimada, desestimulada. Quando será que vou conseguir alguma expressividade social, criar uma rede de amigos? Acho que preciso me soltar mais e agir de outra forma. Normalmente passo despercebida pelos avatares.

Desconectei...

30/11/07 – 10h45 RL – SL 05h02

Fui em busca de ganhar algum dinheiro. Achei um lugar chamado Hippiipay – Woodstook Free, que é um local que pede algumas ações para o avatar conseguir ganhar dinheiro, sem utilizar o cartão de crédito. Para poder ganhar alguns lindens, eu tinha que tirar uma foto na RL e mandar por email para o grupo que tem um site.

Tirei a foto, mas acabei que não enviei ao site indicado...

Desconectei...

Terça-feira 12h RL

Conectei....

Ganhei uma “LandMark” de um desconhecido, o que é isso? Como que o cara pode me mandar isso? Deve ser pelo inventário. Sei isso porque meu marido AZ que manja mais desse local. Ele me explicou que tudo o que é meu, meus objetos, ficam nesse inventário que é mais uma janela do programa. Ainda não manipulo ele muito bem...

Essa oferta de landmark aparece via uma caixa de diálogo dizendo que o avatar tal, me ofereceu tal coisa, e me pergunta se eu quero aceitar ou não. Eu aceitei, parece que ele me passou a localização de um shopping... será que é porque estou com a aparência muito básica ainda?

Peguei a localização e me TP... Nossa, que lugar interessante... é um shopping... Perguntei (em inglês) a outros avatares que lugar era aquele.... Ninguém me respondeu...

Fig. 2 – eu no freeshop indicado por um avatar desconhecido.(visão em terceira pessoa ativada)

Andei um pouco e depois e desconectei...

11/12/07 – 19h30 (RL)

Abro o programa... não consigo conectar.. Recebo a mensagem de que o SL está ativo somente para pessoas que trabalham no Linden Lab...

Acabei entrando num fórum de discussão (<http://forum.gruposecondlife.com.br>) sobre dúvidas no SL, para ver se eu aprendo mais alguma coisa, se pego algumas práticas.

Estou na discussão: “novatos, acabei de entrar no SL e não sei nada”.

Entrei no tópico de “dicas” » Como ganhar dinheiro.

No SL é possível ganhar dinheiro fazendo “camping”, que quer dizer que você é pago por “acampar” num local por certo tempo. Esse “acampar” significa ficar parado em algum local, como por exemplo bancos de praças, discotecas ou ainda você pode ficar

dançando numa dessas discotecas, basta ela ter uma animação própria para isso, programada e prevista pelo residente que inventou o lugar. Outras formas de ganhar dinheiro são: sendo dançarina em boates, programando animações e ambientes, sendo designer ou modelador 3D, sendo recepcionista de lojas, empresas, ou promotores de bares, ilhas etc. O dinheiro que ganhamos no SL pode ser trocado por dinheiro da nossa moeda.

Nesse fórum descobri que os residentes também freqüentam sites como o Ebay, para vender ou comprar coisas referentes ao SL.

Há e eles dão dica de que não se deve perguntar muita coisa a um avatar. Fica muito na cara que você é um novato. E isso pode afastar você de conhecer pessoas interessantes.

São 20h... vou tentar conectar novamente...

o SL volta a ficar disponível apenas às 22h30...

Conecto...

Chego na Ilha Brasil... mas nem dou atenção ao que está acontecendo ao meu redor, hoje estou empenhada em conhecer mais um pouco sobre as ferramentas disponíveis no programa... Conheci menus que eu não estava acostumada a mexer...

Desconectei.... 23h40 (RL)

Conectando ... 20h45

Ativo minha ferramenta para falar por voz... Procuro "AZ"... vejo que ele está online pela janela onde estão salvos os meus contatos, começo a conversar com ele pelo chat. Onde vamos? O que vamos fazer? Resolvemos ir à Veneza...

Ele foi primeiro, depois me manda um TL... chego em seguida... que emoção de encontrá-lo... ficamos andando pelo local próximo aos canais... pensando no que poderíamos fazer... "AZ" me ajudou a conhecer melhor as ferramentas do SL. Procuramos uns cursos para aprender a programar aqui, ele já sabe isso, mas eu não. É comum outros avatares mais experientes darem cursos para os novatos, promoverem palestras, discussões para aprender a mexer nas ferramentas daqui. Nós dois nos inscrevemos para participar de um curso num local chamado Lisboa...

Nossa "AZ", me deu um cigarro... que delícia fumar.... fazia tempo que não fazia isso. Andando mais um pouco vimos uma gôndola disponível para passeio, sem precisar pagar!

Mas antes disso, vimos uma animação (aquelas bolinhas) para beijo...hahaha, eba!!! O beije pela primeira vez aqui no SL... Foi emocionante... posso sentir o afeto que existe entre nós...

Fig. 3 – Primeiro beijo em SL.(visão em terceira pessoa ativada)

Começou nosso passeio. Enquanto passeamos, escuto “AZ” tocar a música tema do Poderoso Chefão no cavaquinho. Será que “AZ” tem a mesma visão que eu?

Fig. 4 – eu e AZ passeando de gôndola em Veneza.(visão em terceira pessoa ativada).

Desconectei 00h39.

14/12/07 conecto hoje com o intuito de encontrar o avatar que conheço fora do SL, mas que já está aqui faz um tempinho.

Primeira conversa com “TRD” – avatar importante pelo tempo que está aqui, tem muitas experiências e observações importantes.

Nos cruzamos através de “AZ” que o conhece. “TRD” me adicionou e logo me mandou um TP para que eu fosse a seu encontro. Cheguei, não sei bem que lugar é esse, não tem ninguém nesse local, pelo menos no meu raio de visão. Começamos uma conversa longa, “TRD” sabe que sou novata e que preciso de umas dicas e de algumas explicações para conseguir viver melhor nesse local... Para ele, pergunto todas as dúvidas que tenho... Aliás, são 3 os avatares que me abro totalmente... “AZ”, “TRD” e “GBG”, ainda não o conheci formalmente, só de meus amigos falarem. Nesses três avatares eu confio de olho fechado!

“TRD” me colocou em contato com outra moça, para que eu conhecesse mais gente... Seu nome é “NF”. Ela é muito bonita, é designer de avatar, constrói objetos, roupas e corpos. Ela é alta, com roupas ousadas, saia curta, bota comprida, tatuada, um estilo meio punk. É amiga de “TRD” de lugares mais restritos. “TRD” é um avatar bonito, muito bem produzido, com cara de bravo, tatuagem, tem um ar de misterioso, necessário para poder entrar em certos círculos do SL. “TRD” as vezes é perseguido ou proibido de entrar em alguns locais. Ele está envolvido em ilhas que os avatares jogam RPG estilo da época medieval e então muitas vezes “salva” alguns avatares de situações estranhas,

não entramos muito nesse detalhe, mas são relações de escravatura e sadomasoquismo. Ele chama essa sua tarefa como trabalho de recuperação. TRD me contou que existem pequenas máfias e para fazer parte delas é necessário ter convite.

TRD: quando eu comecei no sl eu comecei com um pensamento de pesquisa de tecnologia, minha área de trabalho, meu avatar era bem ruizinho

[16:45] TRD: rs

[16:45] TRD: depois conheci uma pessoa que precisava de ajuda, eu tive (forçosamente) que mudar um pouco para poder entrar em círculos para poder ajudá-la

[16:46] TRD: depois que eu mudei mesmo

[16:46] TRD: eu fui aceito, conheci mais pessoas desequilibradas

[16:46] TRD: resumindo

[16:46] TRD: meu empenho era ajudar muito os outros com problemas na vida real

[16:46] TRD: então na lista foram

[16:46] TRD: 1 salvamento de suicido e acompanhamento posterior

[16:47] TRD: 1 trabalho de localizar e recuperar uma pessoa na vida real

[16:47] TRD: 2 suicídios

[16:47] Filomena Graves: nossa

[16:47] TRD: 1 tirar uma moça (polonesa) das mãos de um escravagista dentro do SL que obrigava ela a ficar presa na RL

[16:47] Filomena Graves: nossa mais uma vez...

[16:48] Filomena Graves: q loucura...

[16:48] Filomena Graves: como a mulher se deixou influenciar?

[16:48] TRD: ajudei uma ong a lidar com pessoas que eram escravagistas aqui no SL que usavam o programa para reconhecer possíveis presas na RL

[16:48] TRD: vc não acredita o que as pessoas deixam fazer

[16:48] Filomena Graves: e rola uma regra, lei, fiscalização?

[16:48] TRD: enfim, o meu visual foi importante para eu entrar nesses círculos sociais

[16:48] TRD: aqui dentro não

[16:49] TRD: é algo básico, uma anarquia controlada...

[16:49] TRD: se vc importunar alguém ele te denuncia e é aberta uma investigação podendo ser aplicada uma pena leve de retratação ou ser banido

[16:49] Filomena Graves: ninguem sabe tudo o q rola, né?

[16:49] TRD: não

[16:49] Filomena Graves: ok

[16:49] TRD: mas eu conheço agentes do FBI, Cia e interpool aqui dentro

[16:50] TRD: disfarçados

[16:50] Filomena Graves: qual vcs acham q é o objetivo do pessoal q esta no SL?

[16:50] TRD: socialização

[16:51] Filomena Graves: ser aceito ou conhecer mais gente, ou conhecer gente diferente?

[16:51] TRD: bom NF dá sua opinião

[16:51] TRD: já volto, vou acompanhar pelo histórico

[16:51] Filomena Graves: ok

[16:52] Filomena Graves: NF como vc chegou ate o SL?

[16:52] NF: televisão

[16:52] Filomena Graves: serio? onde?

[16:53] NF: ai entrei e em uma semana tinha amigos suficiente pra trabalhar como promoter... chamar pessoas pra festas

[16:53] NF: sim passou uma reportagem no fantástico

[16:53] NF: ai comecei a conhecer pessoas do mundo inteiro.. achei espetacular

issu

[16:53] Filomena Graves: como vc se tornou promoter?

[16:54] NF: mas hoje naum trabalho mais com isso

[16:54] Filomena Graves: logo q entrou ja fez teu visual assim tão legal?

[16:54] TRD: voltei com café!

[16:54] Filomena Graves: rs

[16:54] NF: sim conheci pessoas q me ajudaram.. ai logo comprei lindens e arrumei um visual

[16:54] Filomena Graves: comprou com teu cartão mesmo?

[16:55] NF: não na primeira vez comprei de um avatar

[16:55] NF: depositei na conta dele e ele me passou os lindes

[16:55] NF: lindens*

[16:55] Filomena Graves: conta real?

[16:55] NF: sim

[16:56] TRD: NF, é vc na foto do profile?

[16:56] Filomena Graves: eu não entendo como funciona isso da grana... me explica?

[16:56] NF: sim.... na da 1ª vida sou eu

[16:56] TRD: wow

[16:56] TRD: volta prá rl

[16:56] TRD: ehuhheheheu

[16:56] NF: kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkk

[16:56] Filomena Graves: hhahahahahaha

Conversei com a “NF”, queria saber o que ela fazia aqui, a quanto tempo está aqui, o porquê entrou aqui e como era sua rotina. Ela me disse que tem um namorado aqui e outro na RL que também está aqui no SL. Ela vai casar em breve com o namorado SL, aqui no SL.

“NF” conheceu o SL por conta de uma reportagem que passou na TV, no Fantástico. Entrou, e em uma semana se tornou promotor de festas. Hoje ela só trabalha como designer, não tem mais atividade profissional fora do SL.

Segundo “NF” e “TRD”, o avatar funciona como uma isca para os relacionamentos, motivo elencado por ambos como o mais freqüente dos avatares que aqui estão. Por isso é importante ter um visual moderno, uma boa aparência. Tendo isso qualquer relação fica mais fácil, rsrsrsrsrs. Deve ser por isso que sou um fracasso.

Notei que enquanto eu falo, faço o gesto de quem está digitando, mas “TRD” e “NF” não fazem, perguntei o porquê. “TRD” me respondeu que existem formas de inibir as animações padrões do SL, e como ele é programador e tem experiência aqui, já sabe como fazer isso.

Conversamos também sobre como funciona esse negócio de ter um terreno aqui com uma casa... “TRD” me contou que podemos comprar um terreno para construir o que quisermos, mas é necessário pagar uma taxa, como se fosse um “IPTU”, chamada “Tier”. Esses espaços construídos, são chamados de “ilhas” ou “sistemas”. Cada servidor comporta 2 ilhas e cada ilha comporta 15 mil “prim” (são as menores unidades de construção, são as unidades básicas para construir qualquer coisa, desde objetos e prédios até avatares). Os “prim” são ferramentas próprias do SL, criadas pelos administradores do Linden Lab, são formas geométricas simples (círculos, quadrados e triângulos).

Tanto “NF” quanto “TRD” ficam conectados em média 12h e muitas vezes mais.

Perguntei como consigo acompanhar o cotidiano de uma avatar ou saber em que lugares ir. TRD me disse para olhar no perfil do avatar. Clicando com o botão direito em cima do avatar tenho acesso a seu “perfil” e então posso olhar os locais que ele costuma ir, seus objetivos, suas preferências. É uma boa estratégia para abordar alguém... no ícone “classified” eu vejo em quais lojas o avatar costuma comprar...

Eu sou considerada uma “noobie”, ou seja novata... meu comportamento, minha fala, meu visual...tudo...rs... eles vão me ajudar a fazer um upgrade...rsrsrs

Enfim, fiquei conversando com a “NF” se o relacionamento dela aqui no SL não atrapalhava o da RL, e se o namorado real não se importava. Ela disse que não mistura as coisas... sei... ela já fez sexo virtual com o namorado aqui da SL... Mas talvez esse seja o grande barato para ela do SL... pensa que no virtual não tem problema...

TRD: N?

[17:25] NF: oi

[17:25] TRD: uma curiosidade

[17:25] TRD: ou algumas

[17:25] NF: sim

[17:25] TRD: esse seu namorado/amigo

[17:25] TRD: vc já teve algum contato intimo com ele aqui dentro?

[17:26] NF: meu namorado SL.. sim..

[17:26] TRD: e seu namorado RL viu?

[17:26] NF: no SL somos namorados

[17:26] NF: meu RL tb tem namorada SL

[17:26] TRD: sim, mas ele viu?

[17:27] NF: mas sabe

[17:27] NF: naum

[17:27] TRD: hmmmmmm

[17:27] TRD: mas se visse ia ficar com ciúmes

[17:27] Filomena Graves: e aí? ciúmes?

[17:27] NF: temos relacionamento aberto ate na RL

[17:27] TRD: entendi

[17:27] TRD: curiosidade parte 2

[17:28] NF: kkkkkkkk

[17:28] NF: sim

[17:28] Filomena Graves: rs

[17:28] TRD: se eu estiver indo muito adiante vc pode pedir prá parar

[17:28] TRD: rs

[17:28] TRD: ok?

[17:28] NF: ok

[17:28] TRD: vc já usou o SI para ter prazer sexual na rl?

[17:28] TRD: EheheUHEUHEUHUEHUHEUHEUHEU

[17:28] NF: sim

[17:28] TRD: desculpe

[17:28] TRD: tudo pelo bem da ciência

[17:28] TRD: ok ok

[17:28] Filomena Graves: que interessante!

[17:28] NF: axo q ate apimenta a RL

[17:28] Filomena Graves: como?

[17:29] TRD: acredito que masturbando-se

[17:29] NF: e voz

[17:29] TRD: uhum

[17:29] Filomena Graves: mas tem lugares reservados pra isso?

[17:29] Filomena Graves: aqui no SL

[17:29] NF: sim

[17:30] TRD: aqui sim

[17:30] NF: melhor no seu terreno..ahuahuah

[17:30] Filomena Graves: então não é visto por todo mundo que ta no mesmo lugar?

[17:30] TRD: hipoteticamente, se vc estiver em um área que permita vc usar as poses vc pode usar em qq lugar

[17:30] NF: sim

[17:31] TRD: eu conheço uns lugares que rolam orgias

[17:31] NF: existe bolinhas de animações de ate pra 4 avatares

[17:31] NF: tem de tudo

[17:31] TRD: rs

[17:31] TRD: pode crer...de tudo mesmo

[17:32] TRD: vc pode ir para um motel

[17:32] TRD: na sua casa

[17:32] Filomena Graves: então é controlado...

[17:32] TRD: ou se conseguir até atrás de uma árvore

[17:32] Filomena Graves: haha

[17:32] TRD: depende de onde vc estiver

[17:32] TRD: euheuhueh

[17:32] NF: kkkkkkkkkk

[17:32] TRD: cada local costuma ter suas regras

[17:32] Filomena Graves: gente, mas e as casas de vcs, onde ficam?

[17:33] TRD: bom...eu tenho uma em uma praia particular

[17:33] TRD: uma numa montanha nevada

[17:33] NF: querem ir na minha casa

[17:33] TRD: hmmm.....

[17:33] Filomena Graves: comprou terreno e depois construiu?

[17:33] TRD: show...

[17:33] TRD: sim

[17:33] Filomena Graves: se não for incomodo, quero sim!

[17:33] NF: mando tp

[17:33] TRD: a ultima pergunta curiosa que faço prá vc N

[17:34] TRD: perai

[17:34] TRD: euhehueuheuh

[17:34] TRD: preparada?

[17:34] NF: sim

[17:34] NF: =S

[17:34] Filomena Graves: rs

[17:34] TRD: não é a toa que sou um demonio

[17:34] TRD: euheuheeh

[17:34] TRD: tá na cara que vc gostou do seu contato intimo com seu namorado, isso nem se discute

[17:35] TRD: mas essa satisfação não te levou a pensar, não que vc vá fazer, mas a ter curiosidade sobre ele na RL?

[17:35] TRD: compliquei?

[17:35] Filomena Graves: rs

[17:35] NF: bom a gente se fala no msn e tudo jah nos vimos na webcam tb

[17:35] TRD: hmhhh

[17:35] TRD: mas teve ou não?

[17:35] Filomena Graves: nossa...

[17:36] TRD: curiosidade

[17:36] NF: poderia ate ficar com ele na RL.. se meu namorado RL deixasse

[17:36] NF: kkkkkkkkkkkkkkk

[17:36] TRD: então tem sim...

[17:36] TRD: :)

[17:36] Filomena Graves: hahaha

[17:37] TRD: euhehueu

[17:37] NF: vou pro meu barquinho e mando tp

Bom, “NF” me deu um “corpo e pele novos”, ainda não vesti... estão no meu inventário...

Nos despedimos porque os dois iam trabalhar e fazer outras coisas...

2/01/2008 – ano novo, vida nova... agora com um novo visual....

Fig. 5 - Essa sou eu no meu novo corpo. (visão em terceira pessoa ativada).

Como eu ainda não tinha roupas mais interessantes a não ser as que eu nasci, continuei com elas. Mas meu corpo ficou completamente “turbinado”... Para falar a verdade ele não faz o meu estilo, mas é melhor do que o continuar com o corpo “padrão inicial” do Second Life. Mas gosto de meu cabelo. Ganhei de uma menina... Depois de eu iniciar uma conversa com ela para saber onde comprar boas roupas, ela acabou me passando um monte de coisas, um corpo e pele de “brasileira”, esse cabelo comprido e liso. Não me lembro o nome dela, ela era recepcionista de alguma ilha... Não fizemos amizade e não falei mais com ela.

Fiquei sem registrar minhas atividades por um período neste diário... Por estar buscando encontrar caminhos de me aproximar com este ambiente, muitas vezes eu conectava e nada acontecia, a não ser eu procurar por lugares que não conhecia e tinha vontade de conhecer.

Na maioria das vezes os avatares que conheci e me adicionaram como “amiga”, não falavam comigo quando estavam conectados ao mesmo tempo que eu. Via de regra era eu quem puxava papo, perguntando coisas corriqueiras do dia-a-dia do tipo: vc está bem? Muitas vezes não calhava meu horário com o desses avatares que ficam muitas horas na madrugada.

Mudando de assunto, aquela avatar que conheci por intermédio de TRD, a NF, enviou-me, o convite de seu casamento (recebi um notecard, que assim que conecto ele aparece na minha tela). Provavelmente num momento em que eu não estava conectada, porque o convite foi direto à meu email.

Esse casamento aconteceu no final do ano passado. Eu conectei no dia certo, fui ao local indicado no notecard, era uma espécie de igreja... Quer dizer, ao ar livre, com grama, um espaço cercado. O corredor estava todo enfeitado com flores. Mas cadê todo

mundo? O espaço estava deserto... Nenhuma das cadeiras dispostas de frente para o altar estavam preenchidas. Nunca tinha estado numa ilha assim antes... Essa ilha parece ser própria para esse tipo de atividade. Resolvi aguardar mais um pouco... Será que entendi as informações erradas? Deve ter sido, porque pelo tempo que permaneci (não sei dizer quanto, mas não foi muito, porque fiquei sem paciência e tinha outros compromissos fora do Second Life) não aconteceu casamento nenhum... Depois, em outra ocasião tento falar com a NF.

Fig. 6 – Visita a espaço específico para casamentos. (visão em terceira pessoa ativada).

Voltando ao dia 2 de janeiro de 2008, são 21h30 (RL), conectei já na Ilha São Paulo, local que achei procurando por pura curiosidade de ver como São Paulo apareceria aqui. Tenho a meta de conseguir ganhar algum dinheiro aqui e fazer amizades. Vamos ver se me saio melhor com uma aparência mais atraente.

Ilha São Paulo.... Estou na área denominada “Jardins”, o que vejo? Uma praça por enquanto... poucos avatares... Não sei se já disse isso, mas aqui o ambiente vai aparecendo conforme eu ando, sempre que a gente se move o ambiente se constrói, a partir de nosso movimento. O chão é preto e branco, existem uns bancos, árvores, um relógio com hora do SL e RL... Vejo uma central de informação... tem um totem na frente... vou tocá-lo para que possa obter alguma informação do local. “Regras e dicas”, cliquei com o botão direito, recebo uma notificação para eu aceitar ou não o notecard, aceitei e daí vieram as informações. Dicas para novatos no local, é importante vc saber as regras de cada ilha. Bom, tem umas dicas de como ganhar dinheiro e obter objetos de graça...

Outra dica boa para novatos é que dizem o seguinte, "não pergunte muita coisa a uma pessoa só, pergunte uma ou duas coisas para cada pessoa diferente. Porque irrita".

Mais dicas, para ganhar dinheiro procurar por "camping" ou "emprego". Diz para tomarmos cuidado com os "scripts" que ganha de um estranho... Scripts são funções, programações em linguagem de computador. Podem ser usados para criar gestos em avatares, ações para avatares e ambientes.

Nossa, eu ganhei de um avatar desconhecido um monte roupas e acessórios, cabelos... sei lá por qual motivo ele fez isso... mas deve ter me dado essas coisas quando eu não estava conectada, porque assim que conectei, em outra ocasião anterior a essa, recebi um notecard que "fulano de tal" tinha me oferecido essas coisas. Eu aceitei porque não tinha dinheiro e estava mesmo querendo ter acesso a esses objetos diferentes... Até estou usando um brinco oferecido por ele... não aconteceu nada de estranho... até agora pelo menos.

Observei um pessoal conversando... vi uma gíria nova... "TP" o que será isso? Acho que deve ser teletransportar. UF, aparece como o "officer" do local. São aqueles avatares que se preparam para receber quem chega na ilha, quem apresenta o local e teoricamente coloca pessoas em contato... Não conheci ninguém através dele. Desconectando...

25/01/08 – 10h RL

Em outra ocasião fui apresentada avatar "VL", também amiga de TRD. VL, está sempre conectada, todo dia, tem um namorado. Fiquei "amiga" dela, ou seja, sabemos o status uma da outra, online ou não. Ela tem um corpão, aliás ela me deu um corpo igual ao dela porque o corpo que eu ganhei daquela menina desconhecida era muito exagerado, uma bunda enorme, um seio gigante... Bom, se bem que o dela não é tão diferente, mas é um pouco melhor. Continuo com uma bunda muito grande e o seio também... que é a foto que está acima...

Quando a conheci falei muito rápido e marcamos de nos encontrar qualquer dia para trocar idéias. Hoje eu entrei e ela estava online, puxei papo, perguntei se ela entrava todo dia, ela disse que sim, sempre toda noite... mas que hoje só deu uma passada porque vai viajar para a praia na RL... parou de me responder... porque foi atender o telefone...

desconectei também... 12h45 RL

Conectei... Onde vou hoje? Comecei a buscar grupo ou locais que tivessem alguma relação com os "Beatles"... Achei uns grupos... quero achar um local legal, uma discoteca... achei um... vou me TP para lá (descobri, TP quer dizer mesmo teletransportar)...

Cheguei... adoro esse barulhinho do TP...

Ué, parece mais um shopping... tem uma praça com plantas, ao redor muitas lojas vendendo roupas e acessórios, como sempre. O negócio aqui é você manipular seu avatar... O chão parece de tijolo... Bem na minha frente tem uma máquina para trocar dinheiro... como será que funciona?

Olha, estou vendo uma avatar... vou trocar uma idéia com ela... Vc sabe se vai ter algum show por aqui? Ela me disse que ontem teve uma mulher tocando beatles e que foi muito bom. Que pena... mas parece que é um lugar que vou voltar mais vezes...

Bom, vou entrar na discoteca... Ainda é dia, é um espaço tipo galpão, com muitos quadros de rock, beatles, led zeppelin, pink floyd... E vende também camisetas. Muito legal!

Fig. 7 – Eu pela primeira vez no galpão do Bubblegum Factory.(Visão em terceira pessoa ativada).

Não ouço nada... Tem um pessoal dançando... Nossa que legal... Opa, me deram boas vindas... em inglês... interessante, esse é um ambiente estrangeiro. Mas, como eu faço para dançar? Caramba....

Não estou ouvindo nada... vou perguntar para o “Host” do local, que me deu boas vindas, foi uma moça... aliás, aqui tem poucos avatares, somos em 5, mas os avatares são diferentes dos espaço brasileiros... Mais magros, com roupas mais diferentes, no sentido lúdico, como se fossem fantasias mesmo. Os cabelos são bem diferentes... parece que ser bonito não é o objetivo.... o pessoal é diferente... parece que coloca para fora os desejos do tipo ser um rock star... Acho que o pessoal experimenta mais, sem se preocupar em paquerar, como sinto nos ambientes brasileiros...

Bom, vou perguntar por que não escuto e porque não danço quanto toco na animação da pista de dança e nada...

Ela me respondeu... Eu preciso ativar o botão do volume para escutar a música que toca no local... e para dançar devo tocar no globo (círculo azul) que fica no teto.

EEEEEEE, estou dançando junto com o grupo.... Que delícia! Adorei! E só toca música boa! Vou ficar aqui só curtindo...

Depois de umas 3h desconectei...

Hoje foi mais difícil de conectar, foi necessário fazer um download da nova versão.

Reconectei-me no freeshop que já citei anteriormente, fui tentar comprar uns vestidos diferentes. Mas não consigo comprar nada, porque ainda não tenho dinheiro. Preciso fazer atividades de camping... vou procurar no "search"... ihh, está com problemas técnicos.

Acabei indo à um local que sempre vou... Em busca de música boa! Bubblegum Music Factory & Shops. Me sinto à vontade lá... se eu não quiser falar não falo, ninguém fica com papinho chato... As pessoas falam de seus cotidianos, comentam de suas lembranças.

Nossa para variar só toca música boa, rock dos anos 60, 70, clássicos!

Ganhei boas vindas da avatar ML, ela é hostess do local. É bem simpática, com um cabelo colorido grande, liso, está de saia curta e botas compridas, a roupa é bem diferente, nada vulgar.... Começamos a conversar, perguntei de onde ela era, ela disse Flórida, e eu disse que era do Brasil, ela achou o máximo.

Comecei a dançar com o grupo, nós todos iguais, voar faz parte da coreografia.

Enquanto dançava continuei conversando com ML. Falei sobre a minha vontade de mudar meu corpo... este é muito exagerado... ML riu...

VL está online... vou chamar ela pelo IM (janela para conversas fechadas). VL é do Rio de Janeiro. Dei um oi... ela demorou a responder... Quando respondeu perguntou onde eu estava. Então à convidei para vir até o Bubblegum. Vieram ela, o namorado e a irmã (todos vínculos exclusivos SL). Até que enfim conheci o namorado dela...

Eles conversaram algumas coisas entre si... Logo a irmã dela saiu.

Eu comentei com ela que queria fazer uma tatuagem, perguntei se ela conhecia um legal que vendesse. Ela ficou por um tempo no Bubblegum... Até que ela disse que ia para uma outra discoteca de um amigo. Perguntei se podia ir... era minha chance de eu participar do cotidiano de outra pessoa... VL se foi... teletransportou e me mandou um TP depois de um tempinho... Me despedi do pessoal do Bubblegum, elogiei muito o DJ, porque as músicas foram ótimas.

Cheguei nessa outra discoteca... também parece um galpão... mas este tem um bar /balcão com banquinhos, o chão é de madeira, tem uns sofás e umas mesas... não tem a mesma decoração rock in roll que Bubblegum.

Mas as músicas estão boas, só rock também... só que bem na hora que eu cheguei o DJ estava falando (com voz) com as pessoas da discoteca e estava se despedindo, disse que ia dormir. Fiquei dançando por lá... O TRD conectou... falei com ele...

Fazia tempo que não falava com ele...Me chamou e me mandou um TP para eu ir a seu encontro... Cheguei no espaço "OD", um local próprio para realização de cursos, palestras e debates. TRD também conhece GBG o responsável pela manutenção deste local (na verdade os dois são a mesma pessoa, que possui avatares diferentes para objetivos diversos). Enfim, TRD me contou sobre seus projetos profissionais aqui no SL.

Está com uns projetos na área de educação à distância. Me contou que aconteceu um debate sobre relacionamentos no SL, a parte de legislação, a parte da traição (discussão se relacionamentos do SL são considerados traição na RL).

TRD me contou que desistiu de casar parece que a menina estava querendo confundir a RL com a SL... Mas ele não estava muito preocupado, já tinha uma nova paixão...rsrsrsrs Depois vai me apresentar.

TRD desconectou... também vou sair....mas antes disso voltei o Bubblegum...

Desconectei...

16/04/08 – Conectei... estou no último lugar que me conectei... Bubblegum...

Nossa, mal cheguei e um rapaz (KC) puxou papo comigo no diálogo privado.... Tivemos uma conversa longa...

KC: hi how are you doing

FG: im fine!

KC: where are you from?

FG: brazil, and you?

KC: wow australia

KC: how long have you been on sl

FG: thats nice!

FG: my english is not very good

KC: no problem, my portugese is very bad

FG: haha

KC: your avatar is attractive

FG: yeh...

KC: how old are you

FG: but i m loockin to change my appearance...

FG: i dont like very much...

KC: what are you going to do?

FG: a friend give me some itens of yours inventory... so...

FG: i need another body and maybe another skin...

FG: but i dont have money...

KC: yeah know what yo mean

KC: hard to spend money in here, you can go crazy

FG: you are a pay any tax to stay here in SL?

KC: no, do you

FG: no

KC: what do you like to do for fun

FG: well,

FG: i like music, this place is very good

KC: how old are you if you don't mind my asking

FG: i like rock n roll music,than i find this place when i looking for something about beatles...

FG: 28

KC: cool

KC: I'm 34

FG: and you?

FG: im married

KC: yeah married too

FG: cool

FG: cool

FG: why you in the sL?

KC: just to chat and meet ppl

FG: but you are shy in rl?

FG: somethig like this, or not... you have many friends in rl?

KC: no not really shy

FG: cool

KC: yeah a few friends in rl'

KC: what about you

FG: do you in another comunidades or chtas?

KC: i just float around different places

FG: i have many friends... and i´ve never participate virtual communities or chats...

FG: sl is the first... im very analogic people...

FG: hahaha

FG: and you?

KC: what do you mean

FG: how often do you go in this communities or chats?

FG: mean about what? analogic people?

KC: what is analogic

FG: not very close the digital technologies

KC: ah OK

KC: no i am up with it

FG: now this situation have changed...

FG: because im a researcher about new technologies...

KC: ah I see

FG: what is your work? do you work in SL?

KC: who for

KC: no i work in IT

KC: computers

FG: i see, my husband too, CRM

FG: im doing my master´s

KC: what are you trying to learn about sl

FG: about the social relations

KC: what exactly about them

FG: i´m working with the hypothesis that the new technologies possibilitate other forms the social...

FG: other space and other conception of time

KC: like virtual sex i suppose

KC: but i guess there is more to it

FG: and this not means not real or not worse the "real" life

FG: sorry, worse than the real life... or not significant...

FG: now a days the socity is technology...

KC: ok not so much what kind of relationships then

FG: i mean social relations not relationscheep

KC: swure

FG: social behavior...

FG: social functions

FG: well...

KC: wel what do you know about me then

FG: not much... in this moment i ´m trying to know what people doing in here...

KC: k

FG: my objective here is live in this place...

FG: only...

FG: learn about universe

KC: cool

FG: this universe

FG: do you create things in here? a home? clothes?

FG: i was learn but not do yet...

KC: no but i would like to, not willing to spend money here though

FG: yeh..

FG: now i dont have much time to spend with creations...

FG: where are you?

FG: i dont see you

KC: in a danc bar

FG: kaery... i have to go lunch...

KC: no probs, nice to meet you been nice chatting

KC: and your enligh is pretty good

FG: thanks!

KC: np

KC: my pleaseure

FG: in feel minutes i come back, is rigths the verbal tense?

FG: call me when you in sl

KC: no not the right tense

KC: ok will do

Saí... mas não desconectei... fui ao profile do TRD para tentar ir à alguns lugares que ele frequenta. Fui numa ilha... não tinha ninguém, mas era bonita... fiz um tour numa borboleta... interessante... mas vou embora, não tem mais o que fazer aqui.

Vou tentar fazer “camping”. Passei por três lugares, não consegui fazer dar certo... mas fui paquerada por um cidadão italiano... não falava inglês... não deu para continuar a conversa.

Fiquei pensando, será que se eu continuasse com a aparência antiga seria assediada? Duvido muito...

Desconectei...

17/04/08 – Conectei comigo dividem o SL 51mil residentes são 5:05 PM (SL)

Pra onde vou? Para o bom e velho Bubblegum Factory... Aqui, é um ambiente mais aconchegante, as pessoas curtem coisas em comum, nesse caso, o bom e velho rock’n roll. É impressionante, aqui só toca música boa.

Puxa, ainda não descobri como funciona o esquema do DJ. Como ele coloca a música, quem pode ou pode ser DJ e porquê. Gostaria muito de comandar uma noite...

Hoje é noite temática “anos 20”. Tem um monte de pessoas fantasiadas. Muito legal! Aliás, aqui sempre tem noites temáticas e eu gostaria muito de comprar fantasia para vir numa delas. O pessoal aqui investe nisso. Mesmo porque sempre ao final de um período acontece uma premiação para a melhor caracterização.

Fico curiosa com uma coisa, o tipo de dança que dançamos aqui nunca muda... Poderia haver outro... mas depende da vontade de alguém para criar. Estão rolando algumas conversas sobre o que cada um irá fazer no final de semana.

Uma delas disse que ia colher pimentas e outra disse que ia à praia comemorar seu aniversário. Aí ela recebeu um parabéns coletivo...

Esta tocando aquelas músicas orquestradas do anos 20... BH, a hostess de hoje comentou que lembrou de quando era criança e dançava essas músicas com o avô... o que me fez lembrar de minha avó que cantava essas músicas enquanto cozinhava... todos rimos... foi bom lembrar disso e falar sobre isso com esse pessoal (todos estrangeiros). Agora está tocando Led Zeppelin... que maravilha!

Comecei a procurar por “camping”... Achei na Ilha Brasil, Shopping Morumbi...

As 5h33 PM (SL), sentei num banco numa praça patrocinada pela fundação Mapfre Seguros para ganhar 4L\$ a cada 15 minutos (isso não é nada...mas). Fui ficando... ganhei ao todo 16L\$.

1 dólar = aproximadamente 250L\$

VL está online... me chamou... milagre... me convidou para ir a seu encontro... parei com o camping ... e fui... Chegando lá (naquela discoteca que já havia ido com ela) ela estava no maior namoro ... acabei dando apenas um oi... e me mandei novamente para o Bubblegum para ver se ouvia alguma música nova.

Quem está tocando é o DJ "DS", acho que ele é um dos melhores que já ouvi aqui... Perguntei a hostess de hoje sobre qual era o mecanismo para ser DJ e colocar a música para tocar naquele ambiente... mas ela não soube responder.

Preciso sair, estou cansada... mas fico com pena de sair porque a música e a dança são muito boas... estou muito cansada...

Desconectei....

19/04/08 – 14h27(RL) 10h28 (SL)

Conectando... Money Island...

A paisagem não é nítida a primeira vista. O espaço, o ambiente, se configura à medida e, que ando e que me aproximo dos objetos... é como se o ambiente existisse a partir da minha interação, do meu olhar...

Vou tentar ganhar uns 10 L\$ e para isso terei que ficar sentada num banco de uma praça por 10 minutos. Tem um monte de gente sentada neste banco e em todos os outros... Por isso que a ilha está sempre cheia de gente... todo mundo tentando ganhar algum... mas ninguém conversa pelo chat geral...estranho... devem estar conversando pelo IM (instant message – chat privado.)

Nossa o programa está travando muito hoje... vou sair...

Desconectando...

23/04/08 - 5h29 hora SL

Estou na Money Island, fazendo camping e por aqui vou permanecer hoje... quero ganhar mais um dinheirinho qualquer... a oferta não está muito boa, mas é melhor que nada... vou ficar sentada num banco, numa praça, onde já estão muitos avatares... Vou ganhar 2 L\$ por 45 minutos...

Já estou aqui a 1h... Vejo todos os tipo de avatares. Pela aparência tem poucos "noobies", ou "novatos". Acho mais fácil de perceber se um avatar é noobie ou não pela aparência no caso das mulheres... No caso dos homens as vezes confundo se um cara é novato ou não... o corpo modificado é mais próximo do corpo que nascemos.

Normalmente quando um avatar homem tem uma aparência melhor, ele é forte, anda sem camisa, tem tatuagens, o cabelo é bem estiloso... As mulheres... nossa... Cada

coisa legal ... os cabelos são os mais diferentes possíveis... compridos, lisos, curtos, coloridos, arrepiados... nunca vejo gente de cabelo cacheado... é bem mais difícil...

Nas ilhas brasileiras, o padrão dos avatares é mais o mesmo... bonitos... Nas ilhas estrangeiras, vejo mais diversidade... Os avatares investem em looks diferentes... tem mais avatares duende, raposa...

Enquanto estou aqui sentada, fico pensando... como será o cotidiano desses avatares que estão aqui?

Bom, já faz 2h que estou aqui... parece que não estou conseguindo reverter o dinheiro que ganhei... na minha tela, canto superior direito marca a quantia de Lindens que possuo... não está marcando o acréscimo que ganhei com esse camping... estranho... será que da próxima vez que eu entrar vai aparecer... não sei.... só sei que estou cansada... vou sair...

Desconectei...

30/04/08 – Reconectei na Money Island...

Estou afim de conhecer uma “Sandbox”... ver como o pessoal cria as coisas aqui. Tudo aqui é construído pelos seus próprios residentes e a grande novidade é que é possível trocar dinheiro de verdade...

Pela ferramenta “search”, procurei os locais de Sandbox... Achei uma ... vou me TP...

Cheguei...

O ambiente está carregando, como sempre... ainda não leu tudo o que está próximo a mim... nossa... aqui é realmente um espaço vazio... quer dizer, vazio porque não tem construções, a não ser os “rascunhos” que foram criados... e aqui especialmente não há muitos não... Vejo uma avatar bonita, com um vestido meio medieval... puxa, queria um desses... ela está criando alguma coisa que ainda não identifiquei... Perguntei a ela onde ela tinha comprado sua roupa e ela me disse que foi ela quem fez... Muito legal... Nem conversei mais nada... ela era estrangeira também.

Ando mais um pouco e vejo outro avatar criando um carro... que interessante... Aqui no SL tudo se cria a partir de formas geométricas simples, cubos, quadrados, círculos... Primeiro é preciso criar a forma e depois com as próprias ferramentas do programa é possível dar cor, textura, profundidade, iluminação... O SL é um universo em 3 dimensões, por isso temos a sensação de profundidade, que faz ficar mais próximo das construções “reais”. Criamos um objeto nas dimensões, X, Y e Z.

Tem uma coisa que ainda não entendi... Como um sapato, por exemplo, que tem como base uma forma geométrica (que depois ganha detalhes e formas específicas) consegue ficar acoplado a um avatar sem aparecer que é uma forma geométrica? Deve ser por causa das texturas. Meu cabelo, por exemplo, muitas vezes que eu conecto ele carrega e eu consigo notar que ele é um conjunto de cubos, anexado à um círculo...

Teve um dia no qual fui ao Bubblegum Factory e o ambiente demorou para carregar... e foi possível ver a forma primitiva do local... como foi programado aquele espaço, os bancos, as paredes...

Bom, agora quero experimentar os corpos e roupas que ganhei... quero mudar minha aparência, vamos ver se com o que eu tenho em meu inventário dá... aqui posso ficar sem roupa sem correr o risco de tomar uma advertência... Vamos lá...

Deixa eu experimentar um corpo... vou ao inventário, clico no ícone do corpo com o botão direito e aparecem as funções disponíveis para tal item... Clico no comando "wear"... Ops... estou mudando... credo... ficando mais baixa... nossa esse rosto é muito feio... o rosto anterior é melhor... vou ver outro corpo... e assim fui eu... passaram-se 1h e eu não estou satisfeita com nada que tenho... Sabe de uma coisa, eu gosto do meu rosto... Sou bonita... não sou pálida, não tenho cara de barbie... Apesar do bumbum e dos seios serem muito exagerados... vou ficar assim mesmo... Vou tentar olhar em algum shopping um corpo mais do meu gosto... Mas tenho que ter em mente que mudando o corpo, o rosto muda um pouco... Mudar a pele dá muita diferença também... porque a pele é que nos dá tonalidade, nos deixa mais bonitos...

Vou desconectar... depois continuo minha busca por uma aparência melhor...

07/05/08 – 22h 09 hora RL / 6h08 PM SL

Conectados agora: 50.392

Conectados nos últimos 60 dias: 1.144.530

Volto ao lugar que mais gosto de ficar... quando não estou muito empolgada para fazer expedições no SL venho para cá... Bubblegum... Hoje o tema das fantasias é "anos 50". Eu adoro essas roupas... Vou perguntar para o pessoal onde eles compraram.

Me passaram quatro localizações para comprar roupas:

Artilleri, Vintage Clothing & Hair (coordenadas 144,113,29), Crushed Velvet e DJ Anboo – Bossa Nova Freebies. Todas essas localizações foram oferecidas por dois avatares. Então recebi notecard me notificando do recebimento da oferta, eu aceito e imediatamente a janela com a localização e apresentação do local ficam salvas no meu inventário.

Abri a primeira janela e cliquei no Teleport.

Teleport completed.... cheguei... Bossa Nova: Tarezi 197, 29, 111 ASH STYLE

Está tocando uma música. O local parece vazio, não tem ninguém para me atender...

Vou dar uma circulada pelo local... ando por uma praça... o chão parece de tijolo... neste espaço tem uma loja de roupas cada uma com um estilo diferente, roupas de esporte, tênis, botas, outra de pele, de plantas, de acessórios do tipo cintos, de cabelos, essa é muito legal, tem estilo jamaicano de cabelo...um café... que está vazio... um cachorro... Sigo andando, subo uns 4 degraus de escada e dou uma volta... Tem outras lojas já montadas, mas vazias, devem estar para alugar... diz no letreiro "Shop District"... sigo andando, dou a volta por trás da praça que cheguei.

Mais perto da praça passo por uma loja de objetos para casa, do tipo, persianas, vaso de flores, relógios... Sigo andando... Uma loja de biquínis... vou entrar... Além de

biquínis, a lojinha vende também uns pacotes com 5 posições diferentes... Tem até uma animação para que agente experimente as posições...

Sigo andando... Vou entrar nessa loja de roupas... achei legal o estilo...

Voltei a praça inicial... Entrei no café... tem um cachorro na porta... Tem uma avatar tomando café...

Fig. 9 – avatar tomando café. (estou com a visão em primeira pessoa ativada).

Esse local é japonês, chinês ou coreano... estão falando pelo chat... que legal! Estou diante de pessoas do outro lado do mundo... Como deve ser o teclado de computador de um japonês, chinês ou coreano?

Olha essa loja.... "Asian handsome", só de avatares japoneses... aqui agente pode escolher tudo... até a raça que você quer pertencer ou mostrar que pertence...Eu devo estar numa ilha construída por um japonês.

Fig. 10 – loja com avatares asiáticos. (estou com a visão em primeira pessoa ativada).

Achei uma loja de tatuagens! Como eu queria comprar... Mas as tatuagens não são num local muito legal...

Acabei de tomar uma decisão... Vou me tornar uma residente pagante... porque assim tenho direito a uma quantidade de Lindens por mês e vou poder comprar o que quiser. Posso fazer isso conectada, vou na ferramenta "world" e "management my account", logo se abre o site do secondlife.com e faço meu upgrade... Tenho que dar um número de cartão de crédito e aguardar para ser aceito meu upgrade. A qualquer momento posso parar de pagar... Fiz um upgrade mais básico, pago 9,95 dólares mensal... Vou ganhar uns 300\$L / mês, já é alguma coisa...

Vou sair... aguardar meu upgrade...

Vou para os outros endereços...

Cheguei no Marlys, vintage clothes & hair Envy, 1563,110, 21 - made in Italy. Mas aqui só tem roupas masculinas... O host do local falou para eu dar uma volta que encontro roupas femininas, fora dessa loja claro... lá fui eu... mas não estou gostando muito não... Mas olha, um local que vende texturas...são elas que dão a aparência final de um objeto...

Fig. 11 – loja que vende texturas. (estou com a visão em primeira pessoa ativada).

Vou para o outro endereço...

Nossa esse lugar tem fantasias de todos os tipos... legal, quando eu precisar volto aqui.

Fig.12 – loja de fantasias (estou com a visão em primeira pessoa ativada).

Enjoei de ficar zanzando... vou sair... outro dia procuro mais coisas diferentes...

Desconectando...

08/05/08 – 22h22 RL – 6h22 SL

Conectei... no shopping que estava... AZ está online.. que surpresa, que bom! Minha melhor companhia... Nunca o encontro... por isso quando o vejo fico emocionada...

Sinto uma alegria tão grande, não me sinto sozinha e perdida quando ele está comigo.

Ele entrou para procurar aprender a programar aqui... Achou um curso de programação para iniciantes. Me chamou para fazer com ele... é claro que eu fui! É bom aprender isso... Vamos ver se vou conseguir acompanhar...

Aqui no SL é engraçado, nós podemos conectar com um objetivo fixo, ou conectar e procurar o que fazer... não há uma estrutura ou uma regra de como viver socialmente sua vida aqui... Num momento você pode estar sério, em outro pode querer curtir... não temos nenhuma obrigação.

O curso é dado com power point, e o professor vai digitando via chat o conteúdo... os slides ele manda depois para nosso inventário.

Fig. 13 – Auditório com workshop para programar.(visão em terceira pessoa ativada).

AZ: se liga, tá começando uma aula de programação grátis

FG: vc não tá available

FG: ativa aí o negócio de voz

FG: como vc soube?

AZ: onde é mesmo

AZ: ??

FG: no canto direito em baixo da tela

AZ: busquei por programming

FG: legal

FG: thi, vc vai nesse curso aí?

AZ: to

FG: ja?

FG: oi!

AZ: será que rola..

AZ: ?

"Eu"

"AZ"

FG: ai meu deus...

AZ: troço estranho

FG: é... experiência legal...

AZ: eu não vejo o fessor

FG: como não?

FG: ele ta no palanque,...

FG: de terno marrom

AZ: não vejo

AZ: ele tá falando algo?

FG: falou que se atrasou pq tava sem conexão

AZ: opa

AZ: ouvi

AZ: mas não vehi

FG: pra todos sentarem q logo ele começa..

AZ: vamos ouvir

FG: vai na janela do locc

*FG: local chat**

FG: olha ai o que ele disse

AZ: thats the problem

FG: Good day and welcome to this, the sixth class, in the PGM series Fundamentals of Programming. [18:11] Stergio Semaphore: The purpose of this class is to discuss how to use functions and variables as well as program control methods with Linden Scripting Language (LSL).

AZ: iso eu to vendo

FG: qual é o probelma?

AZ: o prerequisite das aulas 104 e 105

FG: então... eu ja fiz um curso simples no campusparty...

FG: sera que vai ter proberma agente ficar?

FG: fala aí q vc é programador e q deve conseguir acompanhar

FG: meu esse negocio de transformar algumas coisas em notepads ... é interessante, vi no site do sl... só que não li como...

AZ: vamos usar essas 3 funções no nosso objeto

FG: só peguei duas... hahahaha

AZ: as 3 do slide

AZ: é muito basico esse curso

FG: saquei

AZ: entendeu?

FG: to entendendo... mas não sei se vou lembrar...

AZ: é só salvar o texto da aula no notepad e o ppt ...

AZ: esse exemplo foi legal

FG: e como faz isso?

AZ: ele já vai mostrar

FG: não entendi esse negocio do inventario

AZ: ele deve dar alguma coisa (exemplo: arquivo de pesquisa, ou de instruções) para um avatar que toque no objeto

FG: saquei... o questionario vai estar no meu inventario e qdo o outro avatar tocar no "quadrado" que eu criar para fazer a conexão dele com meu questionario, vou passar do meu invetario para o do tal avatar, é isso?

AZ: é

AZ: é uma possibilidade pro questionário..

FG: e fez-se a luz...

AZ: mas existem outras, talvez mais indicadas

FG: ok

FG: que bonito seu pescoço! to com saudade...hahahaha

AZ: linda!

AZ: eu não vejo ninguém

AZ: tá com pau

FG: ta com pau mesmo... ta falhando o chat...

AZ: olhando no link que o fessor passou, tem vários tutoriais e exemplos por lá..

AZ: a aula é muito básica, quer sair fora??

AZ: ou quer completar só pela experiencia?

AZ: vc ganhou os lindens?

FG: é isso eu ja sabia... desse link...]]

FG: eu queria completar pq pra mim esse mundo é novo... e eu to entendendo a teria pelo menos

AZ: legal

AZ: que bom!

AZ: o curso é pra não programadores...

AZ: agora deve ficar um pouco mais chato, mas eu te ajudo se vc precisar

AZ: e os lindens, chegaram?

AZ: e os lindens, chegaram?

FG: um cara chegou atrasado aqui na palestra e me pediu uma copia do local chat.... como mando pra ele?

FG: só por email?

AZ: oi gata

AZ: ele tá querendo é o teu email

AZ: tem que dar ctrl+c ctrl+v

FG: putz... idiota... eu...

AZ: xii, fale alto

AZ: falei alto

FG: falou alto...

FG: que merda... então não vou mandar...

FG: vai a nossa conversa junto, tem certeza?

AZ: vai tudo que estiver no ctrl+c ctrl+v

AZ: afinal, vc recebeu o \$\$\$?

FG: acho q no

AZ: é só olhar ai o teu saldo

AZ: bora?

FG: não tenho nada

AZ: bora??

FG: vamo...

FG: foi essa raposa ai que me pediu o bagulho...

FG: ta olhando minha bunda....hahahaha

FG: ja pensou se ela fosse assim.... hahahahahahaha

AZ: hehe

FG: vida como eu consigo te mandar teleporte pra ca?

AZ: clica em contacts

FG: cade vc?

FG: oi vida

AZ: cade vc?

FG: é aqui q eu frico sempre... mas neste momento não ta rolando coisa legal

FG: vc foi embora.... eu tava na sua frente

FG: aqui

AZ: oi

FG: ta em cima de mim, quase

AZ: vamos falar?

FG: aqui nesse lugar não pode...

AZ: xii

AZ: vamos pra outro?

FG: uuuu proposta indecente

FG: hahaha

FG: vamos falar pelo skype?

AZ: não, por aqui!

FG: so apaixonada ate pelo seu avatar... olha que bonitinho vc é...

FG: pq?

AZ: pra ter a experiencia!

AZ: vamos pra algum lado pá

FG: ai meu deus...

FG: vou botar o teu nome nomeu trabalho vui... hahahaha meu anjo da guarda

AZ: hehe

AZ: bora!

FG: bele., onde?

FG: mo legal essa musica!

FG: não aguentei... to dançando...

AZ: haa te peguei

FG: lindo!

FG: te amo tanto!

FG: dança um pouquinho comigo vai!

AZ: cade o globo?

FG: é clicar na bola azul escrito dance

AZ: ah tá

FG: eba!

FG: da oi!

AZ: vamos dançar salsa juntos?

AZ: não acho o dance

AZ: tá ali, salsa next

FG: vamo como é o negócio então...

AZ: e ai?

AZ: vou ficar aqui com cara de bobo?

AZ: saiu?

FG: pronto... deu certo agora?

FG: ai que lindo!

FG: a musica é linda!

FG: fiquei feliz

FG: tava ouvindo a musica?

AZ: tava

FG: mo legal1

FG: essa tb!

FG: classe a essa musicas... nao consigo sair...

AZ: to vendo uma materia sobre o TRDtube no jornal da globo..

FG: legal?

AZ: muito

AZ: com os criadores

AZ: ganharam mais de 1 bilhao de dolares em um ano..

AZ: e o TRDtube nunca deu lucro

AZ: e ai minha linda dançarina!

AZ: lets talk on another place??

AZ: a mora private place?

FG: ai que convite mais gostoso...

FG: vamo ai... vc me leva?

AZ: bora

FG: vc ta tão pertinho de mim... que não queria parar...

FG: to com saudade!

AZ: xii desculpa

AZ: teleportei sem querer!!

FG: hahahaha

FG: manda pra mim um tl!

FG: ei cheguei

Calling...

Connected, click End Call to hang up

AZ: vc me ouve?

AZ: ???

AZ: filooo

AZ: ??

AZ: ta ai?

FG: to

FG: nao to te ouvindo

AZ: pq não me responde po?

FG: mas eu tp respondendo

FG: vc não ouve

AZ: tá com o som ligado?

AZ: eu não recebi

AZ: eu te ouço

AZ: ouvi agora

Call ended

AZ: eu eu

AZ is offline.

Ele foi embora... bom... vou sair ...

Desconectando...

18/06/08 – 7:07 PM SL – conectados agora 51 mil / conectados nos últimos 60 dias 1.195.545

Conectando... Bubblegum

O SL está fazendo 5 anos ... fui até o site secondlife.com e fiquei olhando as reportagens sobre as atividades na semana do aniversário do SL. Vi alguns vídeos sobre alguns locais do SL. Achei um local que fazia referência a Edgar Alan Poe... Me TP...

Miami 210, 79, 297 – the Raven by Edgar Alan Poe

Algum residente criou esse ambiente baseado num poema de Poe. Chego num local amplo, desço do meu vôo bem na porta de uma construção... toquei na porta para eu entrar...

Entre numa sala sombria, parou o barulho de chuva que estava lá fora...aqui dentro só fica o barulho do vento... as janelas estão abertas e as cortinas de veludo e cor púrpura se mexem... dá para ver uma floresta pela janela... O chão é de madeira, e há uma estante grande com livros... toquei neles, mas nada aconteceu... Enquanto estamos aqui dentro um a voz bem sombria recita o poema de Poe... Tem dois avatares sentados no chão ouvindo... Vou me sentar também...

Chegou outra mulher na sala... está tentando explorar o local, tocando em tudo e vendo as funções disponíveis...

Aparece outro avatar, um homem sem camisa, com tatuagens, botas, calça jeans, moreno... Ele tem uns gestos legais, será que foi ele que programou?

Mais uma avatar chegou, o vestido dela é bem bonito, anos cinquenta, rosa de bolinhas brancas, saia rodada, cabelo de cavalo... Mais um... esse local tá bem movimentado... chegou um cara do “mau”, cabelos compridos, cara daquelas pessoas que gostam de jogos medievais...

Um moço me abordou para saber onde achar coisas para fazer. Disse a ela que procurasse na ferramenta “search”.

Acabou o poema, começou novamente... vou para outro lugar... volto a procurar no site uma sugestão de lugar de cultura e arte...

Me teletransportei sem me preocupar com o endereço... havia um link pelo site...

Está tocando uma música clássica linda... estou num BookShop “Shakespeare and Company”, vejo o mar e um arco e dentro desse arco vejo não muito nitidamente uma mulher dançando e um homem sentado. Vou me aproximar para ver...

Vejo mais 3 avatares...nossa... agora começam a parecer todo o resto... o local está lotado de gente... difícil ver isso aqui... acontecem várias conversas paralelas... no chat local. Todos falam em inglês...

Esse local é um tipo de bar com lugar para dançar... Tem vários ambientes, músicas diferentes rolando nesse espaço que muda de acordo que eu me aproximo de um ambiente diferente. Tem a pista de dança, na qual uma “dançarina” se apresenta, numa dança sexy; tem o local com mesas para tomar café, o local das poltronas, divã e lareira, um cara está sentado em cima dela... Ao lado das poltronas tem um carrinho com um bule de chá... será que posso tomar? Toquei nele... não deu...

A maioria dos avatares que estão no local onde a dançarina se apresenta são mulheres, mas há também um robô apreciando... nunca tinha visto um aqui...Tem uma avatar com os seios de fora... nessa região deve ser liberado... está parecendo um travesti... será que aqui existem travestis?

Neste momento passa por mim uma avatar “SG” ela vem andando afoita, com pressa... de repente pára... e começa a dizer (em inglês) que é estudante de sociologia e entrou no SL para saber o porquê das pessoas se conectarem ao SL.

A dançarina é a primeira a responder: “estamos aqui para conhecer pessoas, é engraçado, relaxa”... outra avatar diz que é como ir ao shopping. A dançarina continua dizendo que adora fazer parte da família SL.

A socióloga pergunta se é uma forma de escapar da realidade.

A dançarina responde: “eu sou eu no SL, eu penso que sou um vetor e não que estou vestindo um”.

O robô está dizendo que com o preço da gasolina, as pessoas não sairão mais de casa...

Saí dali... entrei em uma exposição que me levou a outro local (Mill Pond 117, 231, 26). Cliquei num quadro que gostei e tive a opção de me TP para a galeria da artista.

Briar Rose Two Gallery, Mil Pond (117, 231, 26)... o próprio ambiente me moveu para outro espaço... apareceram 3 opções para eu TP... Lá fui eu para outro local “Small Word Gallery” – 63, 44, 36. Vejo uns quadros bonitos, parece um pouco impressionista, as paisagens retratadas são bonitas, vejo uma sala vazia... a artista é boa... os quadros dela estão à venda... Um espaço de arte interativa... mais quadros... muito bons...

Deixa eu trocar o comando para a minha visão ficar em primeira pessoa... sigo andando... Mais um link para outra galeria... lá fui eu...Gallery os Camarotz – 240, 125, 102

Há um palco, mas está vazio, assim como o ambiente... está tocando uma música clássica. Avisto um “museu do hiperformalismo”. Fiquei curiosa, vou lá... Cliquei no local e de repente comecei a cair sem parar como se fosse um abismo... enquanto caía pensei que aqui tudo muda muito rápido... ambientes podem deixar de existir de uma dia para outro... Nunca tenho uma idéia total do que é esta realidade, aqui não a história não tem função, não é imprescindível que alguém nos conte como era a vida aqui e não há preocupação em pensar como será... os residentes decidem e mudam de opinião sempre que quiserem... As regras são locais e decidias por quem criou o local, mas é claro que existe um consenso do que não é permitido...

Depois dessa experiência me inspirei e resolvi buscar por algum lugar onde eu pudesse encontrar um debate filosófico... isso aqui é uma imensidão de possibilidades, tudo depende da vontade do residente.

Achei um local que estava tendo um fórum de discussão... chama café filosófico Sócrates (Tntafel 22, 26, 99 – Verum's Place...) cheguei...vejo uma parede pintada com e um coreto, parece um local místico... tem uma placa indicando: “Teleport to the socrates cafe. This way” e uma mão ao estilo Michelangelo aponta para que eu toque no coreto e me TP...

Fig. 14 – entrada para o café filosófico.(visão em primeira pessoa)

Lá fui eu... Quando chego está vazio, é um local amplo, nele há um círculo com almofadas, ao redor colunas gregas e ao centro, uma tocha pegando fogo... acho que aqui deve ser o local onde acontecem os debates... mas eu devo ter visto o horário errado, não está rolando nada aqui...

Minha investida filosófica foi em vão... Vou buscar outro local... Procuo por Liverpool... adoro Beatles... quem sabe consigo conhecer a cidade e o The Carven Club... Achei!!!! Home of the Beatles – 142, 134, 32 PG

Cheguei!!! Vou entrar no Carven Club... tem umas duas pessoas dançando, nos locais apropriados com animação... droga queria dançar... está tocando beatles, é claro... Twist and Shout... a música vem através de uma rádio, acho que digital...

Vou ficar por aqui ouvindo música...minha expedição foi muito intensa hoje...

Desconectando...

23/06/08 – semana de aniversário do SL, 5 anos de existência – Haverá comemorações por toda a semana de 23/06 à 07/07.

Entrei no site para obter informações sobre os eventos da semana comemorativa. Achei um link, cliquei.... Vim parar numa discoteca, um café estilo anos 80, “BlackHearts Cafe”.

Está tocando só músicas dos anos 80... que vontade de dançar... Acho que esse local faz parte dos locais construídos só para as semanas comemorativas dos 5 anos do SL.

Na primeira semana de aniversário foram construídos locais relacionados à cultura e arte, na segunda semana serão construídos locais que abordem a temática da educação e dos negócios.

Fui à outro local sugerido pelo site: Snugglers Gove Ballroom, estou situada no “dance floor” – SL5B Avatar 178, 120, 23. Dance floor já deve querer dizer que é um andar, espaço próprio para dançar... embora não esteja vendo ninguém dançar...

Encontrei duas pessoas: um rapaz muito simpático “KJ” e uma moça “MD”. Começamos a conversar sobre os 5 anos de SL. Perguntei se tinha sido ele que tinha criado aquele local em comemoração, ele me disse que sim... me explicou um pouco sobre isso e depois falamos sobre a vida aqui em SL. Ele é um residente ativo, constrói espaços e objetos... MD também é. Foram muito abertos na conversa.

Cansei de andar por aí... vou embora... descontando...

27/06/08 – 9 AM (SL)

Desde o início dessa semana notei que o status da minha conta subiu... depois de eu ter feito o upgrade da minha contribuição há quase um mês, só agora caiu o dinheiro na minha conta... e acho que foi retroativo, porque tenho 609L\$ e eles nos pagam 300L\$ mensais.

Senti vontade de explorar as formas de movimentação agora... não quero olhar para as pessoas, para o que falam, se devo falar algo ou não... quero apenas me relacionar com as interfaces de que disponho para existir aqui nesta realidade... Estou voando e interagindo com o espaço através do mapa do local, sempre que estou numa ilha tenho a opção de vê-la como um mapa, e os pontos amarelos me mostram onde tem

avatares. Até mesmo o mapa se constitui a medida que eu me movimento. A paisagem depende de meu movimento, do movimento do meu olhar para se constituir.

Eu utilizo pouco a visão do mapa local ou a visão em primeira pessoa... Gosto de olhar para mim mesma e ter a sensação que tem mais alguém observando meus passos... Ops... Cheguei num limite... nesta ilha não há mais espaço construído só mar...

Caramba... começou a dar pau no ambiente... Meu corpo não está mais obedecendo minhas ações... Quero andar... e ele não vai... fica parado, está travando...

Fiquei pensando, enquanto não podia me movimentar, eu gostaria de acompanhar um processo criativo, gostaria de ver alguém construindo sua residência ou uma loja...

Eu vou sair... travou tudo...

Ahh, ontem fiquei olhando os perfis das pessoas que passam por mim... não registrei nada, qual era o local e o horário... Mas é incrível como parece que a maioria das pessoas está aqui para conhecer outras pessoas, e algumas para conseguir trabalhar.

Desconectando...

30/06/08 18h30 RL - 2h20 PM hora SL – online agora 62 mil pessoas.

Estou tentando fazer compras hoje... está difícil porque não estou conseguindo me TP para nenhum shopping... O que será que houve... A imagem está demorando demais para carregar.

Cheguei num shopping... na verdade é uma loja... olhei um corpo... Mais magro, menos exagerado... me interessei para comprar... Comprei... acabei de receber um notecard para confirmar minha compra... aceitei e o corpo foi para meu inventário... Agora quando eu quiser trocar é só ir através do inventário e vesti-lo. Achei um pouco confuso porque não vi o processo de pagamento... Bom, mesmo com um corpo novo, não queria mudar meu rosto.

Xiii, está dando pane no computador... o programa fechou soczinho...

Vou desconectar.....

14/07/08 – 10h40 RL

Sempre que entro recebo um monte de notecards do Bubblegum Factory, anunciando as festas temáticas da semana e os prêmios para os melhores fantasiados, sou membro do grupo” e somos chamados de “groupies”.

No dia 12 teve uma festa temática do filme da disney “Toy Story” e quem tivesse a melhor fantasia ganhava 200L\$. Eu perdi...

Preciso trocar mais de roupas, mexer com mais frequência no visual... vou a um shopping... Roosa 245, 17, 27 – Comercial Boulevard – Azure Island. Nossa, muito bacana essas roupas com estilo anos 50... Vou comprar... tenho dinheiro mesmo... não pago contas, não tenho casa... Posso gastar...

Deixa eu vestir... nossa... ficou péssimo... meu corpo não combina com isso... Caramba é melhor ficar com o básico de sempre mesmo... Mas quer saber... vou mudar meu cabelo... achei aqui no meu inventário um cabelo preto mais curto e com um penteado bem moderno... É esse mesmo! Cansei de ser ruiva...

Caramba... gastei uma grana e não aproveitei nada... Estava com 1.090L\$ e agora tenho 674L\$.

Ei, AZ está online! Ótimo... quero mesmo pedir uma opinião dele sobre em que investir meu dinheiro...

FG: Oi tudo bem?

FG: Quanto tempo... Estava com saudades!

AZ: Oi, eu tb!

AZ: O que estava fazendo?

FG: Fui procurar um lugar para comprar uma roupas estilo anos 50, pra quando tiver uma festa eu ter...

AZ: festa, onde?

FG: sempre tem festas temáticas no Bubblegum, aquela discoteca que te levei...

AZ: ahh

AZ: achou alguma coisa?

FG: Achei, comprei, mas quando vesti ficou horrível... gastei a toa...

FG: até queria te pedir uma opinião em que eu devo investir, agora que tenho uns trocados... estou pensando em comprar uma casa...

AZ: meu, vc foi gastar teu dinheiro com roupa... que bobagem... Tinha é que criar alguma coisa pra vender... vc deve investir em algo que te dê retorno...

FG: pois é... não sei o que...

AZ: filo, preciso sair... é tarde e tenho que dormir...

FG: mais já... ficou tão pouco...

AZ: passei para dar só um "oi"... Outro dia agente continua...

FG: ok...

FG: valeu! um bjo então!

Az: bjo! fui...

AZ está offline.....

Ai que pena... como eu adoro quando encontro com ele...

Vou pensar nisso... preciso investir meu dinheiro...

Cansei desse shopping... Vou voltar a um lugar popular e que fale português... Vou a Ilha Búzios...

TP..... Cheguei... sempre que chego neste local recebo boas vindas do host ... Andei até a praça central onde vejo, através do mapa, que tem maior concentração de gente. Pela janela das conversas locais dei oi... ninguém me respondeu... a não... DBB me deu oi... pelo menos um... Logo de cara me ofereceu "friendsheep"... eu aceitei... e começamos a conversar...falamos sobre o cotidiano daqui...

Bom, paramos a conversa... ele teve que trabalhar...

Caramba... tem um cara atrás de mim... acho que está me perseguindo... o que será que quer... iiuh, já me ofereceu friendsheep sem nem trocar uma palavra comigo... porque será?

L J: Desculpa a perseguição de à pouco. Só comecei há 5 minutos.

Filomena Graves: imagina...

Filomena Graves: começou agora no second life?

LJ: sim... não percebo nada disto, o que posso fazer e como...

Filomena Graves: é português?

L J: sim!:D dá para ver

Filomena Graves: é que morei em Lisboa por um ano e sei bem como os portugueses falam e escrevem...

L J: a maioria já nem escreve assim, agora é de formas abreviadas... eu não gosto :/

Filomena Graves: fui fazer intercambio no mestrado e acompanhar meu marido que trabalhou aí, numa empresa portuguesa...

Filomena Graves: eu tb não tenho costume de escrever com abreviações, só algumas palavras...

L J: qual é mesmo o objectivo da second life?

Filomena Graves: olha boa pergunta... estou aqui pq estou fazendo minha pesquisa de mestrado sobre isso... e o que sei é que não existe um objetivo definido, por isso o SL não é um jogo...

L J: então é mesmo uma vida...

Filomena Graves: o que as pessoas dizem é que o pessoal busca amigos, relacionamentos, ser aquilo que não é na vida real....

Filomena Graves: como vc ficou sabendo do SL?

Filomena Graves: é acho que tem muita gente que está sempre aqui e já formou uma comunidade de amigos...

L J: um colega disse-me que viesse experimentar... ele anda todo contente por poder ser o maior corrupto e gangster

Filomena Graves: hahaha, estas a ver?

Filomena Graves: as pessoas adoram essa brincadeira, essa ilusão...

LJ: as pessoas são também cada vez mais fracas de espírito, e já me estou a sentir afectado por isso

Filomena Graves: como assim? Pq entrou no secondlife?

LJ: experimentar... não sou muito dado a segundas realidades, mas resolvi ver...

Filomena Graves: eu tb não sou não... mas como isto se tornou meu objeto de estudo do mestrado...

Filomena Graves: vc trabalha com informatica?

Filomena Graves: de que lugar de portugal vc é?

LJ: não trabalho, mas estou bastante habituado a lidar com estas máquinas, porque o meu pai é informático...

L J: sou do porto

Filomena Graves: sei... então em pouco tempo vai dominar as ferramentas disponíveis no SL...

Filomena Graves: estive aí! sua cidade é muito bonita!

L J: é linda de morrer, a cidade...

Filomena Graves: hahaha

Filomena Graves: aqui no SL, algumas pessoas, ou talvez muitas delas, aprendem a mexer com as ferramentas de criação e começam a vender objetos que criam, texturas...

Filomena Graves: ou conseguem trabalho como dançarina de boates, recepcionistas dos locias...

LJ: é realmente uma segunda vida... mas como consigo isso?

Filomena Graves: vc é um residente que paga alguma quantia ao mes, ou optou por não pagar nada?

L J: nada

Filomena Graves: eu era assim, a dois meses eu estou pagando uma quantia para ter alguns lindens (o dinheiro daqui)

Filomena Graves: aqui no SL existem os locais chamados "Sandbox" onde os residentes podem criar os objetos com a tecnologia disponível aqui...

Filomena Graves: tudo o que vemos é criado pelos residentes, usuários

LJ: Sandbox... terei de procurar isso... humm... e cada um cria o que quer, dentro de leis e isso.

Filomena Graves: todos os objetos são criados a partir de formas geométricas, essas formas são chamadas de "PRIM" abreviação de primitivos

Filomena Graves: é sim

Filomena Graves: eu não sei bem como são as leis para vc colocar um objeto seu a venda, deve depender do local também...

Filomena Graves: a maior parte das texturas, são criadas fora, no photoshop e depois são importadas pra cá e ficam armazenadas no seu inventário

Filomena Graves: todas as ferramentas de criação estão no menu principal, na barra de ferramentas

Filomena Graves: preciso sair agora, vou almoçar... depois nos falamos!

Filomena Graves: Tchau

Meu, estou ouvindo a música do local... perguntei na caixa de diálogo geral como faziam isso... ninguém me respondeu... será que eu posso colocar uma música para tocar num espaço que eu não criei? Meu, tenho que parar de fazer perguntas... o pessoal vai se virando aqui... ninguém sabe tudo...

Desconectando...

16/07/08 ... sem registro de hora...

Carregando o programa... recebo o aviso que ele está carregando as alterações no meu corpo e na minha aparência... acho que recebi esta informação porque a última vez que conectei-me a este computador eu usava outro corpo. Está um pouco lento hoje...

Estou na Ilha Búzios, na última vez que estive aqui eram outras pessoas que faziam parte do ambiente... será que conforme o horário existe uma turma?

TRD está online...

Como é bom encontrar os amigos... Comecei a falar com ele... ihh, ele pediu para esperar que ele estava ocupado... muita gente chamando ele ao mesmo tempo... ele tem que fazer umas coisas para colaborar com o GBG... TRD está offline...

Ai que droga, ele saiu... logo hoje que gostaria de acompanhá-lo...

Estou sentada num banco da praça, observando as pessoas... vendo com quem eu posso falar...

Um cara puxou papo...

Oi, vc tá triste?

PQ?

Começamos a falar e eu nem cheguei a ver quem ele é... Me ofereceu friendsheep... eu aceitei... e ao mesmo tempo eu pensei... preciso parar de fazer muitas perguntas... ele me levou numa loja... Pô o cara me traz aqui só pra eu comprar uma

calça e depois se manda dizendo que o chefe chegou... pensei que ia ter um colega... bom, quem sabe em outras vezes que agente se encontrar...

A VL está online... acho que vou falar com ela... fico meio sem graça de puxar papo... não sei bem se ela vai com a minha cara... não quero ser "mala"... Por isso nem sempre que ela está online agente se fala. Ela nunca puxa papo... sempre sou eu que começo a conversa... mas enfim, vou chamá-la...

Ela me respondeu... está dizendo que casou e fez uma festa com vestido de noiva e tudo... Agora ela mora numa casa com seu marido...

Está mandando fotos dela de noiva... legal o vestido dela... mas para o meu gosto é um pouco bufante, tipo bolo de noiva...rsrsrsrs Fiquei curiosa para saber como é o cotidiano deles...

FG: é fácil casar aqui né? Só alegria....

VL: é sim! Qdo eu não to afim de vê-lo é só não conectar...

Ela está me chamando para ir à sua casa...

Me mandou um tp... Nossa que legal a casa dela... vou subir umas escadas para conseguir entrar. O espaço total parece não existir... aqui acho que só tem a casa dela aqui... A casa é toda envidraçada... toquei na porta para entrar... desci mais um pequeno lance de escada...

VL: fique a vontade!

FG: nossa, sua casa é muito bonita!

VL: gostou?!

FG: muito! foi vc que fez?

VL: naum, comprei mesmo...

FG: posso dar uma volta pra conhecer?

VL: claro fica a vontade...

FG: teu marido não tá em casa?

VL: naum...

FG: Nossa muito legal a decoração...

Fui andando pela casa... passo pela sala... é bem ampla, como se fosse um galpão. Cheia de objetos, vasos, mesa de centro, sofá... mais à frente tem uma parede de vidro com água em movimento... muito legal! Tem um andar em cima que são os quartos... nem fui... fiquei sem jeito de ficar olhando... enquanto isso VL disse que foi chamada na RL... sumiu... ué... vou desconectar, mas antes vou sair da casa dela, porque senão da próxima vez que eu entrar estarei ligada a este local...

Ihhh to tentando ir para outro local mais está dando pau... não consigo me TP... desconectou...

18/07/08 - online now: 62.288

De volta... Estou na casa da VL...Saí...

TP para ilha Búzios...

O pessoal está falando... nem todos os que estão com o serviço de voz ativos estão falando... Começaram a cantar e tocar violão... rrsrrsrrs... que engraçado...

Perguntei a hostess do local, AN quem estava cantando... Ela me disse os nomes... aí eu fui olhar quem eram... burra, mas eu podia ter visto pela aba dos ativos com voz... quando alguém fala marca quem é...

A "G" está cantando Queen, tem um cara tocando teclado e outro violão... cada um num local diferente do outro... Que barato... esse pessoal não tem a menor vergonha... bom mesmo pq a "G" está cantando bem... Ela tem o maior vozeirão.

Um cara tá falando comigo... será que eu sou sua primeira tentativa, será que e porque me achou bonita, ou será que já tentou falar com várias pessoas e ninguém deu atenção? Nessas horas agente não tem como saber... o negócio é trocar idéia... só depois é que sabemos...

Um dos cantores está indo embora, deu tchau, disse que gostou muito, que o grupo deve repetir isso mais vezes... Passou seu endereço de MSN e disse que é professor de física, caso alguém precise de aula particular...

A maior parte do pessoal não fala, alguns estão teclando... a não ser pelo "W" ele ainda está cantando e tocando violão... só músicas bregas... tem uma menina que troca idéia com ele... diz que está muito bom...

"W" vai sair... disse que já está conectado a três horas... e que gostou muito de ter tocado com o pessoal.

Object: Ola, FG seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:41] Object: Ola, dream Svoboda seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:41] Object owned by BMC gave you 'Info_Sobre_Buzios' (<http://slurl.com/secondlife/Buzios/158/137/21>).

[14:41] AL: * Boa noite, seja bem-vindo (a) a Ilha Búzios. *****

[14:41] Object: Ola, HM seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:41] you: ola

[14:41] JF: oi

[14:41] Object: Ola, dream Svoboda seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:41] Object: Ola, LA seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:42] Object: Ola, FG seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:42] AL: Precisando de ajuda? Nós do Staff da Ilha Búzios, estamos aqui para ajudar-los.

[14:42] TRD decline 'Info_Sobre_Buzios' (<http://slurl.com/secondlife/Buzios/158/137/21>) from Object.

[14:42] Object: Ola, LS seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:42] you: legal AL!

[14:42] you: aqui na ilha buzios parece ter um pessoal que se conhece e sempre está aqui...

[14:43] Object: Ola, RV seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:43] AL: verdade

[14:43] AL: Buzios oferece: Praia, Wind surf, asa delta, amigos e muita diversão.

[14:43] AL: Também temos: Camping pela ilha - praia e lojas - Festas, boate, shopping.

[14:43] LS: oi

[14:43] LS: lembra de mim

[14:43] you: AL, como vcs fazem para tocar a música aqui no ambiente, vc sabe?

[14:44] ES: parabéns vc tem uma voz linda

[14:44] WF: Esqueceu de dizer que temos Seresta também, AL. risos divertidos

[14:44] Object: Ola, JF seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:44] AL: eles estão tocando violão e cantando normalmente no voice

[14:44] AL: ao vivo

[14:44] you: nossa

[14:44] you: serio?

[14:44] you: que demais!

[14:44] AL: uhum

[14:44] you: quem ta cantando?

[14:44] AL: F, o W

[14:45] you: bom jeito de divulgar o trabalho!

[14:45] GM: oi

[14:45] AL: eles sempre fazem isso

[14:45] GM: voltei

[14:45] GM: caiu aqui

[14:45] AL: oi CTK

[14:45] AL: boa noite

[14:45] CTK: oi

[14:45] CTK: boa

[14:45] GM:]eu?

[14:45] AL: pois não

[14:45] GM: vcs conhecem Queen?

[14:45] GM: Queen?

[14:45] GM: ebaaa

[14:45] GM: so um momento telefone aqui na rl

[14:46] Object: Ola, ZBR seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:46] Object: Ola, FG seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:46] Object owned by BMC gave TRD 'Info_Sobre_Buzios' (<http://slurl.com/secondlife/Buzios/158/137/21>).

[14:46] GM: i want to breake free

[14:47] GM: ai

[14:47] Object: Ola, ZBR seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:47] SS: auusente*

[14:47] AL: *** Boa noite, seja bem-vindo (a) a Ilha Búzios. ***

[14:47] AL: *** Desfrutem desta maravilhosa Ilha de Buzios. Fizemos o possível para retratar o aspecto e o espírito praiano da

[14:47] AL: Carioca Armação de Búzios. Esperamos que gostem de sua estadia!***

[14:48] AL: ** Atenção!! É proibido em Búzios, armas , drogas, nudez, palavrões, desrespeito, flood e propaganda de outras ilhas **

[14:49] AL: *** Tendo dúvidas sobre o jogo, procure um Staff da Ilha Búzios. Estamos aqui parar tirar suas dúvidas. ***

[14:49] GM: vcs agora

[14:51] Object: Ola, GWH seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:51] Object: Ola, YTW seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:51] AL: Precisando de ajuda? Nós do Staff da Ilha Búzios, estamos aqui parar ajuda-los.

[14:52] FDH: xxxxx@hotmail.com

[14:52] AL: **** Atenção!! É proibido em Búzios, armas , drogas, nudez, palavrões, desrespeito, flood e propaganda de outras ilhas ****

[14:52] Object: Ola, NA seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:53] AL: **||| |■| ||| || |■|| | ||| || ATENÇÃO ||| |■| ||| || |■|| | ||| ||**

[14:53] AL: **REGRAS DE BÚZIOS**

[14:53] AL: ➤ 1. Prostituição e Pedofilia – a ILHA BÚZIOS diz “NÃO!!!”

[14:53] AL: ➤ 2. Manere seu linguajar dentro do território da ILHA BÚZIOS.

[14:53] Object: Ola, HYL seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:53] AL: ➤ 3. A utilização de armas de qualquer tipo está Proibida na ILHA DE BÚZIOS.

[14:53] AL: *Infringindo as regras você estará passivo a sofrer suas conseqüências.*

[14:54] Object: Ola, TBB seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:54] Object: Ola, JP seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:54] Object: Ola, JP seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:54] Object: Ola, JP seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:54] AL: ***** Tendo dúvidas sobre o jogo, procure um Staff da Ilha Búzios. Estamos aqui parar tirar suas dúvidas. *****

[14:54] JP: ola a todos

[14:54] Object: Ola, JP seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:54] ES: olá JS

[14:55] AL: *Precisando de ajuda? Nós do Staff da Ilha Búzios, estamos aqui parar ajuda-los.*

[14:56] Object: Ola, WGL seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:56] Object: Ola, WGL seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:56] AL: *parabéns W*

[14:57] NA: AL

[14:57] AL: *uhum*

[14:57] AL: *oi NA*

[14:57] NA: *to parecendo uam criança ?*

[14:57] AL: *não*

[14:57] Object: Ola, DM seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:57] NA: nu mtem com odiminuir mais

[14:57] AL: o que?

[14:57] NA: eu

[14:58] Object: Ola, DDV seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:58] CT: oie

[14:58] MF: Oi AL

[14:58] Object: Ola, BS seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:58] AL: oi M tudo bem?

[14:58] PC: Oi CT

[14:58] DM: bom dia gente

[14:58] CT: oi PC

[14:58] AL: oi detonador, bom dia pra vc

[14:58] PC: Tudo bem?

[14:58] NA: e agora AL

[14:58] CT: tudo e vc?

[14:59] NA: AL me da o kit

[14:59] AL: dou sim

[14:59] AL: um min

[14:59] Object: Ola, FOH seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:59] DM: bom dia AL

[14:59] NA: Detonador

[14:59] CT: *\$* LoL *\$*

[14:59] DM: vou dar uma volta

[14:59] DM: fala NA

[14:59] Object: Ola, BS seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:59] NA: esse meu 2 Char

[14:59] AL: ok

[14:59] Object: Ola, NYS seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[14:59] AL: Buzios oferece: Praia, Wind surf, asa delta, amigos e muita diversão.

[14:59] DM: aff, kkk

[14:59] AL: Também temos: Camping pela ilha - praia e lojas - Festas, boate, shopping.

[15:00] CT: oi PC

[15:00] NA: xD

[15:00] Object: Ola, ZL seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:00] PC: Oi

[15:00] Object: Ola, BS seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:00] Object: Ola, NYS seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:00] Object: Ola, LJ seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:00] HM: a melhor ilha do sl

[15:00] DM: oi CT

[15:00] AL: .

[15:00] AL: achei muito maneiro esse avatar teem

[15:00] LJ: kd vc

[15:00] NA: ana nu mveio o kit

[15:00] ZL: kd os staffs?

[15:00] LJ: caii

[15:00] AL: então não deve poder

[15:01] AL: mas eu mandei

[15:01] Object: Ola, ZL seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:01] NA: mas nu mta aki

[15:01] HM: é ao vivo?

[15:01] NA: nu mrepsisa achei

[15:01] AL: ok

[15:01] AL: é sim HM

[15:01] HM: uauuuuuuuu

[15:01] SS: OII GALERAAA!!

[15:01] Object: Ola, EB seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:02] Object: Ola, EB seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:02] HM: por isso q gosto de Búzios

[15:02] Object: Ola, EB seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:02] AL: *** Boa noite, seja bem-vindo (a) a Ilha Búzios. ***

[15:02] AL: *** Desfrutem desta maravilhosa Ilha de Buzios. Fizemos o possível para retratar o aspecto e o espírito praiano da

[15:02] AL: Carioca Armação de Búzios. Esperamos que gostem de sua estadia!***

[15:02] EB: ?

[15:02] VVL: cade vc

[15:02] SS: ALGUEM PODE ME DIZER COMO CONSEGUIR MOEDAS?

[15:02] Object: Ola, HM seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:02] SS: PF

[15:02] Object: Ola, GA seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:02] AL: vc pode fazer camp na praia

[15:02] Object: Ola, ZL seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:03] LJ: ta pequena HM

[15:03] Object: Ola, PA seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:03] BS: toca algo animado

[15:03] BS: cara

[15:03] HM: 00000aqui q eu conheci o P

[15:03] Object: Ola, EB seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:03] HM: ele tava nesse banco

[15:03] Object: Ola, EB seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:03] EB: HM

[15:03] Object: Ola, EB seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:03] HM: oi

[15:03] EB: vou sair

[15:03] EB: daki

[15:03] EB: xau

[15:03] AL: *** Tendo dúvidas sobre o jogo, procure um Staff da Ilha Búzios. Estamos aqui parar tirar suas dúvidas. ***

[15:03] PUA: lidia vc pode me levar ate onde tem roupa de graça?

[15:03] HM: ok bye

[15:03] HM: kisses
[15:04] EB: bjs
[15:04] HM: vai em uma freebie
[15:04] PC: AL
[15:04] Object: Ola, NA seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios
[15:04] AL: oi
[15:04] PUA: Z
[15:04] PC: Vc lembra a K?
[15:04] PUA: ...
[15:04] ZL: q
[15:04] EB: af nem vo
[15:04] AL: sim
[15:04] EB: n tem onde ir
[15:04] EB: k
[15:04] HM: beijão edu
[15:04] PUA: vc pode me leva ate onde tem roupa de graça?
[15:04] AL: seu eu lembro dela ou ela?
[15:04] PC: Ela num entra no SL mais?
[15:04] EB: nemm vouu
[15:04] ZL: vo te dar uma land
[15:04] EB: nam tem outro lugar para ir
[15:04] AL: não sei
[15:04] ZL: [ai cv teleporta
[15:04] EB: uahsusa
[15:04] PUA: ok
[15:05] PC: Q droga
[15:05] PC: :/
[15:05] ZL: vc ker uam bota?
[15:05] ZL: eu faço
[15:05] HM: é só ir em search e escolher

[15:05] PUA: quero
[15:05] ZL: vo te dar uma aki
[15:05] HM: depende do q vc quer
[15:05] PUA: ok
[15:05] HM: praia
[15:05] ZL: vc consegue me ouvir?
[15:05] PUA: to
[15:05] PUA: to te ouvindo
[15:05] HM: quem ta cantado
[15:05] AL: W
[15:06] LJ: amigaaa
[15:06] you: uhhhhhh fagner!
[15:06] VVL: vc sabe onde tem caixa 24h
[15:06] HM: oi miga
[15:06] AL: em copa tem
[15:06] HM: onde tem dabelo bunitão
[15:06] LJ: nao sei
[15:06] LJ: vc ta pikena
[15:06] HM: minina to procurando q nem doida
[15:06] HM: mas só acho feiã
[15:06] HM: rsrs
[15:06] PUA: vc pode me lavar la?
[15:06] Object: Ola, SPZ seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios
[15:07] HM: aqui naum
[15:07] PUA: nas roupas de graça?
[15:07] HM: ta normal
[15:07] LJ: kkkkk
[15:07] Object: Ola, EB seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios
[15:07] LJ: e o seuu
[15:07] Object: Ola, EB seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:07] AL: *** Tendo dúvidas sobre o jogo, procure um Staff da Ilha Búzios. Estamos aqui parar tirar suas dúvidas. ***

[15:07] LJ: edita

[15:07] PUA: valeu

[15:08] HM: valeu W

[15:08] CT: tu canta muiuto

[15:08] VVL: sabe onde tem cx 24h

[15:08] CT: pow gostei

[15:08] CT: vem mas vezs

[15:08] CT: pode vim foi bom

[15:08] AL: mandei e vc rejeitou VVL

[15:08] AL: aceite

[15:09] AL: keep

[15:09] HM: amiga vamos fazer oq?

[15:09] PC: AGORA ME DEU MEDOOOOOOOOOOOOO!!!!

[15:09] THA: Boa Noite pessoal :)

[15:09] AL: ok

[15:09] LJ: praia

[15:09] ES: boa noite th

[15:09] AL: oi TH boa noite

[15:09] THA: Boa noite AL!!! vim te dar uma Força

[15:09] HM: ok

[15:09] HM: qual

[15:09] AL: ok amigo

[15:09] HM: aqui mesmo?

[15:10] AL: Precisando de ajuda? Nós do Staff da Ilha Búzios, estamos aqui parar ajuda-los.

[15:10] Object: Ola, GWH seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:10] AL: que isso TH?

[15:11] HM: pra vc ainda to pequena amiga?

[15:11] Object: Ola, PA seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:11] THA: Av de um cara americano que sou fã aqui do SL

[15:11] LJ: ta simm

[15:11] PUA: LJ...

[15:11] HM: rsrs

[15:11] AL: muito bem feito o avatar, parabéns

[15:11] LJ: oi

[15:11] PUA: me manda um cabelo igual ao seu

[15:11] THA: obrigado rs

[15:11] HM: rsrs

[15:11] AL: rss

[15:11] AL: *** Tendo dúvidas sobre o jogo, procure um Staff da Ilha Búzios. Estamos aqui parar tirar suas dúvidas. ***

[15:11] you: AL, vc que fez seu avatar?

[15:11] PUA: vc me manda???

[15:12] AL: sim e não

[15:12] HM: volto ja

[15:12] you: como aasim?

[15:12] LJ: simm

[15:12] PUA: em LJ?

[15:12] PUA: ok

[15:12] PUA: pode mandar

[15:12] AL: eu equipei mas não fiz

[15:12] LJ: posso

[15:12] PUA: to esperando

[15:13] you: ahhh, achei que vc tinha feito o corpo, tudo...

[15:13] Object: Ola, AA seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:13] AL: não

[15:13] Object: Ola, AA seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:13] DM: miko miko nurse! madamada iku yo~~~!!

[15:13] DM: miko miko nurse! miko miko nurse! namamugi namagome miko miko nurse!!

[15:13] DM: miko miko nurse! miko miko nurse! kaeru pyoko pyoko miko miko nurse!!

[15:13] LJ: vou procuuar

[15:13] AL: nem tem como fazer skin essas coisas

[15:13] PUA: ok

[15:13] DM: miko miko nurse! miko miko nurse! sexual violet miko miko nurse!!

[15:13] DM: miko miko nurse! miko miko nurse! soul train miko miko nurse!!

[15:13] DM: miko miko nurse! miko miko nurse! anesan rokkaku miko miko nurse!!

[15:13] AL: .

[15:13] AL: ** Atenção!! É proibido em Búzios, armas , drogas, nudez, palavrões, desrespeito, flood e propaganda de outras ilhas **

[15:13] DM: miko miko nurse! miko miko nurse! riichi ippatsu miko miko nurse!!

[15:13] DM: miko miko nurse! miko miko nurse! miko miko nurse! miko miko nurse! miko miko nurse! miko miko nurse! miko miko nurse!

[15:13] DM: saigo ni mou icchou~, hai! miko miko nurse!

[15:13] you: não tem?

[15:13] AL: ** Atenção!! É proibido em Búzios, armas , drogas, nudez, palavrões, desrespeito, flood e propaganda de outras ilhas **

[15:13] Object: Ola, JDR seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:13] you: dá pra fazer no photoshop, não?

[15:13] AL: pra mim que não sei, não

[15:14] THA: rs

[15:14] LJ: foi

[15:14] Object: Ola, JDR seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios

[15:14] Ultimate Flight Band: All Go

[15:14] you: ahh, ok... eu tb não sei nada disso...

[15:14] AL: quem domina legal o photoshop tem sim

[15:14] you: esse pessoal q cantou tá sempre aqui? muito legal!

[15:14] AL: ta sim

[15:14] PUA: ainda nao chego

[15:14] AL: eu sim

[15:14] DM: *tamo escutando mano*

[15:14] **you: *faz tempo q essa galera SE CONHECE?***

[15:14] PUA: *mas me mmanda tbm uma sandalia de salto?*

[15:15] DM: *ta meio ruim seu microfone*

[15:15] AL: *cebolaaa ta com muito ruido o seu voice*

[15:15] CF: *HUM. OBRIGADO PELO AVISO.*

[15:15] PUA: *em?*

[15:15] AL: *ok*

[15:15] **you: *vcs ja se conheciam antes, ou foi tudo aqui?***

[15:15] DM: *cindy*

[15:15] LJ: *cheguei*

[15:15] **AL: *tudo aqui alguns***

[15:15] DM: *vc nem reparou nomeu pearcing neh*

[15:15] PUA: *e q sou novata enao tenho nada*

[15:15] PUA: *ainda nao chego*

[15:15] **you: *legal!***

[15:15] LJ: *afff*

[15:15] LJ: *pera*

[15:15] PUA: *ok*

[15:15] **you: *vcs vão ficar aqui hj ate mais tarde?***

[15:15] LJ: *deixa eu perguntar minha amiga como mando*

[15:15] CT: *nao to vendo nao*

[15:15] **AL: *ate as 22***

[15:15] **you: *eu vou precisar sair agora...***

[15:15] Object: *Ola, GIC seja bem-vindo(a) a Ilha Buzios*

[15:16] **you: *ok, mais tarde eu volto***

[15:16] **AL: *ok***

[15:16] **you: *valeu o papo!***

[15:16] **AL: *seja bem vinda***

[15:16] DM: *nw da pra ver*

[15:16] you: brigada!

Eu sair... vou me sentar no banquinho...

desconectando...

São 13h06 RL – 9h06 AM SL time

Conectando... tem uma nova versão do SL para baixar... ahh não quero fazer isso agora porque vai demorar e eu não vou poder conectar...

Estou recebendo uma aviso de que o último local em que eu estava conectada está indisponível e que por isso vão me mandar para um local próximo...

Cheguei... é um ambiente estranho... Parece que o pessoal está falando alemão... só vejo aquilo que está próximo de mim... ainda não identifiquei que tipo de lugar é esse... nem onde estou... Tem um cara com roupa de cavaleiro medieval... engraçado, nos ambientes brasileiros que vou nunca veja uma coisas assim... é mais difícil... Nossa tem outro que parece o "He-Man", está de tanga, sem camisa e de botas...rsrsrsrs. Esse lugar está cheio de gente... vira e mexe chega alguém e sai rapidamente... Tem uma cara com uma metralhadora enorme e sobretudo... Estou me sentindo muito diferente dos demais... as mulheres aqui são bem mais magrinhas... nada de "bundão" e "peitão" como eu...

O cara de sobretudo fez alguma magia... Agora colocaram umas músicas africanas...

Que saco, tem um pessoal que não pára de colocar uma animação de uma gargalhada chata.... todo mundo que está perto deles é obrigado a ouvir essa chatice... O que será que quer dizer: "Wie geil is das denn!" Junto com a gargalhada chata vem uma voz que diz isso... é um autômato...

Tem uma menina igual a Lara Croft ou como é mais conhecida do mundo dos vídeos games "Tomb Rider". Ela está armada e pelada... será que aqui pode...

Eu estou numa plataforma, algum lugar alto... vou andar até a borda para ver o que tem ao redor...ufa... já não escuto mais aquelas risadas chatas e nem a música...

Caramba, apareceu um dragão gigante... que legal! Sumiu... E agora acaba de aparecer um cara nu... sumiu... estranho, o pessoal entra e sai muito rápido deste local...

Vou dar um vôo por aí... Estou num local histórico... "Temple of Iris" (Iris – 199, 136, 30) Para mim parece mais um templo chinês... Agora que estou longe da plataforma vejo que tem vários andares e o telhado é como dos templos chineses... são de madeira, com a borda pintada de vermelho...

Vou voltar à plataforma... De novo... aquelas risadas chatas... Alguém pediu para esta cidadã parar com isso... a menina está fazendo mais ainda... Vou dar outro vôo... muito chato ficar ouvindo isso... não sei como o pessoal aguenta ficar aqui...

A paisagem vai se formando lentamente... vejo um barco... parece um barco de pirata, todo de madeira, enorme... acho que é uma caravela... descendo... Tudo ao meu redor é água... O barco está vazio e não tem ninguém... aliás parece que só tem gente

naquela plataforma... volto a voar... na não vejo onde eu estava... sigo em frente e avisto uma baleia orca... parada... Vôo mais um pouco e avisto uma igreja... Desci...

Tem uma placa à frente da igreja dizia: "Iam (logo do Second Life). Click here". Cliquei, recebi um notecard com as informações do local.

Este templo existe desde 2005... Neste local tem um famoso farol de Alexandria. Tem umas cabanas todas interligadas por uma pontes e madeira... vou entrar numa delas...

Não tem nada, está vazia... Pra que serve isso? Pra que serve esse local?

Vou voar para outra direção... Avisto um cemitério... e ao lado um lugar de tortura... Tem também uma fogueira e um caldeirão... está pegando fogo... sinistro...

Alguém me mandou uma "landmark", não sei quem, não vejo ninguém... o local chama "House of Sadako" – Macabre Noctur e junto tem uma foto de mulher nua com correntes... (a localização Secret Simle 9, 240, 237) Não vou até esse local não... dá um pouco de medo do que vou encontrar lá... mas quem sabe depois..

vou sair... gostei de ter sido direcionada para um local inesperado... eu não busquei por ele, fui levada...

Desconectando...

14/08/08 – 18h

Conectando... vou voltar ao Bubblegum... TP... Cheguei... Está chovendo... GBG está online... logo me chamou... e mandou um tp para onde ele estava...

[5:11] Connected

[5:11] you decline Bubblegum Music Factory & Shops, Torva (157, 128, 43) from A group member named TMC.

[5:12] Come visit owned by ALAL gave TRD 'FIAT LATINO AMERICA' (<http://slurl.com/secondlife/MMD2/56/20/23>).

[5:17] you decline Bubblegum Music Factory & Shops, Torva (157, 128, 43) from A group member named TMC.

[5:17] you decline Bubblegum Music Factory & Shops, Torva (131, 126, 44) from A group member named MLL.

[5:46] GBG is Online

[5:48] Teleport completed from <http://slurl.com/secondlife/Istar/88/1/23>

[5:48] Connecting to in-world Voice Chat...

[5:48] Connected

[5:48] GBG: oi

[5:48] GBG: :)

[6:09] GBG gave you Corpo (Shape) - Glamour.

[6:12] GBG gave you Glamour - Sandalia Preta Direita.

[6:12] GBG gave you Glamour - Sandalia Preta Esquerda.

[6:12] GBG gave you Oasis Digital CFA - Casual.

[6:12] GBG gave you Oasis Digital CFA - Dance Days.

[6:12] GBG gave you Oasis Digital CFA - Executiva.

[6:12] GBG gave you Oasis Digital CFA - Executiva 2.

[6:12] GBG gave you Oasis Digital CFA - Glamour.

[6:12] GBG gave you Oasis Digital CFA - Pop.

Ele casou... já faz 6 meses... e contratou uma moça para trabalhar com ele, fazer contatos para agendar as palestras e fazer a divulgação... Ele ficou impressionado com a mudança no meu visual... mas me achou muito "galinhona"... Resolveu me dar opções de corpos legais e roupas... tudo feito pela sua esposa, que é designer de avatares.

Escolhi a versão executiva... muito melhor o corpo... diminuiu tudo... eba, até que enfim... ele parou um pouco de falar porque está criando uns animais para uma amiga... dois coelhos grandes... interessante... mas eu não vejo quais comandos ele faz...

Fig. 15 – Sou eu, de corpo, roupas e cabelos novos.(visão em terceira pessoa).

FG: oi!

FG: que legal seu terno!

GBG: saudades

GBG: show

FG: pois é...

FG: faz um tempão que agente não se fala...

GBG: pode crer

GBG: como estão as coisas

FG: aquele dia, nossa reunião não deu certo... por causa do feriado...

GBG: rs

FG: olha, estão caminhando...

GBG: então, contratei uma pessoa prá organizar a agenda de cursos, fazer a ligação com os grupo fora do sl para trazer prá cá etc e tal

FG: nossa, que ótimo!

GBG: está em sampa?

FG: to sim

FG: mas vou descer hoje pq tenho medico...

GBG: legal e meu querido irmão?

FG: rotina...

GBG: rs

GBG: apareça aqui

FG: ele tá bem! muito de saco cheio de ficar longe, mas tá bem. trabalhando muito

GBG: no Rio ainda?

FG: sim

GBG: po tu deu um "tapa" no seu avi

GBG: classe a

GBG: rs

FG: pois é...

FG: acabei que fiquei com esse corpo mesmo e essa skin... dei uma olhada em outros pra comprar, mas eram todos feios... fiquei assim mesmo...

GBG: classe a

FG: mudei o cabelo... preferi assim

GBG: mas o shape a ALY te dá um que vc goste

FG: ALY não era a tua noiva?

GBG: é

GBG: mas do TRD

FG: ainda é?

GBG: EuhEUEUHEUHEUHEUHE

GBG: sim é

FG: a é... claro...

GBG: 5 meses de casado

GBG: rs

FG: serio? casou?

GBG: nossa estranho isso

GBG: uhum

GBG: kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkk

FG: kakakaka

FG: meu deus....

FG: lua de mel, então?

GBG: é um relacionamento longo pros padrões second life

GBG: lua de mel

GBG: sempre

GBG: rs

FG: é mesmo... contando casamento, noivado e namoro... qto tempo faz?

GBG: ela n tem que lavar minhas cuecas e nem eu aguentar as tpm dela

GBG: assim é fácil

GBG: rs

FG: pode crer...

GBG: 6 meses

FG: legal

FG: mas qto tempo normalmente duram os relacionamentos aqui?

GBG: 3 semanas

GBG: rs

GBG: 1 mês

FG: nossa...

FG: vc já teve muitos?

GBG: a mais longa que eu tive está sendo essa

GBG: as outras ficaram na média de 3 meses

FG: qto tempo vc ta aqui no sl mesmo?

FG: vc ta trabalhando agora?

FG: não quero atrapalhar...

GBG: faço 3 anos

GBG: eu acho

GBG: rs

FG: caramba

GBG: rs

GBG: ano passado eu fiz 2 no final do ano

GBG: rs

FG: deixa eu te perguntar um negocio idiota...

GBG: claro

FG: baixar o programa, SL, do site "secondlife.com", tem alguma diferença de baixar no "mainland Brasil"?

GBG: sim

GBG: a diferença é que o da mainland está com a tradução errada das funções do jogo

GBG: operacionalmente são os mesmo

FG: eu não entendo muito bem... os avatares vivem nos mesmo espaços, certo?

GBG: opa, não tem pergunta idiota...rs.....

GBG: sim

GBG: estamos na mesma rede

FG: sei

GBG: cadastrando pela mainland ou pela secondlife

GBG: vc fica no mesmo banco de dados cadastral e participa da mesma rede de acesso

FG: legal!

GBG: a mainland é só um atravessador que tenta vender assinaturas pros usuários

FG: sei...

GBG: nada mais

GBG: rs

FG: e vem cá, eu fico meio sem entender a geografia da coisa... quem tem controle do espaço total do second life é o linden lab?

GBG: sim

GBG: eles são os donos e mantenedores da rede de computadores onde o Second life opera

FG: eles tem um limite de utilização do espaço virtual?

FG: é uma loucura isso né... parece que o espaço virtual é infinito...

GBG: conceitualmente não, a expansão (ou escala) é feita agregando mais computadores a rede

GBG: o que limita são as bandas de conexão de acesso, elas têm um espaço limitado

GBG: um exemplo é a sua conexão de casa

GBG: ela tem uma banda que pode variar de 1 mega até 8

GBG: dependendo do pacote que vc compre

FG: e a memória do computador, tem relação com este espaço?

GBG: eles têm uma medição maior, em terabytes

FG: nossa... parece grande...rsrsrsrs

GBG: a divisão (em relação a memória) é de quantos usuários podem estar na mesma região ao mesmo tempo

GBG: e é

GBG: rs

FG: ok

FG: entendi...

GBG: prá vc entender mais simples

GBG: essa ilha que eu tenho

GBG: ela está em 1 servidor dedicado, basicamente vc compartilha 1 servidor em 2 ilhas

GBG: esse servidor tem 2 processadores + uma batelão de memória...rs

GBG: o que me permite colocar no máximo 100 usuários ao mesmo tempo aqui

GBG: a quantidade ideal é de 50, daí prá cima tem perda de performance

FG: sei

GBG: qdo vc cria uma ilha eles colocam no banco de dados o endereço da ilha (que é o número ip da máquina dentro da rede second life)

GBG: toda vez que alguém acessa sua ilha ele é direcionado para esse servidor

GBG: por isso que parece infinito

GBG: rs

FG: saquei!

FG: eba! é bom entender um pouco isso...

GBG: sim

GBG: rs

FG: mas normalmente o residente não se interessa por essas coisas né

FG: ?

GBG: poucos

GBG: mas é legal como administrador para vc entender o que acontece

FG: claro

GBG: caraca vc tá com quase 3 metros de altura

GBG: rs

FG: hahaha

FG: é mesmo...

GBG: kkkkkkkkkk

GBG: e olha que eu sou alto aqui

GBG: kkkkkkkkkkkkkkkkkkk

GBG: me sinto um anão

FG: meu, nunca tinha reparado...

GBG: kkkkkkkkkkkkkkkkkkk

GBG: é o sapato

GBG: rs

FG: eu to com o corpo que a VL me deu, lembra?

FG: deve ser...

GBG: nossa...deixa eu te dar um corpo mais ajeitadinho

FG: manda aí... mas a cara da filomena vai mudar?

GBG: mmmmmmmm

GBG: boa pergunta

GBG: rs

GBG: se acostumou com ela é?

GBG: rs

FG: eu não pesquei se é o corpo ou a skin que muda o rosto...

GBG: se ficar ruim vc volta ao shape

GBG: os dois

FG: ela é mó bonita, perto das avatares que vi pra vender...

GBG: o corpo muda bastante a fisionomia

GBG: é sim

GBG: rs

GBG: rs

FG: ok

GBG: mmmm mudou muito nao

FG: nossa, melhorou!!!!!!!

FG: me livreii daquela bunda enorme!!!!!!!rsrsrsrsrsrs

GBG: agora saquei, vc tá num degrau (Aqui GBG está se referindo ao tipo de design do corpo de filomena)

GBG: rs

GBG: sim

GBG: EuheuheuheUheUheUheHEUHEUheHEUheHEUheHUE

GBG: aquele shape tava meio "galinhona"

GBG: euheuhehueheheheueh

FG: total né...

GBG: bunduda, peituda

GBG: EUheUheUheEHEUheUheEHEUEUH

FG: preciso mudar o sapato tb...

GBG: aposto que todo mundo mandava im prá vc

FG: eba! valeu!

GBG: 6 estilos diferentes

GBG: tem até uma morenaça

GBG: rs

FG: vc que criou?

GBG: a ALY

FG: ela trabalha com computação gráfica?

GBG: as roupas e sapatos são de outros o shape e a skin ela melhorou

GBG: uhum

GBG: ela é designer de avatares

FG: nossa que maximo!

GBG: é

GBG: ela deu uns tapas no meu avatar

GBG: rs

FG: agora vc fica direto aqui, né?

GBG: to trabalhando bastante

GBG: primeiro organizando a empresa

FG: sei... e o TRD tem ficado muito aqui no sl?

GBG: tem sim

GBG: a noite

FG: o homem das trevas...rsrsrsrs

GBG: euheueuueuueuueuuehhehue

GBG: pode crer

FG: a ALY sabe e conhece o GBG?

GBG: sim

FG: legal

GBG: ela é colaboradora da empresa

FG: meu, lembra daquela menina q vc me apresentou que ia casar a N?

FG: nunca mais vi... ela me "descartou"...

FG: rsrsrsrs

GBG: mmmmmm

GBG: eu tb nao

GBG: rs

GBG: eUheUEUheUEUHEUHEUHEUEUHEUHEUHE

GBG: ela descartou o TRD tb

GBG: EUheUHeUHUEHEUEHHEUEHEUHE

GBG: louca ela

FG: mas me conta uma coisa, essa pessoa que vc chamou pra trabalhar com vc, foi pela RL ou achou aqui mesmo

FG: ?

GBG: RL

FG: como vc descobriu?

GBG: kkkkkkkkkkkk

GBG: o poder da observação

FG: foi juntando as coisas?

GBG: uhum

FG: imagino

GBG: e observando

GBG: as pessoas mudam os avatares mas não os maneirismos

GBG: a forma de falar (digitar, expressar por texto)

GBG: de agir

FG: claro... não é tão simples esconder o que é...

GBG: uhum

GBG: kkkkk

FG: deixa eu te perguntar uma coisa, aproveitando que tua mulher é designer de avatar

GBG: uhum

GBG: pergunte

FG: perai

GBG: claro

GBG: manda

FG: qdo ela cria alguma coisa, ou até mesmo vc, e depois faz upload pro SL, como fica a questão dos direitos autorais? e quem dá as regras do que pode ou não fazer numa land?

GBG: ok

GBG: primeira pergunta: tudo que vc cria o direito autoral é seu

GBG: quanto as lands, se vc for o proprietário vc define o que pode ou não

GBG: se vc usar a land de alguém segue as regras dele

FG: teve gente que criou algum jogo e colocou aqui?

GBG: quanto ao conteúdo vigiado pela Linden Lab acho que só os que contem temas racistas, segregários ou ideológicos como Nazismo

GBG: vários

GBG: assim como tivemos várias ilhas com o tema nazista que era usado para propagar a idéia

GBG: esses foram fechados

FG: o Linden Lab está sempre vigiando então...

GBG: pq existem leis internacionais que regem e proíbem a prática desse tipo de coisa

GBG: sim

GBG: sempre

FG: e a politica com menores de idade...

GBG: agora conteúdo violento, sexual (que não seja pedofilia) e outros são regidos pelas regras do dono da land

GBG: existem 2 redes (grids)

GBG: uma adulta que é a nossa (mature)

FG: funciona colocar a indicação que uma land é própria ou imprópria?

GBG: e a infanto-juvenil (teen)

GBG: sim

GBG: funciona porque sabemos quando é um menor de idade usando

FG: lands diferentes?

GBG: mas funciona mais nos reportarmos ele para a Linde Lab

GBG: sim

GBG: lands e redes diferentes

FG: como vcs sabem?

GBG: conversando

GBG: é fácil de saber

GBG: usuários mais antigos têm uma percepção maior

FG: ahhh

FG: claro

GBG: mas acho que vc saca um teen bem fácil

FG: certo

GBG: é só observar

GBG: kkk

FG: tá criando é?

FG: legal!

GBG: uhum preciso entregar um script

GBG: mas pode ficar aqui

GBG: sem problemas

FG: vou ficar aqui olhando...

GBG: claro

GBG: pode papear tb

GBG: :)

FG: nossa q legal isso...rs

FG: pra que vc ta criando isso?

GBG: uma amiga precisa

GBG: vou mandar prá ela

FG: legal!

FG: meu, preciso sair

FG: valeu por tudo sempre!

FG: bom trabalho

GBG: vc é bem vinda

FG: Obrigada!

GBG: prá vc tb e muito obrigado

GBG: :)

FG: posso ficar aqui sentada numa cadeira?

GBG: claro!

FG: eba

FG: fui

--

Chat geral:

Object: Lendo configurações, aguarde.

[8:46] Object: 0: [UUID]

[8:46] Object: 1: a202ea4f-509a-8d38-cca4-9d7ebb4656a6

[8:46] Object: 2: 3ac91d2b-b406-d118-c213-e3e7e9a6a678

[8:47] Object: 3: 9f07bdfd-5b15-346b-cfb5-3b4d480e539e

[8:47] Object: 4: b6e03762-71af-46dd-3593-1813655c7cd1

[8:47] Object: 5: ac50bfd3-9a70-1c7b-c79e-599cd72b3418

[8:47] Object: 6: 5fcf1ce3-49df-c01a-659c-d86e871599b5

[8:47] Object: 7: d344a84a-95b8-5454-5207-67111907ce06

[8:47] Object: 8: 2eeaf033-5b08-a562-fbb7-c63eedb2ed5

[8:47] Object: 9: [Tempo]

[8:47] Object: 10: 10

[8:47] GBG: :) é um painel de fotos

[8:47] GBG: sou eu e a ALY

[8:47] GBG: de gatinhos

[8:47] GBG: rs

[8:47] GBG: fiz o painel prá um amigo

[8:47] GBG: rs

[8:48] Object: Could not find texture ".

[8:48] Object: Could not find texture ".

[8:48] Object: Could not find texture '[UUID]'.

[8:49] CKP is Offline

[8:49] Object: Lendo configurações, aguarde.

Resolvi não atrapalhá-lo... vou a outro lugar... Ahh, lembrei de um lugar que faz tempo que eu não volto... Ilha São Paulo – Jardins.

Busco a localização no search... achei, vou me tp...

GBG is Offline

[9:15] DBB is Offline

[9:50] you decline Bubblegum Music Factory & Shops, Torva (157, 130, 43) from A group member named AFL.

[10:15] Teleport completed from <http://slurl.com/secondlife/Oasis%20Digital/150/140/403>

[10:15] Connecting to in-world Voice Chat...

[10:15] Connected

[12:40] Connecting to in-world Voice Chat...

[12:40] Connected

[12:45] DJK is Online

[12:58] DBB is Online

[13:04] D&M Camper Collection - Money Chair Orange: Thank TRD chasse Magne, TRD worked 60 min and earned L\$4 !

[13:08] D&M Camper Collection - Money Chair Red: Thank TRD Mara Alekseev, TRD worked 60 min and earned L\$4 !

[13:26] DJK is Offline

[14:31] Connecting to in-world Voice Chat...

[14:31] Connected

[14:35] Teleport completed from <http://slurl.com/secondlife/Burmilla/76/188/38>

[14:35] Connecting to in-world Voice Chat...

[14:35] Connected

Cheguei...

Nossa que fim de tarde bonito... o dia está laranja... caminho até a praça onde tem mais gentes... tem um cara dando uma chamada em outro... dizendo que ele aborda as meninas de uma maneira muito grosseira, que ele está incomodado...

Agora chegou outro cara... aquele que estava dando uma bronca no cara chato, agora está pedindo ao outro para construir uma arma para ele... credo... pra que uma arma...

Eles só falam através de gírias... mas parece que querem roubar um banco... eu nem estou vendo nenhum banco... Caramba agora apareceu um helicóptero... eles vão opção isso para fugir...rsrsrs será mesmo????

[14:31] Connected

[14:35] Teleport completed from <http://slurl.com/secondlife/Burmilla/76/188/38>

[14:35] Connecting to in-world Voice Chat...

[14:35] Connected

[14:35] MPX: nem

[14:35] MPX: eu ti conheci aki em jardins sp

*[14:35] EBI: ** Bem Vindo(a) a Ilha Brasil Sp Jardins ***

[14:35] EBI: *** Ilha de relacionamentos onde rolam as melhores festas, lojas e eventos ***

[14:35] EBI: *** Qualquer duvida basta falar com um de nossos Officers ***

[14:36] ANW: *oii*

[14:36] JLA: *mamisssssss*

[14:36] JLA: *ta tao pequenuxa*

[14:36] MPX: *ate ki vc flo ki tinha namorado i ele naum flava com vc a 2 dias*

[14:37] MPX: *mais ki baixinha gotosa*

[14:39] YW: *Oi Jam*

[14:39] JC: *eae rapaziada*

[14:39] JC: *ooi*

[14:39] JLA: *tioooo jammmmmmmmmmmmmmm*

[14:39] JC: *cheguei pra por ordem nessa bagunça*

[14:39] RSH: *hahahahahah*

[14:39] RSH: *e ae... blza?*

[14:39] JLA: *rsrsrs*

[14:39] JLA: *muito bem tioooooooo*

[14:40] ANW: *ow mage vc tem que se situar ...*

[14:40] ANW: *eu ja te avisei...*

[14:40] ANW: *vc brinca sem noção...cara*

[14:40] JC: *oi ju*

[14:40] JLA: *oi tio*

[14:40] JLA: *tudo bom?*

[14:40] JLA: *tava c saudade*

[14:40] ANW: *fala umas coisas pesadas*

[14:40] JC: *oq ta rolando?*

[14:41] YW: *Nada*

[14:41] ANW: *o mage naum ta entendendo...*

[14:41] JC: *rapha*

[14:41] JC: *lembra do coldre q eu te falei?*

[14:41] MPX: *ou jamaica*

[14:41] RSH: coldre?

[14:41] MPX: aparece ai

[14:41] JC: c falou q tinha a amanha de fazer um coldre se eu arrumasse a pistola

[14:42] RSH: ahh faço sim

[14:42] RSH: ;D

[14:42] MPX: ou jamaica

[14:42] JC: vou mostrar o estilo do coldre e v se tu consegue fazer e me da o preço

[14:42] MPX: vc conhece a DSH

[14:42] RSH: precisa paga nao veio

[14:42] RSH: husahusahusa

[14:42] JC: olha

[14:43] MPX: jamaica vc conhece a DSH

[14:43] RSH: estilo esse na?

[14:43] JC: conheço pq?

[14:43] JC: acham

[14:43] MPX: ela e minha prima vei

[14:43] EBI: olá Rapha

[14:43] RSH: Oi fi!

[14:43] JC: mas q bagunça q ta rolando aqui mage?

[14:43] MPX: ela fla di vc pra caramba

[14:43] ANW: vo embora...

[14:43] RSH: jam vc quer igual?

[14:43] JLA: tb vo mae

[14:43] JC: tem q caber nessa arma q vou por ..olha

[14:44] ANW: uhummm

[14:44] LYK: OH MY GOD!!!

[14:44] LYK: OMG

[14:44] LYK: q isso

[14:44] LYK: hsiahusa

[14:44] ANW: luminhaaaaaa;...vc com filhoos?

[14:44] MPX: ou jamaica vamu ser amigo

[14:44] ANW: omggggg

[14:44] LYK: hsiahusa

[14:44] MPX: mi add na lista de amigos

[14:44] EBI: oi Filomena

[14:44] JLA: mae vai p onde?

[14:44] you: oi

[14:44] BBY com sono.

[14:44] EBI: oi L

[14:45] ANW: baby boy

[14:45] RSH: nossa alguem tem um aparelho PRETO ai?

[14:45] ANW: hauahauahau

[14:45] BBY esta com sono.

[14:45] LYK: Oi

[14:45] RSH: ou uma cor escura?

[14:45] LYK: huhSHAUHsuhAUSHuahushUSHUAHSuhAUSHuAHSUHASuhaushAHU!!

[14:45] BBY com sono.

[14:45] BBY dormindo.zzzzzzzzzz....

[14:45] ANW: naum sei ainda JY

[14:45] BBY bebendo seu leite.

[14:45] BBY: Voce pode fazer isso denovo

[14:45] MPX: ou jamaica vc tem uma boca ne??

[14:45] MPX: la no rio

[14:45] ANW: hhahahahaha

[14:45] BBY esta sendo alimentado.

[14:45] RSH: O.o

[14:45] EBI: gelllll

[14:45] ANW: a boca dele fica no avatar mesmo

[14:45] JLA: entao depois a gente se ve, num gostei desse omi ai nao

[14:45] JLA: bbeijo mae

[14:46] RSH: huashusauhsahusa

[14:46] ANW: vo resolver com ele...

[14:46] JC: se liga no coldre

[14:46] ANW: podexaa

[14:46] LYK: huhsHAUHsuhAUSHuahushUSHUAHSuhAUShuAHSUHASuhaushAHU!!

[14:46] JC: se der pra fazer igual mas sem a pistola

[14:46] RSH: ahh

[14:46] RSH: sussa

[14:46] RSH: igualzin?

[14:46] MPX: J discola uma dessa pra min

[14:46] MPX: ???

[14:46] JC: s

[14:46] JC: n

[14:47] MPX: pq vei

[14:47] MPX: ??

[14:47] MPX: faço uq vc kise

[14:47] ANW: luminha=´´(

[14:47] LYK: Oi

[14:47] ANW: to xorandooo

[14:47] LYK: pq?

[14:47] ANW: vc é mae solteiraluminha?...te fizeram mal foi?

[14:47] RSH: J vo numa sand

[14:47] LYK: agora sou

[14:47] RSH: daki a uns 15 minutos meia hora tah pronto

[14:47] RSH: ;D

[14:47] LYK: *\$* LoL *\$*

[14:47] EBI: ** Bem Vindo(a) a Ilha Brasil Sp Jardins **

[14:47] EBI: ** Ilha de relacionamentos onde rolam as melhores festas, lojas e eventos **

[14:47] EBI: ** Qualquer duvida basta falar com um de nossos Officers **

[14:47] JC: blz..quer q eu passe a pistola

[14:47] JC: pra ja ver como eh?

[14:47] EBI: olá R

[14:48] RSH: Ok

[14:48] RGB: oi fifi

Fui dar uma andada... tem outros avatares no local mais ninguém diz nada... Um cara tá falando comigo...Puts, o mala veio pra cima dele dizendo que a "área" é dele... e as "mina" também... credo... que pentelho... bobo... saí fora... e chamei o cara que eu estava conversando... o mala não deixou agente em paz e ficou dizendo que tava afim de mim... que pentelho...

[15:36] CKR: oi

[15:37] you: oi

[15:38] MPX: jamaica para com isso velho por favor

[15:38] you: CKR, vc ta sempre aqui

[15:38] you: ?

[15:38] CKR: sim

[15:39] you: conhece muitos outros lugares aqui?

[15:39] CKR: sim

[15:39] you: dá uma dica de um lugar pra conhecer

[15:39] MPX: oi

[15:39] you: fala...

[15:41] you: nossa ele não te deixa em paz...

[15:41] CKR: verdade

[15:41] you: ó lá

[15:41] you: rsrsrsrsrs

[15:41] CKR: cara chato

[15:41] MPX: ta resmunganu oq caralho

[15:41] you: rsrsrsrsrs

[15:41] MPX: vazza

[15:41] MPX: vaza

[15:42] you: muito legal teu tenis! vc q fez ou comprou?

[15:42] MPX: *cai fora maluko*

[15:42] CKR: **comprei**

[15:42] you: *onde?*

[15:42] MPX: *J?*

[15:42] MPX: *xega ai*

[15:43] MPX: *vem comigo*

[15:43] CKR: **p-shop**

[15:43] you: *isso é um local? ou só o nme do lugar?*

[15:44] CKR: **local**

[15:44] you: *vou buscar, valeu!*

[15:44] CKR: *vc tem namorado?*

[15:44] you: *tenho*

[15:45] you: *pq?*

[15:45] CKR: *igual o meu nao tem*

[15:45] you: *como assim?*

[15:45] CKR: *ele e full*

[15:45] you: *e ele ta sempre aqui?*

[15:45] you: *o meu tem entrado pouco...*

[15:46] CKR: *oq?*

[15:46] CKR: *c e muito lindinha*

[15:46] VLO **is Online**

[15:46] you: *valeu!*

[15:47] MPX: *mlk essa area tem dono*

[15:47] CKR: **c vc nao tivece namo....**

[15:48] MPX: *mlk cai foraaaaaaa*

[15:48] you: **nossa to recebendo um pedido de namoro?**

[15:48] MPX: *porra cai fora*

[15:48] CKR: **eeeeee**

[15:48] you: **pois é... mas eu tenho...**

[15:48] MPX: *mlk vc ta tiranu*

[15:48] CKR: sai u ceee

[15:48] MPX: essa area tem dono seu poha

[15:48] MPX: naum intendi

[15:48] you: gente credo...

[15:48] MPX: vasa

[15:48] you: calma...

[15:49] you: esse lugar é publico, não é?

[15:49] CKR: o comedia q começo

[15:49] you decline Bubblegum Music Factory & Shops, Torva (157, 128, 43) from A group member named WLU.

[15:49] MPX: mlk o xicote vai estrala pro seu lado

[15:49] MPX: ta incaranu

[15:49] CKR: sai radiculo

[15:49] CKR is Online

[15:49] CKR: ridiculo

[15:50] MPX: mlk essa mina tem dono

[15:50] you: vou pra outro lugar...

[15:50] CKR: falo bjao

[15:50] MPX: i aki ninguem ajita nauum

[15:50] MPX: oiiliii

[15:50] MPX: tdbm gata

[15:50] you: qual é?

[15:51] you: vc é doido

[15:51] MPX: to afim de vc gatinha

[15:51] MPX: esse cara ta ti enxenu

[15:51] MPX: ???

[15:51] you: nao

[15:51] MPX: c tive do um jeito agora

[15:52] MPX: entaum

[15:52] you: to fora

CKR: qqq?????

CKR: vo sai

FG: ahh

FG: ta bom!

FG: qdo entrar de novo manda noticias

CKR: blz

CKR: bjao

FG: bjo

CKR: ei

Anexo 1.1 - *Entrevista com o criador da Ilha Buzios – Roberto Santos, da empresa Meta Mídia digital. / avatar: Beto Mochi - 15/02/08

1) Como você entrou no SL?

R: Primeiro, eu sou um aficcionado por tecnologia, tanto eu quanto Rodrigo, meu sócio. O Rodrigo sempre atuou no ramo e eu atuava numa área totalmente distinta e o SL apareceu para mim por meu interesse como diversas outras áreas da tecnologia. Eu me encantei, isso foi no final de 2005, em 2006 comecei a utilizar com muita frequência, e no início de 2007 agente percebeu que o crescimento que o SL estava apresentando, abria uma possibilidade comercial. Percebemos um potencial de mídias e de formação de redes sociais. Daí agente se envolveu, criou nossa empresa, a Mídia Digital, com a proposta de ser uma empresa “full service”. Qualquer pessoas que queira fazer uma ação dentro do SL agente dispõe das ferramentas para realizá-las. Ações instantâneas, a longo prazo, modelagem 3D, ou seja, tudo o que é necessário para a pessoa estar lá, aparecer e criar algo que seja efetivamente relevante.

2) Que tipo de trabalho vocês têm desenvolvido?

R: Desde que começamos, fizemos ações instantâneas e ações de longo prazo. Nosso primeiro trabalho foi para o Senac, mais especificamente, a Escola de Moda do Senac Rio de Janeiro. Eles fazem a cada dois anos a publicação de um livro de tendências de moda e nós fomos desenvolver um vídeo promocional para essa convenção no SL. Então criamos um espaço grande, com uma tenda, bem estilo do espaço dos desfiles do SP Fashion Week. Foi a nossa primeira experiência, foi muito interessante porque utilizamos usuários do SL como participantes, meninas como modelos e aí já fizemos todo um trabalho de desenvolvimento de roupas... Foi muito interessante porque foi um trabalho grande, envolvendo divulgação, assessoria de imprensa (dentro e fora do SL), desenvolvimento do espaço, das roupas...

Depois disso agente passou a ser bem requisitado, porque este evento teve bastante repercussão. Passamos a ser procurados pelo próprio ramo da moda e fizemos outros trabalhos como o Fashion Week Rio, desenvolvemos ações para lojas de biquínis (Bum Bum – do Rio).

3) E as empresas procuram vocês para lançar produtos somente no SL, elas têm a mentalidade que vão aumentar as vendas a partir desse canal de divulgação?

R: Sim. Logo depois de termos feito o FW Rio, o proprietário da Bum Bum nos procurou para desenvolvermos um espaço para divulgar a marca no SL. Então recriamos os biquínis da coleção de 2007 para os avatares femininos e foi um sucesso estrondoso. Distribuimos mais ou menos 10 mil pares de biquínis nos três primeiros meses. Mantemos a loja na nossa ilha que tem uma boa frequência e além disso temos visto o interesse de outras comunidades internacionais. Ou seja, em termos de marketing é super efetivo, tanto é que já recriamos a coleção 2008 e estamos partindo para uma nova ação, que será um ação conjunta com jornais do Rio, nós vamos fazer um desfile e um concurso... vai ter muita coisa interessante.

4) E existe algum estudo sobre perfil do consumidor no SL? Como vocês sabem quais lugares são interessantes, quais tem gente? Porque eu enquanto avatar, muitas vezes não faço idéia onde ir.

R: Na verdade, a ferramenta de busca no SL ainda é primária, não é tão desenvolvida quanto o google, por exemplo. Mas agente trabalha com a facilidade de por meio das palavras chaves aparecerem os locais com maior volume de tráfego. Ou seja quando alguém está procurando por roupa de praia e digita “biquini”, vão aparecer os locais, as pessoas, lojas, que tem biquini em seu conteúdo numa ordem, do mais acessado até o menos acessado.

- 5) *Então você acha que a vida cotidiana de um avatar depende muito do interesse da pessoa?*

R: Total. Normalmente o avatar tem uma pessoa de carne e osso, que possui interesses específicos. E muitas vezes interesses íntimos que se mostram muito facilmente nessa segunda vida. Ou seja, uma segunda chance para criar e desenvolver interesses. Então eu acho que as pessoas se agrupam por interesse, como no orkut por exemplo, elas buscam por comunidades. Tem gente que gosta de motocicleta, então naturalmente a pessoa vai buscar comunidades que tenham algo relacionado. E neste local vai encontrar coisas fantásticas e pessoas com os mesmos interesses e daí formam-se comunidades e sempre em tempo real.

- 6) *E em relação a tua experiência como avatar, como é teu cotidiano no SL, o que você já pode perceber sobre os avatares, eles ficam muitas horas por dia ou não, como é isso?*

R: Tem de tudo. Tem pessoas que tem uma imersão total. Algo que a meu modo de ver não é naturalmente sadio. Tem pessoas que têm interesse em ter uma experiência de relação nesse meta verso. Tem pessoas que desenvolvem carreiras, que não condizem com o que ela faz na vida real e conseguem muito sucesso. A minha história lá dentro, é a convivência, eu sempre fui interessado nesse universo de relação.

- 7) *Você tem uma casa?*

R: Sim. Sou residente pagante. Na verdade nós temos algumas ilhas. Para isso paguei uma taxa inicial e pago outra mensal. É engraçado, esse negócio de ter uma ilha, parece negócio de senhor feudal. Rsrrsrsrsrs. Mas o nosso interesse lá dentro é que o usuário que visite nossos espaços se sintam a vontade e queiram voltar.

- 8) *Mas teu interesse inicial não era comercial?*

R: Não, não era de um entusiasta da tecnologia...

- 9) *Qual tua profissão antes de criar a Mídia Digital?*

R: administrador de empresas.

- 10) *E teu contato com tecnologia foi por afinidade?*

R: Sim. Eu conheço a linguagem e então tenho afinidade e facilidade na comunicação com os profissionais que realmente fazem a coisa acontecer. Por exemplo, com os modeladores, programadores.

- 11) *Que tipo de investimento afetivo você faz no SL? E os avatares em geral?*

R: As pessoas que entram no SL desenvolvem laços afetivos, criam novas amizades que podem expandir ou não para a vida real. Eu noto nos avatares, nas pessoas a tentativa de manter certo distanciamento entre a vida real e a vida no SL. Até porque eu acho que a vida no SL, deve ser vivida como uma segunda vida que não interfira na primeira.

12) *Será que é possível esse distanciamento? O que você acha?*

R: É complicado, porque a pessoa tem que ter uma cabeça muito boa para que isso não aconteça.

13) *Qual você acha que é a expectativa dos avatares em geral?*

R: Eu vejo o SL com muito otimismo, como uma ferramenta com diversas possibilidades, habilidades que podem ser explorados socialmente, principalmente por não ter fronteiras geográficas. Eu acho que é uma tendência de transformação da web, como agente conhece em 2 dimensões para uma web em 3D. Afinal o ser humano vive em três dimensões, naturalmente e por isso vai ter uma atração maior por esse universo. Acho que comercialmente vai ser possível ser explorado. Com o avanço da tecnologia, de uma forma muito mais interativa, ou seja, as empresas, o ensino, as ongs... Tem muita possibilidade de relacionamento e sim, porque não todo o lado da natureza humana, a busca por expressar emoções, sexualidade, tudo isso de uma forma diferente, desconhecida... Agente vai observar daqui para frente como vai ser. Mas eu acho que veio para ficar. O SL pode não ser a plataforma, mas o conceito é o futuro na minha opinião.

14) *Se você tivesse que definir o SL, como seria?*

R: O SL é realmente uma ferramenta de interação social é uma ferramenta de entretenimento, é uma plataforma excelente para o desenvolvimento de projetos de ensino à distância. De uma certa forma tudo o que já foi criado na vida real tem uma tendência de ser criado no metaverso.

Anexos 1.2 – Páginas do site com instruções sobre o Second Life

System Requirements

Your computer *must* meet these **REQUIREMENTS**, or you may *not* be able to successfully participate in Second Life.

GET SECOND LIFE

Windows	Minimum Requirements	Recommended
Internet Connection*:	Cable or DSL	Cable or DSL
Operating System:	2000, XP, or Vista	XP or Vista
Computer Processor:	800 MHz Pentium III or Athlon, or better	1.5 GHz (XP), 2-GHz (Vista) 32-bit (x86) or better
Computer Memory:	512 MB or more	1 GB or more
Screen Resolution:	1024x768 pixels	1024x768 pixels or higher
Graphics Card for XP/2000**:	<ul style="list-style-type: none"> • NVIDIA GeForce 2, GeForce 4 MX or better • OR ATI Radeon 8500, 9250 or better • OR Intel 945 chipset 	NVIDIA Graphics cards 6000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 6600, 6700, 6800 7000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 7600, 7800, 7900 8000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 8500, 8600, 8800 GeForce Go Series: <ul style="list-style-type: none"> • 7600, 7800, 7900 ATI Graphics Cards <ul style="list-style-type: none"> • X800, X900, X1600, X1700, X1800, X1900 • x2600, x2900 • x3650, x3850
Graphics Card for Vista (requires latest drivers)**:	<ul style="list-style-type: none"> • NVIDIA GeForce 6600 or better • OR ATI Radeon 9500 or better • OR Intel 945 chipset 	NVIDIA Graphics cards 7000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 7600, 7800, 7900 8000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 8500, 8600, 8800 GeForce Go Series: <ul style="list-style-type: none"> • 7600, 7800, 7900 ATI Graphics Cards <ul style="list-style-type: none"> • X1600, X1700, X1800, X1900 • x2600, x2900 • x3650, x3850

Mac OS	Minimum Requirements	Recommended
--------	----------------------	---

Fig.16 – página do site (WWW.secondlife.com) requisitos básicos para instalar o SL.

What is Second Life?

Second Life® is a 3-D virtual world created by its Residents. Since opening to the public in 2003, it has grown explosively and today is inhabited by millions of Residents from around the globe.

- From the moment you enter [the World](#) you'll discover a vast digital continent, teeming with people, entertainment, experiences and opportunity. Once you've explored a bit, perhaps you'll find a perfect parcel of land to build your house or business.
- You'll also be surrounded by [the Creations](#) of your fellow Residents. Because Residents retain intellectual property rights in their digital creations, they can buy, sell and trade with other Residents.
- [The Marketplace](#) currently supports millions of US dollars in monthly transactions. This commerce is handled with the inworld unit of trade, the Linden™ dollar, which can be converted to US dollars at several thriving online Linden dollar exchanges.

Welcome to the Second Life world. We look forward to seeing you inworld.

Fig. 17 – página explicativa do que é o SL.

The World

The most important thing about the Second Life world is that it is constantly changing and growing. Here's why:

- Thousands of new residents join each day and [Create an Avatar](#)
- Those avatars [Explore](#) the World and [Meet People](#)
- These people discover the thousands of ways to [Have Fun](#)
- Some people decide to purchase [Virtual Land](#), which allows them to open a business, build their own virtual paradise, and more!
- Linden Lab creates new land to keep up with demand. What began as 64 acres in 2003 is now over 65,000 acres and growing rapidly.

Fig. 18 – página explicativa sobre o SL.

Explore

When a place is as big as the Second Life world and has so many things to do, the first question people ask is, "Where do I start?".

We recommend three tools to help you start exploring. As an example, let's pretend you're looking for a good place to party and meet people.

1. **The Map.** Imagine you want to find people socializing. View upcoming events' information on the web map by clicking the the green dots being shown.
2. **The Search Menu.** Now you'd like to learn more about a particular event you saw on the web map. Search for it, and read its description. It sounds great, and you teleport there.
3. **Other People.** Once you arrive, right-click on anybody's avatar and choose "View Profile" to learn about them.

Fig. 19 – página com dicas de como explorar o ambiente.

Have Fun

In the Second Life world, there's something new around every corner.

The world is filled with hundreds of games, from multi-player RPG's to puzzles and grid-wide contests. There are also dance clubs, shopping malls, space stations, vampire castles and movie theatres.

To find something to do at any time of the day or night, simply open the Search menu and click on Events. You'll see a listing of Discussions, Sports, Commercial, Entertainment, Games, Pagaents, Education, Arts and Culture and Charity/Support Groups.

Regardless of your mood, there's always something to do...

Fig. 20 – página com dicas de como se divertir no SL.

Meet People

Second Life residents are eager to welcome you and show you around.

Within this vibrant society of people, it's easy to find people with similar interests to you. Once you meet people you like, you find it's easy to communicate and stay in touch.

At any time there are dozens of events where you can party at nightclubs, attend fashion shows and art openings or just play games.

Residents also form groups ranging from neighborhood associations to fans of Sci Fi Movies.

Fig. 21 – página do site com dicas de como conhecer pessoas.

Own Virtual Land

Owning land in the Second Life world allows you to build, display, and store your virtual creations, as well as host events and businesses.

Become a part of history by purchasing land and developing your own piece of the Second Life world. The [Pricing and Fees](#) are simple; you pay \$9.95 a month plus a Land Use Fee proportional to the amount of land you own.

Whether it's a modest nook for a relaxing cottage, or an [entire island](#) to build your dream amusement park, land is for everyone.

Fig. 22 – página com dicas de como comprar terrenos/ilhas.

Anexo 2 – DIÁRIO DE CAMPO DO *BARCAMP*

***IMPORTANTE:**

- Todos os nomes das pessoas citadas neste relato foram substituídos pelas iniciais de seus nomes, afim de preservar suas identidades.
- Utilizei abreviações para me referir à:

✓ BarCamp – BC

Agosto 2007

Comecei a fazer parte da comunidade em 29 de agosto de 2007. Minha ação por enquanto é acompanhar a troca de emails e as listas de discussão pelo Google groups. Normalmente o pessoal que faz parte das listas de discussão do BarCamp Brasil ou Barcamp Sampa, que são as duas comunidades das quais faço parte e estudo, possuem blog e são profissionais que utilizam as novas tecnologias como ferramenta de trabalho e ferramenta social. No sentido de que através de softwares e plataformas esse pessoal troca informações e adquire informações para suas ações cotidianas. Existe sempre um grupo que acaba liderando uma discussão, ou seja, nem sempre todos os membros participam. O envolvimento e participação ativos acontecem de acordo com o interesse de cada um, dependendo da afinidade.

Setembro 2007

No próximo mês de outubro vai acontecer um BlogCamp no Rio de Janeiro, neste mês de setembro, os emails que estão circulando pelo grupo são referentes a organização deste Camp. Enquanto trocam e-mails sobre a atividade, o BlogCamp Rio, circulam emails sobre outros eventos; palestras; pessoas que precisam de gente para trabalhar; sobre utilidade pública, como doação de sangue; matérias relacionadas a temática dos softwares livres; entre outros. Apesar de não conhecer ninguém da comunidade pessoalmente, parece que muitos trabalham com educação ou órgãos relacionados e utilizam muito as novas plataformas de comunicação digital em aula.

Enviei um email ao grupo, me apresentando, dizendo que estava fazendo uma pesquisa sobre sociabilidade virtual e que iria estudar o BarCamp como uma das possibilidades de sua expressão. Aproveitei para perguntar mais informações sobre o evento do Rio de Janeiro. Obtive resposta. “A” (a pessoa que trouxe o BarCamp ao Brasil) se interessou pelo meu trabalho e me enviou um email para que eu falasse mais sobre ele.

Mas não consegui ir até o Rio de Janeiro para participar, terei que esperar uma próxima edição. Fiquei tranquila porque estavam rolando uns e-mails sobre a organização de um BarCamp em São Paulo e não BlogCamp. Tenho entrado em meu email pessoal para verificar as discussões desse grupo uma vez por semana e nem sempre há conversa. Aliás a troca de emails aumenta sempre nos momentos em que as pessoas querem organizar um evento.

Outubro 2007

24/10/08

Vai acontecer um “MetaBarcamp”. Recebi um email de “A” me convidando para participar do MetaBarCamp (uns dois dias antes), quando perguntei a ele sobre quando aconteceria um novo Barcamp aqui em São Paulo. Achei que seria uma oportunidade ótima para conhecer o ambiente e as pessoas. O que seria esse “MetaBarcamp”? Uma reunião para que os membros, interessados e disponíveis conversem sobre o que realmente é o Barcamp, e como ele funciona. Devido à BarCamps anteriores o pessoal sentiu necessidade de discutir seu formato e principalmente pensar a desconferência. Estavam preocupados em encontrar uma melhor formatação para os próximos encontros, no que diz respeito a troca de informações e contribuições na construção dos temas a serem discutidos. A pauta sugerida via email: “O que é o Barcamp?”, “Barcamp é igual a Blogcamp?” e “Como fortalecer o método e estruturar melhor a comunidade?”. Muitos concordaram e confirmaram presença. A reunião será realizada no Centro Cultural São Paulo, um espaço aberto ao público e próximo ao metrô.

Saio de minha casa, vou andando até lá, porque moro próximo... na expectativa de saber como reconhecer as pessoas com quem troquei alguns e-mails... No caminho fui pensando no que iria acontecer... Será que o grupo já se conhece a bastante tempo? Será que terei que me apresentar? Como serei recebida...

Enfim, estou chegando... me direciona a cantina... Me aproximo e vejo um grupo grande sentado numa mesa com uma folha de caderno escrita “MetaBarcamp”... e foi assim que eu descobri onde eu tinha que ir... Fui me aproximando... todos me olharam... devem ter pensado nunca vi esta menina, será que é amiga de alguém? Dei oi e me apresentei dizendo que eu era Marcella, tinha trocado uns emails com o “A”, quem me convidou para participar do MetaBarcamp. Foi o próprio “A” que perguntou quem eu era...

Ele estava coordenando mais ou menos a chegada das pessoas, deve ser porque foi ele que iniciou o Barcamp aqui no Brasil. Enfim, sentei na roda e aguardamos mais algumas pessoas.

Enquanto alguns membros não chegavam, fomos fazendo algumas apresentações. Porque assim como eu, haviam pessoas que nunca haviam participado presencialmente de nenhum encontro anterior. Um apresentava o outro e depois o apresentado poderia completar alguns dados sobre si mesmo. Quem me apresentou foi o próprio “A” e depois eu completei mais algumas informações, dizendo qual era a temática de meu mestrado e porque escolhi o Barcamp para estudar.

Assim que o restante do grupo chegou, mudamos para um local mais reservado. Afinal éramos muitos, umas 25 pessoas. As pessoas estavam lá por diversos motivos, mas o que as unia em volta do Barcamp de modo geral era a utilização das tecnologias digitais de comunicação para ampliar conhecimento, trocar informações, aumento da participação social e política ou melhoria das ferramentas de informática para o uso social. A maioria chegou ao Barcamp através de outro universo digital, por meio de blogs e outros amigos, ou porque amigos em comum conheciam alguém do grupo inicial. Outra coisa que essas pessoas têm em comum é que elas vivem seus cotidianos, suas relações sociais e de trabalho no ambiente do ciberespaço.

“A” começou falando que BarCamp Brasil é diferente de BarCamp mundial, eles apenas se apropriaram de sua metodologia. Ele colocou duas questões, Barcamp é só tecnologia? Desconferência não é tecnologia? O Barcamp não discute só a tecnologia. Embora tenha começado assim, com um grupo de pessoas que trabalhava com tecnologia e queriam pensar sobre ela e acima de tudo aprender mais sobre ela trocando experiências de forma transversal.

“A” seguia dizendo: “Barcamp é uma comunidade e desconferência é uma metodologia”. Agora falam de um tipo de ferramenta, wiki, para organizar coletivamente os encontros, previamente e não só pelas listas de discussão.

“J”, pensando sobre o Blogcamp SP, diz que houveram ótimas discussões, mas que faltou ecossistema para apoiar isso, a lousa com temas e tempo para as discussões.

“A” retoma: “vamos falar sobre o método”.

Eles têm a preocupação de fazer circular a informação. Acharam ruim que sempre estão presentes as mesmas pessoas, acham que precisam chamar blogueiros, no caso da análise do BlogCamp e não profissionais... “J” diz: “tem que ter diversidade para validar o ecossistema”.

“B”, coloca “BlogCamp cabe dentro do barcamp e vice-versa?”

Várias pessoas não gostaram do BlogCamp por falar especificamente sobre um assunto.

“J” diz: “falta estudante de sociologia, filosofia, para que façam surgir temas aleatórios”.

Outra pessoa (não lembro quem) volta a falar em desconferência, e diz: “não tem como fazer uma desconferência sem moderador”. Alguém completa: “deveria ter uma ‘vigia’ do método, no bom sentido”. Outros dizem que o problema do método da desconferência é o tempo. Outros dizem agora que o volume de pessoas e o espaço são importantes para fazer valer a desconferência. E alguém completa: “a lousa em constante alteração de temas é a bússola do BarCamp”.

“B”, preocupada com o método transversal, diz que ter um centro, mesmo que seja a lousa é “subversivo”. “L” é contra o controle e diz que a comunidade é responsável por si, e por levantar as tags, os temas.

É engraçado, as pessoas, e me considero parte delas, falam no método horizontal, mas a postura adotada em alguns momentos volta à centralidade, as vezes acabamos buscando por estruturas, porque sem elas não muitas vezes sem ela, não temos sensação de aproveitamento, de ordem. Até agora eu não disse nada... gostaria de participar... mas qual seria a forma menos impactante, já que sou estreante? Acabei de chegar, ainda não tenho uma participação ativa no grupo... falo com quem? “B” parece um bom canal, ela está a meu lado e muitas vezes comenta seus pensamentos comigo. Ela é muito ativa na comunidade. Percebo um grupo de figuras importantes. Isso quer dizer que se comunicam mais através do canal, Barcamp, “A”, quem trouxe o Barcamp para o Brasil, “J”, “L”, “B”, “P”, “D”... parecem ser o grupo que está tentando organizar outro BarCamp.

Voltam a falar de ferramentas que ajudariam a manter o método, como por exemplo um painel online. Que por sua vez potencializaria o encontro presencial.

"G" comentou que os novatos deveriam participar mais, até para reciclar as discussões, afinal a cultura da rede é mais importante do que a ferramenta.

O tempo passou e o MetaBarCamp está chegando ao fim porque o Centro Cultural fecha... as conclusões do grupo foram citadas por "A":

- O objetivo das ferramentas online é facilitar o método, porque gera um aprendizado prévio sobre ele.

- Para que se reunir? Ampliar conhecimento e compartilhar coisas antes delas acontecerem. Não devemos ter preocupação excessiva com o evento em si.

- Barcamp é a origem da ação para um evento ou o contrário?

- A coisa deve funcionar por contaminação, quanto mais contato melhor.

****OBS: este evento foi acompanhado por anotação e não por gravação. Sendo assim elucidado que o diálogo não foi transcrito na íntegra.***

Fevereiro 2008

Em fevereiro de 2008 aconteceu em São Paulo, no pavilhão da Bienal o maior encontro sobre tecnologia, o Campusparty.

Segunda-feira, 11/02

Estou na fila para entrar no CampusParty, hoje é o primeiro dia. Estou aqui faz mais ou menos duas horas... conversei com quatro grupos de pessoas diferentes... um pessoal que trabalha e nos telecentros, outro que trabalha no "acessa São Paulo", um jovem trazido pela empresa, ele é do sul, para conhecer as novidades no mundo da tecnologia, e outro que veio jogar, este trouxe seu computador. Consegui entrar no espaço da Bienal... o primeiro andar está disposto por stands e depois por mesas, divididas pelas temáticas do evento, games, software livre, desenvolvimento, mooding, robótica, criatividade, música, campus blog barcamp, astronomia, simulação e espaços especiais.

Fui até lá com a expectativa do acontecer um BarCamp. Mas parece que hoje não vai acontecer nada além da cerimônia de abertura.

Quarta-feira, 13/02

Hoje na arena do BarCamp terá uma palestra da “B”, sobre educação e as novas tecnologias. Ela fez uma apresentação mostrando as mudanças dos paradigmas das organizações e também da tecnologia. Focou em dizer que a web 2.0 tornou a rede, a internet social, “participe globalmente e aja localmente”. Os software são amigáveis e as pessoas se apropriam facilmente e podem agregar “seu” conteúdo à rede. Apresentou seus projetos, todos ligados ao desenvolvimento de blogs na área da educação.

Depois da apresentação da “B” fui até as mesas do BarCamp conversar com o pessoal e verificar se havia acontecido alguma discussão. Ontem teve um pessoal que saiu de uma palestra e estenderam para uma discussão na arena do BarCamp para sobre produção de vídeo via celular. Este é o intuito do Barcamp, trazer discussões soltas, mas para ficar de acordo com a programação de palestras marcaram algumas apresentações, menos horizontais.

Logo chegaram outras pessoas e começamos a conversar sobre as dificuldades de fazer um BarCamp naquele lugar. “P” acha que o BarCamp precisa de um espaço mais adequado para formar vários grupos pequenos, e a presença de um painel aberto é fundamental para isso. E eles não conseguiram fazer um painel de fácil acesso. A não ser pelo incentivo do pessoal do Jornal de Debates. “P” mais um grupo de pessoas, ficam circulando pelo Campusparty e diariamente elaboram uma espécie de jornal questionando as coisas que vêem lá. A distribuição é gratuita.

O pessoal do Barcamp que converso agora, são as mesmas pessoas que estavam presentes no MetaBarcamp. “G” me falou que esse não é o melhor exemplo de Barcamp para eu estudar. Quando tem muita gente as discussões se dispersam, se formam nichos ou as pessoas ficam inibidas.

Daqui a pouco vai acontecer um bate-papo sobre mídias sociais na arena do BlogCamp. Vou dar uma passada por lá. Enquanto isso eu circulo... Todos aqui ficam o dia inteiro conectados ao computador e se comunicam através dele, mesmo estando no mesmo espaço. O computador aqui é uma interface social, ele é a forma de sociabilidade.

Estou passando por uma oficina de blog... sentei... vou ficar um pouco... mas o cara que dá dando a palestra é um jornalista blogueiro... ele fala muito como uma tribo, vou sair...

Quinta-feira 14/02 – “A” vai falar na arena do BarCamp sobre um software, “drupal”, que é um sistema de gestão de comunidades e tem código aberto.

Sexta-feira 15/02 – Hoje na arena do BarCamp a “F”, organizou um bate-papo sobre convergência de redações. Depois fiz uma entrevista com ela para saber de sua relação com o BarCamp.

Entrevista com “F”:

1) Qual sua relação com tecnologia?

R: Bom, eu trabalho com web desde 95. Fui uma das primeiras jornalistas que teve envolvimento profissional com web, comecei a trabalhar no Brasil Online, antigo, que não tem nada a ver com o Brasil Online de hoje. Fui para o UOL quando teve a fusão, entre ele e serviço online, integrei a equipe que fez o primeiro site, as primeiras versões de site das revistas da abril e passei por outras iniciativas também. Então quer dizer minha vida profissional é toda ligada à web claramente e por tabela eu acabo sendo ligada á tecnologia também.

2) E neste momento com o que você está trabalhando especificamente, conteúdo?

R: Sim, com conteúdo. Meu trabalho hoje é mais voltado a estratégia de negócio web e trabalho com arquitetura da informação e também estou envolvida com outras áreas, com marketing e publicidade. Trabalho na editora Abril e sou responsável por alguns sites, os sites segmentados da empresa.

3) E como você conheceu o Barcamp?

R: Eu conheci o Barcamp através dos amigos. A primeira vez que tive contato com o Barcamp tem mais ou menos dois anos. Foi numa edição realizada em Florianópolis. Um amiga minha que também trabalha nesta área ia e me deu um toque. Eu fui, conheci o pessoal, acabei me integrando e então estou aqui.

4) *E como a tua amiga apresentou a idéia à você?*

R: “Estou indo para Florianópolis no Barcamp, você já ouviu falar? É muito bacana. Vai ter gente legal para conversar, tem uma proposta diferente baseada em conversa, não está baseada em palestra, tem uma programação temática específica, vamos lá?” E eu fui.

5) *E hoje tua participação no Barcamp como é? Você participa das listas de discussão, propõe temáticas?*

R: As coisas podem acontecer por lista de discussão, mas também presencialmente, tudo depende do momento. Isso é que é legal, tem uma flexibilidade. Por exemplo o que eu propus hoje, não era previsto, eu propus presencialmente para um grupo de pessoas que pareciam interessadas, no lançamento do “Ponto?” E daí eu pensei, como é que eu não propus isso antes? Não precisei esperar a lista de discussão para fazer a proposta de um debate.

6) *Mas normalmente os assuntos aparecem nas listas de discussão e depois disso surgem as propostas de encontro?*

R: Sim, de certa forma as coisas acontecem primariamente online e depois as pessoas vão se articulando, seja presencialmente, seja por outros meios online que não a lista de discussão.

Sábado 16/02 – Estou num workshop sobre criação no Second Life.

Julho 2008

Em 28 de junho aconteceu o primeiro EduCamp de São Paulo, o primeiro encontro dos professores blogueiros. Através da lista de discussão consegui acompanhar uma pequena parte da dinâmica de formação da idéia. A maioria das mensagens eram trocadas via blog pessoal ou via o blog do evento (<http://educamp.wordpress.com>). Os participantes desta vertente de BarCamp não são necessariamente as pessoas que já participam das listas do BarCamp, que por sinal andam muito quietas. O pessoal

raramente tem se manifestado. Muitos deles acabam se falando através de outras plataformas interativas, mais dinâmicas.

Pelos comentários do blog, o evento foi ótimo. Os professores trocaram muitas idéias, porque têm uma experiência muito rica.

Através do site de BarCamp, fiquei sabendo que irá acontecer a quarta edição do NewsCamp agora em 19 de julho, o encontro é voltado para a discussão sobre o jornalismo da era digital. As duas primeiras edições (março e abril de 2008) ocorreram aqui em São Paulo, e pela lista de discussão não houve nenhuma movimentação. A terceira edição aconteceu no Rio de Janeiro.

19/07/08 – No Newscamp

Chego no espaço Gafanhoto, um grupo de pessoas está na porta que ainda não foi aberta.

A impressão que tenho é que o sentimento que impera neste momento pré NewsCamp, é de estranhamento coletivo... Todos compartilham da mesma situação, nem todos se conhecem, mas trocaram emails. Ninguém sabe quem é quem ainda. Optei por ficar quieta por enquanto. Além de mim tem mais 3 pessoas sozinhas, tem também mais uma dupla de amigos e o tal grupo maior que devem ser os organizadores do evento. Todo mundo se olha mas não se fala...

Nenhuma das pessoas presentes aqui fazem parte daquele primeiro grupo que conheci no MetaBarCamp, nem "A" está por aqui. Os BarCamps não acontecem de uma forma hierárquica, pessoas se apropriam do método e criam o evento. Os pontos da rede são independentes, mas têm em comum a desconferência e a temática da tecnologia.

Como será que começou essa idéia de NewsCamp? Normalmente acontece através de uma pessoa que conhece outra que participou alguma vez de algum BarCamp, ou teve um amigo que participou e contou. Desse vínculo nasce uma idéia e aos poucos vão se agregando pessoas. Quase sempre essas pessoas se conhecem através do universo dos blogs ou blogosfera, das listas de discussão de fóruns ou por comunidades de interesse.

As pessoas estão equipadas com seus celulares, iphones, laptops de todos os tipos...

A porta se abriu. Fomos todos entrando. Comecei a puxar conversa com uma mulher. Logo que entramos já estavam marcados os temas das conversas. Esse NewsCamp teve algumas alterações do formato original do BarCamp. Houveram algumas oficinas marcadas previamente com pessoas convidadas, ou seja, o formato palestra aconteceu em alguns momentos. No final das contas, não foram palestras, mas pessoas que iniciavam os debates. Os temas foram escolhidos pelo grupo previamente e no decorrer do dia, novos temas surgiram das discussões gerando grupos temáticos novos.

“C”, quem iniciou a idéia, havia participado de um BarCamp, onde fez contatos e formou uma rede de relacionamentos, esta que possibilitou os contatos para agilizar este BarCamp.

“C” faz uma breve apresentação do esquema BarCamp para quem não conhece. Existem 3 salas no local, em cada uma serão discutidos os temas. A cada 2h começa um tema novo, mas se nesse meio tempo surgir um pessoal querendo discutir outro tema que não esteja na pauta, fecha-se mais uma sala ou espaço para a discussão. Tudo isso será guiado pela lousa na recepção do local.

“C”: “cada um é responsável por fazer o encontro interessante, cada uma faz seu evento. Normalmente não há programação prévia, mas não é por isso que a participação será menor, o pessoal achou que em edições anteriores as discussões ficam muito perdidas.”

Na filosofia do Barcamp o conteúdo é gerado pelo usuário, o conteúdo é emergente.

--

Entrei na sala de debates sobre a formação do jornalista. Dois caras irão conduzir o debate. Primeira coisa que pedem é para que cada um se apresente. Somos um grupo de 13 pessoas sentados em roda.

Um dos rapazes começa o debate falando de suas experiências e colocando suas questões... daí começamos o debate... o pessoal participa. Acabou de entrar na sala uma menina que conheci no MetaBarcamp, mas acho que ela não lembra de mim.

Enquanto falamos tem umas 3 pessoas que cuidam em receber o pessoal que chega e em atualizar a lousa com as discussões que estão acontecendo. A sala em que eu estava extrapolou os horários... tivemos que mudar de sala porque o próximo debate precisa de infra-estrutura daquele local... fomos almoçar.

De volta a tarde, a lousa já está bem diferente... olho para ver qual discussão é mais interessante... Vou participar da discussão sobre mídia colaborativa.

Encontrei mais duas pessoas que estavam no MetaBarCamp e um rapaz que estava no Campusparty falando sobre blogs. Conversei um pouco com as meninas, depois resolvi ir embora porque os assuntos se tornaram muito específicos.

Anexo 2.1 – Entrevistas

Entrevista com “L”

1. Qual sua ligação com a tecnologia, o que você faz?

R: *Sou blogueira, jornalista, nano-empresária (www.conectiva.inf.br). Minha ligação com tecnologia é de usuária compulsiva, transmissora - dou ajuda a pessoas para usarem novas tecnologias.*

2. Como conheceu o Barcamp?

R: *Num grupo de discussão*

3. Organizou ou participou de quais camps?

R: *Participei do BarCamp SP (2007) e dos NewsCamp (2008).*

Organizei: BlogCamp (2007/2008); EduCamp (2008) e LuluzinhaCamp (2008)

4. Como foi esse processo?

R: *Participação no primeiro Barcamp foi sensacional, um disparo para outro jeito de estar no mundo: mais colaborativo, uma construção conjunta.*

Organizar um camp, principalmente os temáticos, dá muito trabalho - facilitado por ferramentas variadas, como formulários do google e blogs gratuitos por aí para centralizar informações.

O que mais tem me chamado a atenção nos últimos eventos é a falta de comprometimento dos inscritos - inscrições muitas e faltas gigantescas, para mais de 50% em alguns casos.

5. Normalmente o processo criativo acontece como, nas listas de discussão, blogs, outros meios eletrônicos ou via contato pessoal?

R: *Eu acho que o processo criativo vem de uma conjunção de todas estas formas: listas+blogs+conversas por IM/e-mail + contato pessoal. Mas é o contato pessoal que concretiza parcerias, dispara encontros, forma alianças e se transforma em novos produtos, lugares, idéias na rede.*

6. Depois de participar de um Camp, qual sua impressão sobre essa forma colaborativa de construção do conhecimento?

R: *A enorme dificuldade que as pessoas têm de realmente construir conhecimento coletivo sem a imposição "de cima". Quando conseguem, cria-se uma potência gigantesca de produção coletiva.*

7. Para você, qual a relevância dos Camps (baseados na "desconferência") para a sociedade atual?

R: Aprender a construir conhecimento coletivamente, respeitar as diferenças, criar novos campos de compartilhamento.

8. É possível dizer que existe um perfil dos participantes?

R: Sim e não. Por um lado há a regra genérica de que "campeiros" São pessoas por natureza curiosas, generosas e compartilhadoras. Por outro, tudo depende da comunidade, da experiência, da vontade ou necessidade de conversa numa determinada área.

Entrevista com "B"

1. Qual sua ligação com a tecnologia, o que você faz?

R: Sou professora de inglês e comecei a usar tecnologia na sala de aula em 1997, através de projetos interescolares usando email e de 2003 a 2007 usei blogs com os alunos como eportfolios e agora faço palestras, formação de professores e facilito oficinas online.

2. Como conheceu o Barcamp?

R: Fui convidada a participar em uma desconferencia na Nova Zelândia em Setembro de 2006. No fim de semana que estava voando para lá, acontecia aqui o primeiro barcamp em Florianópolis organizado pelo "A". Entrei em contato com "A" assim que soube e encontrei com ele logo depois que cheguei.

3. Organizou ou participou de quais camps?

R: Particpei de vários barcamps (Nova Zelandia, Florianópolis e um MetaBarcamp onde te conheci), blogcamps (2 em São Paulo) e um educacamp (em São Paulo) desde então.

4. Como foi esse processo?

R: Um mix interessante de pessoas que normalmente não encontraríamos e que tem um espaço para poder comunicar seus interesses e o que fazem.

5. Normalmente o processo criativo acontece como, nas listas de discussão, blogs, outros meios eletrônicos ou via contato pessoal?

R: Acho que as idéias vêm quando conversamos com os outros e mais tarde quando recontactamos através de listas ou fazemos o seguimento através de blogs.

6. Depois de participar de um Camp, qual sua impressão sobre essa forma colaborativa de construção do conhecimento?

R: Mais eficiente e democrática do que uma conferência tradicional, durante a qual geralmente só uma voz é ouvida - a do conferencista e onde as melhores conversas acontecem no café. Muitos projetos podem vir à tona trazendo pessoas de várias áreas do conhecimento.

7. Pra vc, qual a relevância dos Camps (baseados na "desconferência") para a sociedade atual?

R: Oferecem a possibilidade de uma conversa mais próxima e servem como ponto de contato para podermos nos conectar em várias redes (possibilitam um mix de diferentes tribos), uma comunicação e ação mais rápida, dinâmica do que em instituições tradicionais e burocráticas.

8. É possível dizer que existe um perfil dos participantes?

R: São geralmente jovens, entre 20 e 34, envolvidos em novas tecnologias e mídias. Uma maioria são jornalistas, alguns trabalham em ONGs ou projetos sociais, alguns são empresários sociais e também encontrei alguns educadores.

Entrevista com "J"

1. Qual sua ligação com a tecnologia, o que vc faz?

R: putz, boa pergunta. Não sei responder. Sou um historiador que trabalha com mídias sociais.

2. Como conheceu o Barcamp?

R: Pela Rede, não lembro exatamente.

3. Organizou ou participou de quais camps?

R: Não organizei nenhum. Participei de um barcamp e de dois blogcamps.

4. Como foi esse processo?

R: qual processo?

5. Normalmente o processo criativo acontece como, nas listas de discussão, blogs, outros meios eletrônicos ou via contato pessoal?

R: para mim, em todas essas opções, mas ajuda muito encontrar pessoas que tenham a ver comigo, com quem eu me identifico intimamente.

6. Depois de participar de um Camp, qual sua impressão sobre essa forma colaborativa de construção do conhecimento?

R: *o barcamp foi uma descoberta fascinante, os blogcamps deixaram a desejar.*

7. Pra vc, qual a relevância dos Camps (baseados na "desconferência") para a sociedade atual?

R: *Pra a sociedade, não sei. Pra mim, é uma metodologia de conversação que eu aprendi a usar e que vira-e-mexe me serve para promover conversas horizontalmente.*

8. É possível dizer que existe um perfil dos participantes?

R: *pro barcamp, sim, tem que ser nativo digital, pra desconferencia, não.*

Entrevista com "C"

1. Qual sua ligação com a tecnologia, o que vc faz?

R: *minha relação com a tecnologia ainda é de analfabeta, apesar de eu ter idealizado um site, feito vários blogs, hoje atualizo dois blogs e ainda sou quem penso na arquitetura de site e reestruturação da programação do CMs do meu site Desabafo de Mãe.*

2. Como conheceu o Barcamp?

R: *via listas, email, Messenger*

3. Organizou ou participou de quais camps?

R: *organizei newscamp e educamp. Participei do barcamp-sp, blogcamp-sp e campus party.*

4. Como foi esse processo?

R: *uma delícia. Pura troca de conhecimento, novos amigos, relacionamento mais forte entre os amigos virtuais e capacidade de formular novas perguntas.*

5. Normalmente o processo criativo acontece como, nas listas de discussão, blogs, outros meios eletrônicos ou via contato pessoal?

R: *todos meios. Não é possível identificar quem participa do meu processo criativo porque é literalmente uma ecologia digital onde o que penso é influência do que leio, escuto, vejo, enfim, o processo criativo acontece a partir da minha capacidade de absorver e coletar as informações da rede e explorá-las para meus projetos.*

6. Depois de participar de um Camp, qual sua impressão sobre essa forma colaborativa de construção do conhecimento?

R: acho que o camp permite mergulhar em águas rasas, mas a continuidade das conversas criadas nos camps pode lhe trazer conhecimento mais analítico. O camp é o espaço para brainstorm, colocar as perguntas na roda e sair de lá com novas perguntas pra serem respondidas.

7. Pra vc, qual a relevância dos Camps (baseados na "desconferência) para a sociedade atual?

R: os camps têm potencial imenso para educação da sociedade como um todo porque permite o diálogo, permite expor conteúdos diferentes sobre mesmo tema, o que amplia a possibilidade das pessoas reconhecerem diferentes verdades e pontos de vistas, há uma chance de sair d zona de conforto da verdade cristalizada e criar debates produtivos onde os participantes sintam cidadãos de fato.

8. É possível dizer que existe um perfil dos participantes?

R: no mínimo, o perfil de um ser conectado disposto a conversar que está disposto a assumir uma postura de participação - coisa rara no mundo em que vivemos onde reina a cultura da acomodação.

Anexo 2.2 – Emails

- Troca de emails a respeito da realização de um Blogcamp em agosto de 2007

Olá pessoal,

No BarCamp SP percebi que a grande maioria dos participantes era blogueiros. Por esse motivo, gostei muito da idéia do amigo "M" Netto<<http://www.tecnocracia.com.br>>, e estou ajudando a divulgar o BlogCamp, seguindo o modelo do BarCamp, mas focado em Blogs.

Apesar do artigo abaixo, a data proposta agora são os dias 25 e 26 de Agosto, Sábado e Domingo. Estamos definindo o local, mas a preferência por enquanto é São Paulo, devido à maior concentração de blogueiros. No meu site, também fiz um artigo<<http://oitopassos.com/2007/07/17/blogcamp-2007-whos-with-me/>>e coloquei uma enquete para sabermos onde preferem que seja realizado o evento. Peço a todos que votem<<http://oitopassos.com/2007/07/17/blogcamp-2007-whos-with-me/>>!

Abaixo copia do artigo publicado<<http://www.tecnocracia.com.br/arquivos/blogcamp-2007-vamos-organizar>>no

site Tecnocracia para divulgação:

Com a crescente *visibilidade* que os blogs têm atingido - embora ainda não sejam merecidamente reconhecidos como *geradores de conteúdo* e *fonte de informação*, acredito fortemente que alguns assuntos merecem ser discutidos, conversados, elucubrados, expostos. E já que inventaram tal "**Dia do Blog**" (BlogDay <<http://blogday.org/>>) e o mesmo é *31 de agosto* - pela semelhança que 3108 tem com a palavra Blog - poderíamos aproveitar e montar um *BarCamp sobre Blogs* <<http://barcamp.blaz.com.br/node/50>>. Que tal?

Centenas de assuntos podem ser discutidas nessa desconferência, embora alguns sejam reconhecidamente necessários e podem ajudar tanto os blogs a começarem ou continuarem a gerar bons conteúdos e se profissionalizarem, como mostrar os blogs a quem não os conhece, tentando minimizar a associação com diários virtuais (somente). Sugestões:

- Blogs são diários virtuais?
- Rentabilização em blogs
- Posicionamento dos blogs em relação à mídia tradicional
- Furos de notícias por blogs
- Blogs como ferramentas de acesso ao público
- Promoções e Concursos em Blogs
- Como anda a conversação nos blogs brasileiros
- Blogs como negócio. O quanto você investe no seu?
- Blogs coletivos. Isso funciona?
- Quando deixa de ser blog e vira site?
- Probloggers VS Funbloggers
- Programas afiliados. Você é fiel?
- Memes, Tags e Buzz
- Artigos patrocinados. Deixar claro?
- Blogs como ferramentas de socialização.
- Feeds. Você usa/incentiva?
- Desmistificando os Trackbacks e pingbacks

Conclamo-os, blogueiros, ex-blogueiros e futuros blogueiros, sejam probloggers, funbloggers ou qualquer outra denominação, a fazer acontecer esse evento. Vamos discuti-lo no grupo criado para isso<<http://barcamp.blaz.com.br/node/50>>, dar sugestões, mobilizarmo-nos e criar esse que, se conseguirmos fazer bem, pode se tornar anual e referência no tema. *Quem topa?*

**

Abraço!

"Blogs são diários virtuais?"

putz. ouvi essa em 2002.

"E"

Po, pergunta velha é que da resposta boa!

“G”, acho a idéia legal. Mas montar o evento com perguntas pré-determinadas foge a lógica da desconferencia barcampiana.

Em todo caso, vamos tocando ficha. Não sei a quantas andam, mas se topar, uma reunião nessa semana que vem agora pode agilizar a produção.

abs,
“P”

As perguntas não definem nada. São só para dar uma idéia do que pode ser abordado no evento.

“F” o termo "diários virtuais" ainda é muito usado em todos os portais.

“P”, você disse em outra lista, que não me recordo qual, que o “A” está na Europa. Existe alguém mais que tenha os contatos para tentarmos o espaço Gafanhoto?

Abraço.

- **Troca de emails via googlegroups no grupo do Barcamp Brasil após a realização do primeiro Barcamp – Agosto 2007.**

Oi, gente!

Já estou com saudades de todos e do Barcamp hehehehe

Queria parabenizar o “A” pela iniciativa do Barcamp, a todo pessoal que ajudou na preparação de tudo e a todos nós que conseguimos comprovar que a cooperação é possível tanto no online, quanto off-line, já que, na minha opinião, o Barcamp foi um sucesso!

Fui pra Floripa bem desacreditada do Barcamp, mas posso dizer que voltei com a opinião totalmente reformulada. A diversidade de pessoas, de áreas do conhecimento, do mercado, da academia, etc e tal

propiciou uma troca de informações extremamente rica e a qualidade das discussões superou muito congresso acadêmico que eu tenho ido nos últimos tempos. A preocupação de todos que estavam lá, com o andamento da Internet, da web ficou muito clara e a pertinência das idéias mostrou o quanto a gente ainda tem pra crescer em termos de "ciberespaço" heheh.

Só queria dizer que adorei, que por mim teria um Barcamp por mês e que o pessoal daqui de POA voltou empolgadíssimo com a possibilidade de fazermos um Barcamp por aqui. Quem quiser ajudar fale com a gente! Por mim esse Barcamp em poa não tem escolha, sai, ou sai hehehe!!!!

Oi!

Também queria parabenizar o "A" e a todos os que participaram... Pra mim foi um grande prazer ajudar a organizar as coisas, mas principalmente poder conviver com todos vocês. Pensei muito ontem a noite depois que cheguei em casa e posso garantir que aprendi muito nesses dois dias. Muitas coisas tomaram uma nova perspectiva para mim.

Poucas vezes tive o prazer de conviver com tantas pessoas inteligentes, interessantes, com tanto conteúdo e tanta disponibilidade de compartilhar e ouvir.

Não vejo a hora que aconteçam novos barcamps e também outros encontros presenciais com todo esse pessoal! Contem com a minha ajuda para organização e divulgação de qualquer iniciativa, seja um barcamp ou não, em qualquer lugar... E, por enquanto, continuemos nossos contatos online.

Obrigada a todos mais uma vez pelo fim de semana maravilhoso, pelos contatos profissionais, mas, principalmente, pelos novos amigos que fiz.

Grande beijo

Olá a todos,

Depois de dois dias de debates e discussões bastante agradáveis e interessantes sobre o que nos ocupa no dia-a-dia (a web), voltei para casa cansado mas bastante satisfeito deste primeiro encontro.

Já entrei em contato com meus parceiros e com outras pessoas deste encontro e sei que disto nascerão parcerias interessantes.

Devo dizer que superou minhas expectativas. Não estava esperando muito de um encontro em Floripa sobre a web brasileira. Bom, graças a Deus, estava eu redundamente enganado ;-)

Obrigado a todos pelo fim de semana inusual, interessante e profícuo.

Aguardo com saudade para o próximo e, enquanto isso vai fortalecer meus conhecimentos de web e reforçar as parcerias e as amizades que criei nestes dois dias.

Gostaria de parabenizar o “A” que conseguiu moderar excelentemente os debates todos, participando do evento de uma maneira plúrima (estava sempre presente) e toda a galera que se prodigou para que o evento saísse do jeito que saiu.

Mais uma vez: obrigado.

Até à próxima e abraços

...foi uma surpresa total. Achei ótima a presença de muita gente de fora do "gueto" TI/programadores. O evento ter suscitado discussões e preocupações sociais com o uso da tecnologia também foi um ponto incrível.

Você tocou num ponto interessantíssimo, “T”. :)

Por mais que o tal "gueto" não tenha tomado conta do evento, muita gente técnica estava presente, pode ter certeza. No entanto, com essa mistura de backgrounds, o que eu esperava é que essas pessoas pensassem sobre o seu trabalho não só como código ou banco de dados, mas como ferramenta com potencial social mega extensível.

E foi o que aconteceu, ainda bem.

To começando a nao gostar desses títulos de gueto de boa!

E mesmo nao morando em uma favela a carapuça ta servindo...

e gente técnica? em que será que eu me encaixei entao?

atrapalhei em algo?

é bom saber que pensam desse modo, porque ja desisto do próximo agora mesmo

Acho que você está confundindo as coisas! Eu tinha entendido o barcamp como um evento que seria MUITO interessante, especialmente se não ficasse FOCADO apenas na tecnologia, se fosse além disso. E foi o que aconteceu!

Da mesma forma que existe um "gueto" de tecnologia, existem os "guetos" de jornalistas e de outras profissões, onde todos se conhecem e onde os mesmos assuntos circulam quase sempre da mesma forma.

O que eu quis dizer (e o "A" também, aparentemente) foi que o evento não ficou "limitado" a questão técnica, ele foi além, falando das pessoas que são afetadas pela tecnologia, de como isso interfere na vida delas e de como podemos usar a tecnologia (web 2.0, plataformas colaborativas, etc) para melhorar as coisas para todos, para gerar lucros, para consertar problemas que o "mundo real" não consegue.

Veja os questionamentos do "D" (extremamente válidos), a presença de jornalistas em peso, do "D" falando da Rádio Campeche, enfim... teve muita coisa além de tecnologia. Eu, particularmente, acho isso fantástico.

Para finalizar esse e-mail já enorme, saiba que eu TAMBÉM sou do "gueto técnico", sou desenvolvedor há 10 anos, trabalho com ColdFusion, PHP, ASP, bancos de dados MySQL, SQL Server, Oracle e ainda sei fuçar um tanto quanto no Linux e em servidores Windows. Ninguém aqui está dizendo que é ruim ser técnico ou qualquer coisa assim, apenas que foi excelente o evento não ter ficado "apenas" na questão técnica.

Enfim...

blz, mal entendido.
entendi sua colocacao agora
desculpe a "agrecao".
mas ainda me sinto um pouco fora do contexto de alguns.
a pergunta é: porque será?

Olá Pessoal,

Como todos (acho eu) tbém fiquei muito entusiasmada com tudo o que aconteceu neste fim de semana (contatos, pessoas, relacionamentos, informações, idéias mil, etc...)
Uma das coisas que realmente me interessou e estou "tentando" me interar melhor é sobre o Drupal. Eu não conhecia este sistema. Há alguns meses conheci o Joomla e estava começando a me interar de como ele funciona.
Tentei instalar aqui no meu servidor mas não estou conseguindo. Alguns dos amigos que entendem melhor sobre o Drupal pode me dar uma mãozinha??

Abraços a todos

- **Após realização do Barcamp surgiu a idéia de criar um portal**

Acabei de receber de um colega da faculdade, mas não consegui abrir o site... Parece interessante pro nosso projeto do portal de viagens.
Beijos!

- **Torca de emails sobre criar um Barcamp depois da participação do Barcamp**

Olá pessoal!

Conversando com um amigo meu agora há pouco, ele me falou do World Usability day (que é 14 de novembro, terça-feira, véspera de feriado) e de sua vontade de realizar algum evento no dia. Eu, lógico, sugeri um Barcamp aqui em Brasília, mas, pela característica do evento, talvez seria legal até que houvessem diversos Barcamps com o tema Usabilidade em várias cidades no Brasil, conectadas. Já comecei a pensar onde o evento poderia ser, onde hospedar pessoas e outras coisas mais.

Que acham?

Sobre o evento (que eu achei tudo a ver com o espírito do Barcamp):

"What is World Usability Day?

"Why doesn't this work right? What am I supposed to do with this now?"
This is an Earth-Day-style event, focused on easy-to-use technology, which last year involved 115 events in 35 countries.

World Usability Day promotes the value of usability engineering, user-centered design, and every user's responsibility to ask for things that work better.

The Usability Professionals' Association is doing that by encouraging, organizing, and sponsoring 36 hours of activities at the local level around the globe, all occurring on November 14, 2006."
(<http://www.worldusabilityday.org/>)

Beijos!

Oi "M",

Ano passado a USP realizou um evento nacional. Bem certinho. Tipo congresso de TI mesmo.

:-)

Poxa, eu fiquei totalmente por fora dos eventos do ano passado. Você foi, Passamani? Gostou? Eu, que estou totalmente maravilhada com a idéia de Barcamp, prefiro que neste ano seja mais próximo do que tivemos em Floripa. Ao menos em Brasília =)

Beijo!

“M”,

E um Barcamp assim reuniria apenas pessoas interessadas em Usabilidade? Como seria o quorum pra isso em Brasília? Não seria mais legal reunir um grupo pequeno de usabilidoidos e decidir um escopo para uma discussão só, com começo, meio e fim? Preparar um report no fim e compartilhar isso pela web? Alguma coisa mais pontual?

“-a”

- **Troca de emails sobre mudanças no Barcamp**

Prezados colegas Barcampeiros,

Em nome de vários outros colegas designers e programadores da lista. Gostaria de sugerir que montem um barcamp apenas jornalismo. Acho que ajudaria a filtrar o assunto a quem mais é interessado pelo mesmo.

Um dos fatos mais citados fora do barcamp entre os participantes, foi ter sempre o jornalismo participativo e outros sempre como "ponto principal". O que não quer dizer que o assunto é de interesse de todos os outros participantes, me incluído dentro desse grupo.

Fica um tanto chato ter que ficar lendo ou apagando dezenas de emails de assuntos que não lhe interessam.

Agradeço a compreensão.

Um abraço

Oi “E”,

O ponto central do BarCamp é *internet*, e não jornalismo ou programação. É a *rede* que une áreas tão ou mais diversas.

Perceber as conexões potencializadas pela internet é o foco.

A diversidade é o bem mais importante da comunidade do BarCamp, a meu ver, e gostaria de que ela continuasse presente.

Não consigo imaginar avanços na compreensão do mundo em que vivemos sem que exista diversidade de pensamento e a noção básica de que tudo está conectado. É esse caráter holístico do BarCamp que o mantém vivo e com um mega potencial.

Existem listas sobre programação, design e jornalismo muito melhores que esta do BarCamp. ;)

“A”

Você tá me chamando de idiota?

Claro que não

Ih, começou. Tava demorando.

e acha que não conheço listas de tudo que é coisa que seja?
ou apenas está me subestimando ?

acha mesmo que sou tão idiota a ponto de não saber o sentido do barcamp ?

acontece que o jornalismo é o que se tem mais falado nos barcamps.

ou seja, está caindo apenas em um assunto sempre.

o que para quem não se interessa no assunto, fica um saco.

e olha que a opinião não é apenas minha, pode estar certo.

por isso, muitos não foram no barcampFlórida. Esse foi o principal motivo.

além de que julgaram também um monopólio de informações e opiniões.

bem...

sem mais delongas

tenho bastante o que fazer ao invés de tentar mudar o mundo.

Então me parece que estamos entendidos.

Sinta-se à vontade para criar filtros da maneira que achar mais conveniente, claro, e que as conversas continuem por aqui de forma tão produtiva e agregadora, como sempre têm sido.

Inclusive, duas listas novas sobre jornalismo digital foram criadas por membros da comunidade do BarCamp, e lá são abordados assuntos específicos do jornalismo, com pessoas que fazem e pessoas que não fazem parte da comunidade do BarCamp.

Oi "E",

como sou jornalista acabo me sentindo um pouco "chamada" a te responder isso: eu não tenho interesse em participar de mais uma lista de jornalismo porque no barcamp posso ouvir essa sua insatisfação e aprender com você sobre algo que nunca ouvi falar. não sei qual é sua área, mas a sua crença, a forma de colocar as coisas assim tão intensas me faz pensar que vc gosta muito do que faz. tem paixão pelo que faz e só pessoas assim, apaixonadas por aquilo que fazem, podem me mostrar a verdadeira realidade seja da tecnologia, da programação, engenharia, direito. e isso talvez possa ser incompreensível no primeiro momento, mas depois muito útil...Falo isso pq assino o radinho que é tbem é uma lista plural e lá os assuntos que mais pipocam é sobre Tecnologia e eu não entendo nada de SEO, CMS, ou qualquer coisa que tenha sigal, mas já aprendi muito lá e tem hora que até sei discutir sobre tema. TI é importante para jornalista, mas eu não conhecia muita coisa que foi webdesigners, programadores que são apaixonados e discutiam como louco e eu só lia que me ensinaram o pouco que sei.... talvez eles nunca vão saber disso, mas foi muito válido!

por isso, queria poder falar de jornalismo aqui onde não tem só jornalista...mas alguém que possa acrescentar um OUTRO OLHAR ou observar ou gritar assim como vc vem fazendo me dando a oportunidade de poder ouvir o tema que lhe interessa. talvez pode me interessar tbem

acontece que o jornalismo é o que se tem mais falado nos barcamps. ou seja, está caindo apenas em um assunto sempre.

considerando que são os próprios participantes que decidem os assuntos a ser tratados no barcamp e o peso que terão, creio que sua crítica não faz muito sentido. ou falam muito de jornalismo porque os jornalistas frequentam mais que os programadores, ou porque grande parte dos programadores se interessa pelo tema.

se tem pouca discussão a respeito de programação nessa lista, é porque os programadores não enviam mais mensagens a respeito.

Concordo com o “M”.

Essa "vida própria" que o espírito do Barcamp tem, confesso, me deixou com medo de pensar em um "Barcamp sobre Jornalismo Colaborativo". Achei que isso fosse "manipular" um modelo de conversação que não pode ser "rotulado" de modo tão específico. Mas para a minha (feliz) surpresa, mesmo sem rotular pelo jornalismo colaborativo, esse foi um tema que emergiu com tanta naturalidade quanto força no Barcamp.

E a única razão para isso, ao meu ver, é a grande adesão de jornalistas à idéia e o interesse da própria comunidade.

O dia em que jornalistas se afastarem OU que profissionais de outras áreas se dedicarem mais, acho provável e até saudável que o foco do Barcamp mude...

Mas a gente realmente não tem COMO, individualmente, interferir nisso... beijos

2.3 – Imagens relacionadas ao Barcamp

Fig. 23 - Site Barcamp Brasil.

Fig. 24 - Como postar assuntos.

Fig. 25 - Página dentro do site sobre o grupo de discussão sobre arte e tecnologia.

Fig. 26 - Página diretório de grupos – aqui é possível navegar sobre as discussões e afiliar-se.

CampusParty 2007

Fig. 27 - Stand para conversas sobre Blogs.

JD Jornal de Debates no Campus Party™

Ano I Número 1 - Distribuição Gratuita

Quarta-feira, 13 de fevereiro de 2008

OS JOGOS ELETRÔNICOS SÃO NOCIVOS À SAÚDE?

Em protesto contra a Ação Civil Pública que proibiu a venda e determinou a apreensão dos jogos *Counter Strike* e *EverQuest* em todo país, os gamers do **Campus Party Brasil** criaram um servidor "paralelo" e organizam um torneio de CS no evento. "Nós temos um servidor wireless, que fica circulando aqui dentro para não ser localizado. Não usamos o servidor do evento. O espaço é amplo, o sinal se espalha e todo mundo que quiser pode jogar", diz Vinicius K-max, criador do servidor "paralelo".

O torneio de CS estava na agenda do Campus Party Brasil, mas foi cancelado após a proibição. O CS e o EQ são classificados como violentos e "nefastos" e considerados "impróprios para o consumo, na medida em que são nocivos à saúde dos consumidores".

"O Counter Strike é um jogo que tem quase 10 anos de idade. Se comparado com os outros jogos virtuais, ele é quase caricato. A proibição partiu de um juiz que não sabe o que é internet, que não sabe o que vetou", argumenta Vinicius.

Em janeiro, o **Procon** começou a fiscalização em lan houses e lojas de games de Goiás e pretende estender a ação para todo o país. Em caso de desrespeito à determinação judicial, os estabelecimentos ficam sob pena de multa diária de **R\$5 mil** e, em caso de insistência, podem ser interditados. "O fabricante do jogo está deixando de ganhar dinheiro, o lojista está deixando de vender, e o dono de lan house tem que demitir funcionários. Quem quiser continuar a jogar, vai baixar o jogo da internet. Não faz sentido proibir", comenta Vinicius. Para as lan houses, principalmente, a proibição

significa prejuízo, pois o Counter Strike é o carro-chefe.

Sobre a acusação de que os jogos "trazem iminentes estímulos à subversão da ordem social", Vinicius rebate: "acho que ninguém sai de um jogo e anda por aí matando gente. Quando isso acontece, a culpa não é do jogo. Com certeza, a pessoa tem problemas mentais, sociais ou na família".

Segundo o educador e psiquiatra Içami Tiba, os jovens que vivem num ambiente harmonioso e que não têm tendência à violência não são influenciados pela agressividade dos jogos. O problema, na opinião dele, é que a violência no Brasil é muito presente, e o que acontece na tela do computador, muitas vezes, faz parte da realidade de muitos jovens. "Sou a favor da proibição porque acho que eles fazem mais mal para esse país do que bem. O Brasil não lida bem com a violência", diz o psiquiatra.

"É isso aí. A gente quer jogar e tá jogando. Nada nos impede. Mas é também uma forma de protesto", finaliza Vinicius. **JD**

O torneio "clandestino" rola hoje a partir das 21hs e as inscrições começam ao meio-dia. Mais informações no blog <http://justplay.info/>

<http://beta.jornaldedebates.com.br>
digam o que disserem

Anuncie aqui
campusparty@jornaldedebates.com.br

Fig. 28 – Jornal produzido pela equipe JD, inserida no stand do Barcamp.

Um novo debate todo dia!

Compre sua camiseta em nossa redação (entre os espaços "BarCamp" e "Criatividade").

R\$ 20,00

ANTI SPAM

jornal de debates

Recorte este aviso e cole (ou prenda, ou amarre, como preferir) na porta de sua barraca para parar de receber o informativo **Jornal de Debates no Campus Party**. Se quiser fazer uma reclamação formal, dirija-se à nossa redação improvisada entre as áreas "Criatividade" e "BarCamp", e aproveite para comprar uma camiseta e gravar um vídeo-depoimento.

Expediente:

Jornal de Debates

Diretor: Pedro Markun

Editora-Chefe: Nanni Rios

Diretor de Arte: Felipe Meyer

PRA QUE SERVE UM NERD?

Depoimentos colhidos entre participantes do Campus Party Brasil nesta terça-feira, 12 de fevereiro.

"O nerd é uma pessoa importante pro desenvolvimento de softwares e o alavancamento do processo tecnológico".

- Bruno Abadia, universitário.

"Nerd é que nem Bombril, serve pra várias coisas".

- Tiago Doria, blogueiro.

"Exceto atividades físicas, os nerds servem pra várias coisas... ou não".

- Daniel, técnico de informática e nerd.

"Serve pra fazer o mundo mais engraçado, apesar que o mundo cada vez mais será dos nerds".

- Sérgio Amadeu, sociólogo.

"Pra explorar caminhos desconhecidos, pra ir além de onde as pessoas menos obcecadas vão e trazer coisas novas para o mundo".

- Helena, jornalista.

"Nerd serve pra pensar à frente, pensar na evolução".

- Rafael Apocalypse, designer gráfico.

"O papel do nerd na sociedade é ser o chefe das pessoas que não tiveram a capacidade de fazer o que ele faz".

- Emilio, universitário.

"O nerd hoje é uma das coisas mais importantes do mundo, é o cara que move o mundo".

- Leandro Bergamo, mestrando.

"O nerd não tem necessariamente uma serventia, mas é uma pessoa que descobre as coisas".

- Luis, jornalista e blogueiro.

"Pra nada!"

- Rafael, visitante do Campus Party.

"O nerd é muito útil pra quem tem computador: ele vai lá, resolve, faz tudo funcionar... Então o nerd é um cara legal".

- Guilherme, Universitário.

Para ver os vídeo-depoimentos, acesse
<http://beta.jornaldebates.com.br>

Fig. 29 - Jornal produzido pela equipe JD, inserida no stand do Barcamp.

NADA SE CRIA, TUDO SE *Copia?*

Chacrinha copiou e adaptou a máxima de Lavoisier para a grande mídia da época: "Na televisão, nada se cria, tudo se copia". Em épocas de *remix*, *creative commons*, *copyleft* e blogs, o Jornal de Debates na Campus Party homenageia o velho Lalá e quer saber a sua opinião: **na internet, nada se cria, tudo se copia?**

QUAL O FUTURO DO JORNALISMO?

Após a intervenção dos campuseiros no espaço de imprensa da Campus Party, com a visita de um personagem vestido de dinossauro e vários cartazes com dizeres como "Jornalistossauro", "Jurassic Party" e "Pteropórter", a discussão sobre novas mídias e jornalismo tradicional tomou conta do campus.

Ontem, no espaço Telefônica, foi realizado o debate "Jornalismo e a nova economia", com a presença de Pedro Dória, Heródoto Barbeiro, Suzana Apelbaum, Etevaldo Siqueira, Fabiana Zani, Jorge Rocha, Pollyana Ferrari, Caru Schwingel e Fábio Bito Caraciolo. Heródoto comandou a discussão sobre missão da imprensa, sociedades em rede, linguagem digital, blogs e o poder das empresas de comunicação.

Diante da declaração de Pedro Dória, de que o jornalista amador - aquele que escreve somente em blogs - não sabe separar fatos de opiniões, Fabiana Zani rebateu. Segundo ela, os blogs têm o seu mérito enquanto jornalismo. "O que antes era só apresentação de fatos, agora se aproxima de uma conversa. É um ganho na comunicação", defende. "A informação não tem a ver com o formato como ela é entregue ou com a velocidade da transmissão. O que importa é informar", disse.

Foi possível perceber o clima de hostilidade entre blogueiros e jornalistas tradicionais. A primeira palavra dos blogueiros foi disparada pela jornalista Pollyana Ferrari: "nós não tínhamos nem cadeiras reservadas na mesa para participar deste debate. Acho que isso responde ao que seria a minha primeira pergunta: como vocês vêem os blogueiros?".

Diante dos blogs, das novas vozes, dos novos discursos e das novas linguagens, Heródoto questiona: o que vai acontecer com as redações? Etevaldo Siqueira foi sucinto: "a redação já acabou, o jornal impresso já morreu".

A publicitária Suzana Apelbaum foi vaiada pelo público ao criticar a Wikipedia. Ela defende a "qualidade absoluta" das "enciclopédias de verdade" em detrimento da efemeridade da informação livre da fonte colaborativa.

Sobre a credibilidade dos meios e o bom jornalismo, o organizador do debate, Beto Andrade, concluiu: "a credibilidade depende cada vez menos do veículo e mais do indivíduo".

O blogueiro Jorge Rocha, do blog "O Jornalismo morreu" (<http://www.verbeat.org/blogs/exu/>), diz que "o futuro do jornalismo é apodrecer, se continuar do jeito como nós o conhecemos". "Não podemos pensar com cabeça de papel, como há séculos, temos que pensar na tecnologia digital e na possibilidade de interação. Temos que pensar na internet como uma mídia capaz de causar uma mudança social, porque esse é o único e fundamental papel da comunicação social", defende. **JD**

<http://beta.jornaldebates.com.br>
digam o que disserem
Anuncie aqui
campusparty@jornaldebates.com.br

Fig. 30 - Jornal produzido pela equipe JD, inserida no stand do Barcamp.

orkut É FÚTIL?

Depoimentos colhidos entre
participantes do Campus Party
Brasil nesta quinta-feira,
14 de fevereiro.

"O Orkut não é nada. É uma ferramenta de comunicação online que pode ser usada pra fins úteis e fúteis. A internet é democrática. Considerar uma ferramenta fútil não faz sentido."

Zé Carlos, blogueiro e consultor

"O Orkut não é fútil, infelizmente foi a gente que 'futilizou' o orkut. A ferramenta poderia ser bem melhor aproveitada se não fosse a infeliz cultura do brasileiro."

Rafael Apocalypse, designer gráfico

"O Orkut é responsável, em parte, pela inclusão digital e a inclusão social. As pessoas deviam olhar pra ele como fonte de pesquisa."

Ian Black, publicitário

"O Orkut é fútil pra quem usa dessa forma. Ele é uma ferramenta ótima, mas as pessoas usam pra se auto-afirmar pessoalmente."

Carol, blogueira

"O Orkut não é fútil. Nenhum meio de comunicação é fútil, só depende da apropriação que você tem dele."

Maira Begalli, jornalista e gestora ambiental

"Dizer que é fútil é uma coisa bem esquisita, porque até o lazer tem uma utilidade."

André, desenvolvedor

"Ainda tenho dúvidas se o Orkut é útil ou fútil. De qualquer maneira, é uma das formas mais interessantes de se comunicar hoje em dia, diferenciado do que você imaginava anos atrás."

Hélio, diretor de Arte e Cultura

"Não é fútil, é um instrumento de trabalho pra muita gente."

José Carlos Oliveira, monitor do "acessa São Paulo"

"Não desfruto, mas sei que é útil. Tão útil quanto o iogurte pra mim."

Emanuel Telles, jornalista

Para ver os vídeo-depoimentos, acesse
<http://beta.jornaldebates.com.br>

FEEDBACK: O CAMPUS VERDE É UMA FALÁCIA?

O Jornal de Debates entrevistou Juan Negrillo, organizador da Campus Party na Espanha, sobre a atuação do Campus Verde no evento brasileiro. Ele declarou que quando a coordenadora Maira Begalli foi chamada, as atividades do Campus Verde já estavam programadas, e cabia a ela apenas colocá-las em prática. Ontem, às 22 horas, foi realizada a primeira atividade da área: a palestra "Uma verdade inconveniente", com Anita Fiori, sobre os impactos da emissão de carbono, aquecimento global, e o que cada cidadão pode fazer para reverter o processo. Anita é idealizadora da AllWatt, uma das consultorias ambientais mais importantes do mundo, e foi catequisada pessoalmente por Al Gore para passar pelo mundo inteiro a sua mensagem. Segundo Negrillo, duas tarefas serão desenvolvidas pelo Campus Verde no evento: separação e reciclagem do lixo e o plantio de uma muda de árvore por campuseiro em lugar ainda não definido. Negrillo se disse impressionado com o interesse e a cobrança dos campuseiros brasileiros em relação ao Campus Verde e convocou todos para uma reunião no sábado, 16, às 11 horas, para discutir juntos as idéias e ações para a próxima Campus Party Brasil.

Veja o depoimento completo de Juan Negrillo no site
<http://beta.jornaldebates.com.br>

Expediente:

Jornal de Debates

Diretor: Pedro Markun

Editora-Chefe: Nanni Rios

Diretor de Arte: Felipe Meyer

Fig. 31 - Jornal produzido pela equipe JD, inserida no stand do Barcamp.

NewsCamp 2008

Fig. 32 – Fotografia da lousa contendo a programação de conversas. Os temas, salas e horários são alterados conforme o fluxo das discussões. A lousa é o guia do evento. Qualquer um pode alterar.

Fig. 33 - Grupo de pessoas numa das salas de discussão.

Fig. 34 – Grupo de pessoas numa das salas de discussão.