

Vivência: Revista de Antropologia

É a revista do Departamento de Antropologia - DAN e da Pós-Graduação em Antropologia Social – PPGAS.

A revista tem registro nos seguintes indexadores internacionais:

Sociological/Abstracts

Social Services Abstracts

World Political/Science Abstracts

Linguistics and Language Behavior Abstracts

Endereço para correspondência:

Vivência: Revista de antropologia

Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN

Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes – CCHLA

Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social – PPGAS

(1º andar salas 903, 912 e 919)

Campus Universitário – Lagoa Nova 59.072-970

Natal-RN

Tel: 84 3342.2240

E-mail: vivenciareant@yahoo.com.br

Site da Revista: [HTTP://periodicos.ufrn.br/index.php/vivencia](http://periodicos.ufrn.br/index.php/vivencia)

Departamento de Antropologia – DAN

Catálogo da Publicação na Fonte. UFRN / Biblioteca Setorial do CCHLA
Divisão de Serviços Técnicos

002

Vivência: revista de antropologia. UFRN/DAN/PPGAS v. I., N 45 (jan/jun. de 2015)-,- Natal: UFRN. 2015.

1-Antropologia- periódico.

Semestral.

Descrição baseada em: n. 45, 2015.

Este número é em parceria com a EDUFRN

Nº 45 | ISSN 0104-3064 | 2015

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Reitor(a): Ângela Maria Paiva Cruz

Vice-Reitor(a): Maria de Fátima Freire Melo Ximenes

Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes

Diretor(a): Herculano Ricardo Campos

Vice-Diretor(a): Maria das Graças Soares Rodrigues

Departamento de Antropologia – DAN

Chefe: Rozeli Maria Porto

Vice-Chefe: Rita de Cássia Maria Neves

Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social – PPGAS

Coordenador(a): Elisete Schwade

Vice-coordenador(a): Julie Antoinette Cavnac

Revista Online

Editora Gerente: Francisca de Souza Miller

Editora: Lisabete Coradini

Revista Impressa

Editoras:

Francisca de Souza Miller

Lisabete Coradini

Assistente Editorial

Janaíle Soares

Jefferson Cabral

Vivência: Revista de Antropologia ISSN: 0104 3064 (versão impressa):

<http://www.cchla.ufrn.br/Vivencia/>

Vivência: Revista de Antropologia ISSN: 2238 6009 (versão online):

<http://periodicos.ufrn.br/vivencia>

Comissão Editorial:

Carlos Guilherme Octaviano do Valle (UFRN)

Eliane Tania Martins de Freitas (UFRN)

Elisete Schwade (UFRN)

Francisca de Souza Miller (UFRN)

Jean Segata (UFRN)

José Glebson Vieira (UFRN)

Julie Antoinette Cavnac (UFRN)

Juliana Gonçalves Melo (UFRN)

Lisabete Coradini (UFRN)

Luiz Carvalho Assunção (UFRN)

Rita de Cássia Maria Neves (UFRN)

Rozeli Maria Porto (UFRN)

Conselho Editorial:

Angela de Souza Torresan (Universidade de Manchester/Inglaterra)

Antonio Carlos Diegues (USP)

Carmen Sílvia Rial (UFSC)

César González Ochoa (UNAM/México)

Cornélia Eckert (UFRGS)

Clarice Ehlers Peixoto (UERJ)

Edmundo Marcelo Mendes Pereira (MN)

Ellen Fensterseifer Woortman (UNB)

Gabriela Martins (UFPE)

Gloria Ciria Valdéz Gardea (Sonora, México)

Ilka Boaventura Leite (UFSC)

José Guilherme C. Magnani (USP)

Luiz Fernando Dias Duarte (MN)

Manuela Carneiro da Cunha (Universidade de Chicago/USA)
Miriam Pillar Grossi (UFSC)
Rafael Perez Taylor (UNAM, México)
Rinaldo Sérgio Vieira Arruda (PUC)
Roberta Bivar Campos (UFPE)

Normatização:

Editoria da Vivência: Revista de Antropologia

Revisão de texto em português:

Rousiêne Gonçalves (Caule de Papiro Gráfica e Editora)

Revisão de texto em inglês:

Gleudson José da Costa (Caule de Papiro Gráfica e Editora)

Projeto Gráfico/Editoração Eletrônica:

Caule de Papiro Gráfica e Editora

Fotografia da capa:

Laura Graziela

Parceria:

Editora Universitária da UFRN – EDUFRN
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes – CCHLA

Tiragem:

300 exemplares

- 007 **APRESENTAÇÃO**
PRESENTATION
-
- 011 **DOSSIÊ**
DOSSIER
-
- 013 **PRÁTICAS CIBERATIVISTAS, AGÊNCIA SOCIAL E CIBERACONTECIMENTOS**
CYBERACTIVISTIC PRACTISES, SOCIAL AGENCY AND CYBERFACTS
Airton Luiz Jungblut
-
- 023 **O “PACIENTE INFORMADO”: PRIMEIRAS NOTAS DE UM ESTUDO ETNOGRÁFICO**
THE “EXPERT PATIENT”: FIRST NOTES OF AN ETHNOGRAPHIC STUDY
Maria Elisa Máximo
-
- 035 **“SAI DA LINHA QUE O MEU CAVALO TÁ OCUPADO!”: SOBRE TELEFONES CELULARES E RELIGIOSIDADE ENTRE UMBANDISTAS DE UM BAIRRO POPULAR**
“GET OUT OF THE LINE, MY HORSE IS OCCUPIED”: ON MOBILE PHONES AND RELIGIOSITY AMONG UMBANDISTAS IN A LOW-INCOME NEIGHBORHOOD
Sandra Rúbia da Silva
-
- 045 **MÚSICA DIGITAL, JUVENTUDES E FORMAS DE SOCIALIZAÇÃO ATRAVÉS DO KUDURO**
DIGITAL MUSIC, YOUTHS AND FORMS OF SOCIALIZATION THROUGH KUDURO
Frank Marcon
-
- 057 **SUBJETIVAÇÃO E PODER NO CIBERESPAÇO. DA EXPERIMENTAÇÃO À CONVERGÊNCIA IDENTITÁRIA NA ERA DAS REDES SOCIAIS**
SUBJECTIVITY AND POWER IN CYBERSPACE. FROM EXPERIMENTING TO IDENTITY CONVERGENCE IN THE AGE OF SOCIAL NETWORKS
Jair de Souza Ramos
-
- 077 **JOGOS ONLINE E MUNDOS VIRTUAIS: UM OLHAR COMPARATIVO ENTRE WORLD OF WARCRAFT E SECOND LIFE**
ONLINE GAMES AND VIRTUAL WORLDS: A COMPARATIVE APPROACH BETWEEN WORLD OF WARCRAFT AND SECOND LIFE
Débora Krischke Leitão
Francis Moraes de Almeida
Raira Bohrer dos Santos
-
- 097 **“OS MODOS DE EXISTÊNCIA” DE UM AVATAR: IMAGEM, INVENTÁRIO E PERFIL**
“THE MODES OF EXISTANCE” OF AN AVATAR: IMAGE, INVENTORY AND PROFILE
Laura Graziela Gomes
-
- 125 **ARTIGOS**
PAPERS
-
- 127 **QUANDO O CIBERESPAÇO FAZ AS SUAS LEIS: O PROCESSO DO MARCO CIVIL DA INTERNET NO**

CONTEXTO DE REGULAÇÃO E VIGILÂNCIA GLOBAL
*WHEN CYBERSPACE MAKES ITS OWN LAWS: THE POLITICAL
PROCESS OF THE CIVIL RIGHTS FOR THE INTERNET IN THE
CONTEXT OF GLOBAL RULING AND SURVEILLANCE*

Fabício Solagna

Rebeca Hennemann Vergara de Souza

Ondina Fachel Leal

145

**SEXUALIDADE E RURALIDADE NO BRASIL:
O QUE OS ESTUDOS RURAIS E OS ESTUDOS DE
GÊNERO E SEXUALIDADE (NÃO) DIZEM SOBRE ESSA
RELAÇÃO?**

*SEXUALITY AND RURALITY IN BRAZIL: WHAT DO THE RURAL
STUDIES AND THE GENDER AND SEXUALITY STUDIES (NOT)
SAY ABOUT THIS RELATIONSHIP?*

Fabiano de Souza Gontijo

159

**TERRITORIALIDADES MARÍTIMOS-COSTEIRAS: UN
ESTUDIO DE LOCALIDAD Y CONOCIMIENTO EN LA
COSTA URUGUAYA**

*MARINE-COSTAL TERRITORIALITIES: A STUDY OF LOCALITY
AND KNOWLEDGES IN URUGUAYAN COAST*

Leticia D'Ambrosio

APRESENTAÇÃO

UMA ANTROPOLOGIA DA CIBERCULTURA

Eliane Tânia Freitas (PPGAS/UFRN)

Laura Graziela Gomes (PPGAS/UFF)

O presente Dossiê pretende publicizar trabalhos desenvolvidos por pesquisadores que, desde 2009, vêm se reunindo em diferentes oportunidades, nos encontros da área de Antropologia (RAM, RBA, REA)¹, com o intuito de compartilhar, trocar e discutir a respeito do tema da cibercultura no Brasil, no tocante à sua presença, alcance, difusão e consequências em termos nacionais, regionais, socioculturais, econômicos e políticos. Ao mesmo tempo em que divulga trabalhos desenvolvidos por esses pesquisadores, o Dossiê procura contemplar uma preocupação constante que vem norteando todos os encontros, a saber, pensar metodológica e teoricamente o que poderia vir a constituir uma “antropologia do ciberespaço feita no Brasil”, isto é, quais seriam as características distintivas de tal empreendimento, frente à crescente produção internacional, especialmente no âmbito das abordagens anglo-saxões.

Tal esforço de mapear, identificar e narrar a forma pela qual diferentes segmentos na sociedade brasileira estão se apropriando das tecnologias digitais está longe de ser satisfatório. Entretanto, o que já se tem revela um importante saldo de experiências que merecem ser divulgadas. A primeira delas diz respeito à dimensão etnográfica ausente em muitos artigos publicados sobre o tema, mas presente nos artigos que compõem este dossiê, o que impõe uma vez mais a discussão teórica sobre as diferentes formas de territorialização da rede, ou do ciberespaço, mesmo quando estamos discutindo os seus usos em um único país como o Brasil. Como é de praxe em nossa disciplina, tal fato nos obriga a olhar para as contribuições teóricas externas e aquelas exteriores à antropologia com mais cuidado e reserva, no sentido de não acatarmos impunemente paradigmas teóricos sem levarmos em conta questões locais que irrompem e agem na rede, a despeito das procedências e origens exógenas das tecnologias envolvidas (equipamentos, gadgets, dispositivos, softwares, plataformas, etc).

Assim, se do ponto de vista técnico e material é possível detectar padrões de consumo convergentes, em relação à aquisição e ao acesso dessas tecnologias, dispositivos e plataformas, os modos de uso mostram-se bastante específicos, o que nos permite sustentar nossa demanda por uma agenda própria relativa à “antropologia do ciberespaço”. A este respeito importa dizer ainda que, à medida que as tecnologias digitais foram sendo amplamente difundidas na sociedade brasileira, seu estudo revelou a necessidade de fazermos uma distinção metodológica entre uma “antropologia da rede ou do ciberespaço” e uma “antropologia na rede ou no ciberespaço”, sobretudo, levando-se em conta o momento atual em que estamos passando por uma crise das mídias tradicionais em nosso país.

Diante do exposto, temos que considerar dois problemas metodológicos de natureza etnográfica que orientaram nossas preocupações, por ocasião da organização deste dossiê: de um lado, a necessidade de procurar distinguir os usos dos ambientes digitais no Brasil como “novas mídias”, isto é, esfera pública, para onde foram transferidas dinâmicas anteriores e exteriores a eles; de outro lado, trata-se de dar mais ênfase à cibercultura, enquanto uma forma específica de cultura decorrente dos modos continuados e diferenciados de

usos da rede, por agentes específicos e heterogêneos que, neste processo, vêm produzindo certos *habitus* ou estilos de vida em rede, estilos e *habitus* esses que não podem ser debitados às dinâmicas sociais, políticas, históricas e culturais exteriores e anteriores que foram transferidas para a rede, mas que, pelo contrário, só passaram a existir a partir de sua existência e só fizeram sentido à medida que houve também um engajamento e adesão subjetivados sujeitos às formas de comunicação e sociabilidade em rede. Neste caso, o processo de migração desses atores para a rede não se fez sem a criação de singularidades e alteridades que passaram a ser vivenciadas e representadas como parte de contextos de uso e estilos de vida na rede, o que impôs a identificação e seu reconhecimento como fenômenos sócio-técnicos implicados e decorrentes destes usos.

É fato que tanto empiricamente quanto em termos metodológicos, as fronteiras entre ambas não são nítidas, tampouco os respectivos contextos podem ser observados separadamente, pois se encontram imbricados, misturados. Em todo caso, suas diferenças sutis existem, são significativas e podem ser detectadas tanto por nativos quanto por estudiosos. O futuro dirá se essas diferenças continuarão a ter pertinência ou não, mas no momento elas se encontram presentes e fazem algum sentido para demarcarem as distintas gramáticas de agenciamento nelas implicadas.

Sem sombra de dúvida, acreditamos que, com a continuidade dos debates, outros panoramas igualmente válidos poderão ser vislumbrados. Para o momento, os artigos selecionados para este dossiê ilustram algumas problemáticas e preocupações teórico-metodológicas que envolveram os pesquisadores e os levaram a estar entre aqueles que, no Brasil, contribuíram para a formulação de tais problemáticas e contribuíram para que pudéssemos chegar até aqui com uma produção acadêmica que reflete e discute de forma crítica, nos marcos da Antropologia e em diálogo com áreas afins como a Comunicação e a Sociologia, o que vem ocorrendo entre nós, em termos de dinâmicas sociais envolvendo as novas mídias digitais e a cibercultura. Mais especificamente, os artigos selecionados foram elaborados por pesquisadores que se fizeram presentes nos Grupos de Trabalho (GTs) sobre cibercultura coordenados por nós e outros colegas, realizados nos eventos acadêmicos mencionados da área de Antropologia nos últimos anos.

Como os próprios artigos apontam, o atual contexto sócio-político que de certa forma vem favorecendo a difusão da cultura digital, vem permitindo também a emergência de novas agências sociais híbridas, que não podem ser concebidas fora da relação com essas tecnologias. Websites, redes sociais e mundos virtuais a partir das quais passam a ser geradas são, por sua vez, produtos abertos e instáveis de suas ações e interações neles e por meio deles, no sentido de que, não somente não são compreendidos da mesma maneira por diferentes agentes e segmentos sociais, em diferentes contextos socioculturais, como também têm sido tantas vezes reconfigurados a partir da diversidade de apropriações e significações que recebem, sujeitos às mais surpreendentes finalidades e interpretações. Daí podermos afirmar que não há um único ciberespaço homogêneo, um único *Facebook*, *Twitter*, *Second Life*, 'blogosfera', e-commerce; daí falarmos, ainda, em diferentes 'territorialidades' online, uma vez que a rede de que tanto se fala com o emprego frequente de termos genéricos como *Web*, *Internet*, Ciberespaço, não deve ser tomada como entidade discreta (ainda que difusa e global), auto-evidente e imediatamente dada, mas antes como produção social processual e dinâmica, na qual emergem agências, subjetividades, novas formações sociais, enquanto outras são de vários modos reconfiguradas cotidianamente a partir de embates sociais e políticos, alguns exemplificados nos artigos deste dossiê.

Assim, longe de pretender esgotar toda a riqueza e nuance das análises realizadas, bem como suas implicações e desdobramentos possíveis, este Dossiê possui o mérito de apresentar uma diversidade de campos etnográficos que evidenciam a complexidade dos fenômenos recortados para análise e contemplam essa duplicidade de que falávamos acima entre o ciberespaço como “nova mídia” e cibercultura, com diferentes ênfases em função dos propósitos delimitados por seus autores.

O artigo de Airton Luiz Jungblut que abre o dossiê procura dar conta das duas possibilidades apontadas acima, no caso, do ciberespaço como “nova mídia” e como cibercultura. Nele, o autor procura analisar formas de ação política surgidas no *ambiente* online das redes sociais. Para tanto, todavia, julgou necessário demarcar e distinguir sua utilização para fins profissionais e institucionais que apenas transferem para elas, práticas já consolidadas e habituais (como defesas de causas ideológicas, mobilizações, etc.) fora delas. Mesmo assim, não deixa de ressaltar o quanto essas teriam sido, como aponta ele, revitalizadas devido a fatores como a velocidade da informação que circula por elas. Seu alvo, no entanto, é investigar as formas de ação - e seus agentes humanos e não humanos - oriundas da experiência que atualiza o ativismo político nas redes sociais, segundo suas formas culturais. Jungblut quer saber o que faria a singularidade do ciberativismo como ação política e de seus agentes.

Mantendo a mesma perspectiva teórico-metodológica, Maria Elisa Máximo pergunta-se sobre os efeitos sobre a agência do paciente na medida em que aponta seu relativo empoderamento, a partir do acesso às informações sobre saúde no ciberespaço, e que estariam levando à relativização da autoridade do médico. Embora ainda em andamento, o que explica o tom cauteloso do artigo na altura de sua elaboração, a autora sugere que tais práticas estariam levando à produção de uma nova agência no paciente, que deveria ser pensada como produto híbrido de sua associação aos conteúdos informacionais resultante de sua relação com os aparatos sociotécnicos.

Já Sandra Rúbia da Silva e Frank Marcon apontam, respectivamente, para os domínios da religião (afro-brasileira, no caso) em camadas populares e da indústria cultural em circuitos transnacionais e de imigração africana no Brasil (música e dança de origem angolana, *kuduro*) para discutirem como tecnologias digitais, no caso, os gadgets eletrônicos de produção audiovisual, computação, telefonia e *Internet*, têm sido apropriados por segmentos sociais que, por meio deles (e neles) encontram, como os “pacientes informados” de Máximo e os ciberativistas de Jungblut, possibilidades de fortalecimento social e (re) invenção de suas práticas socioculturais e, por conseguinte, podem trazer reforços ou rupturas para suas tradições e concepções identitárias, mas que, por si só, relativizam concepções que tendem a ver nas novas tecnologias um campo avesso ao *tradicional* e mesmo antagonico a ele. Mais uma vez, a etnografia como prática analítica de pesquisa permite apreender a partir das perspectivas das pessoas que vivenciam os processos sociais, quais seriam as experiências disruptivas e aquelas que permaneceriam mais integradas à “tradição”, em um esforço de compreensão do que seria para elas ruptura ou continuidade. Dizendo de outro modo, a etnografia permite-nos examinar as potencialidades singulares dessas apropriações quando avaliadas a partir das intencionalidades e projetos das pessoas que as vivenciam e tendo em vista seus próprios contextos socioculturais.

Situado entre a perspectiva de tomar o ciberespaço como “nova mídia” e entendê-lo como domínio da cibercultura, Jair de Sousa Ramos se propõe a fazer uma discussão relativa aos marcos teóricos que permitem examinar alguns dos efeitos que a sociabilidade em rede exerce sobre os processos de subjetivação na contemporaneidade, especialmente no que diz respeito aos procedimentos de identificação dos agentes implicados. Inspirado na teoria do

Ator-Rede, pelo marco analítico de Michel Foucault, por autores como Simmel e Sennet, o autor avança na discussão sobre a questão da governabilidade nas redes, relações de poder e como tudo isso depende da forma como as identidades e respectivos processos de subjetivação e apresentação/publicização de si estão sendo organizadas e controladas nas redes. Categorias como convergência e divergência identitárias são construtos elaborados pelo autor para dar conta de sua discussão.

Os dois últimos artigos, além de introduzirem uma segunda fronteira a ser explorada nos estudos de cibercultura, especialmente pelas abordagens antropológicas, trata de etnografias realizadas em ambientes imersivos - games e mundos virtuais. O primeiro artigo de autoria de Débora Krischke Leitão, Raíra Bohrer dos Santos e Francis Moraes de Almeida, faz uma comparação entre dois ambientes imersivos on line, ambos muito populares e com mais de 10 anos de existência, o mundo virtual online *Second Life* e o famoso game *World of Warcraft*. Com isso, as autoras pretendem apresentar algumas distinções importantes entre viver, habitar (ser residente) em um mundo virtual e ser um jogador, além de discutirem os critérios de jogabilidade em um e outro ambiente, bem como as narrativas que caracterizam cada um desses ambientes.

Finalmente, o artigo de Laura Graziela Gomes parte da constatação da centralidade dos avatares no *Second Life* em dois aspectos: sócio-técnico e ontológico. No que diz respeito ao caráter sócio-técnico do avatar na plataforma, como constituinte da própria estrutura daquela, em função de seus três modos de existência (imagem, inventário e perfil), a partir dos quais podemos inferir a gramática social da plataforma, quanto aos seus usos e formas de apropriações possíveis pelos diferentes usuários (visitantes e frequentadores) e residentes; no que diz respeito ao sentido ontológico, tendo em vista uma perspectiva mais abrangente, múltipla e heterônima do sujeito, como algo que torna possível múltiplas existências e experimentações de si. Levando-se em conta a perspectiva antropológica do inacabamento humano, longe de imaginar que o avatar é apenas um “substituto” do usuário naquele ambiente, ou um “personagem”, a autora propõe uma leitura simétrica para este “objeto técnico”, bem como do status do “laço social” estabelecido entre usuário-residente e seu(s) respectivo(s) avatar(es), em função das formas de amor, sentimentos e cuidados, enfim, afetos e as múltiplas agências que o avatar pode inspirar e provocar em seus donos.

Assim, encerramos esta breve apresentação reafirmando a relevância da contribuição da Antropologia para esse campo de estudos sobre mídias digitais e cibercultura, bem como nosso interesse em manter e ampliar o diálogo com colegas e estudantes pesquisadores dentro de nosso campo disciplinar e em campos vizinhos. Esperamos que os artigos deste Dossiê, bem como esta apresentação sejam recebidos como testemunho deste esforço e um convite que inspire outros pesquisadores a se juntarem a nós nos próximos anos.

NOTAS

¹ REA: Natal, 2009, Fortaleza, 2013 e, ainda este ano (2015), Maceió; RBA: Belém, 2010, São Paulo, 2012, Natal, 2014; RAM: Curitiba, 2011, Córdoba, 2013 e, ainda este ano (2015), Montevidéu. Agradecemos a colaboração de todos os pesquisadores, de diferentes instituições e regiões, que, desde a Reunião Equatorial de Antropologia em Natal, em 2009, vêm contribuindo para o estabelecimento e consolidação de um espaço público de debates teórico-metodológicos no campo da Antropologia sobre cibercultura e mídias digitais, a partir de uma pluralidade de perspectivas. Este dossiê deve-se não apenas ao esforço de suas organizadoras e dos editores da Revista Vivência, mas também a participação de todos esses colegas que no decorrer destes anos contribuíram para tornar esses debates cada vez mais qualificados e instigantes. Esperamos que tal iniciativa seja replicada em outras publicações e eventos, por outros grupos e redes de pesquisa, e que tal espaço continue a ser ampliado e pluralizado.

dossiê

PRÁTICAS CIBERATIVISTAS, AGÊNCIA SOCIAL E CIBERAÇONTECIMENTOS

CYBERACTIVISTIC PRACTISES, SOCIAL AGENCY AND CYBERFACTS

Airton Luiz Jungblut

jungblut.ez@terra.com.br

Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Doutor em Antropologia Social pela UFRGS (2000).

RESUMO

Nesse artigo o autor busca a análise do tipo de “agência” característica das práticas “ciberativistas” que se desenvolvem atualmente naquilo que se convencionou chamar de “ciberespaço”. Também interessa analisar, à luz da Teoria do Ator-Rede, a “agência” que dispositivos materiais não humanos (máquinas, plataformas informacionais, sites de relacionamento, blogs, etc.) exercem sobre os sujeitos enredados nessas experiências de ciberativismo, produzindo aquilo que pode ser chamado de “ciberacontecimento”. Uma avaliação sobre o tratamento antropológico que poderia ser empregado para a análise desse tipo de evento é, também, outro objetivo pretendido.

Palavras-chave: Agência. Ciberativismo. Ciberacontecimento.

ABSTRACT

In this article the author tries to analyze the type of characteristic "agency" of "cyber-activists" practices which are currently developing in what is conventionally called "cyberspace". It also is interested in analyzing, in the light of the Actor-Network Theory, the "agency" that nonhuman material devices (machines, informational platforms, social networking sites, blogs, etc.) have on the subjects entangled in these cyberactivistic experiments, producing what can be called "cyberfact". A review of the anthropological treatment that could be used to analyze this type of event, too, is another desired goal in this article.

Keywords: Agency. Cyberactivism. Cyberfact.

INTRODUÇÃO

O advento da comunicação mediada por computador em escala global (*Internet*) tem, inegavelmente, favorecido a revitalização das mobilizações e lutas sociais espontâneas em várias partes do mundo. O termo “ciberativismo” tem sido empregado para nomear essa prática desenvolvida por grupos e indivíduos no ciberespaço e que tem prosperado, sobretudo, através de ruidosas e eficientes campanhas “virais”. Esse fenômeno tem sido bastante investigado academicamente, o que tem permitido compreender, principalmente, as lógicas

organizacionais acionadas nessas ações em rede. Contudo, ainda muito pouco se sabe sobre as autonomias e motivações individuais dos agentes nelas envolvidos, sobre as características sócio antropológicas de seus novos poderes e sobre os diferentes tipos de engajamento pessoal em movimentos sociais deflagrados no ciberespaço. Um dos propósitos desse artigo é, justamente, indagar sobre a agência desses sujeitos tentando inventariá-las, tipificá-las e analisá-las antropológicamente. Também interessa analisar, à luz da Teoria do Ator-Rede, a agência que dispositivos materiais não humanos (máquinas, plataformas informacionais, sites de relacionamento, blogs, etc.) exercem sobre os sujeitos enredados nessas experiências de ciberativismo produzindo aquilo que pode ser chamado de “ciberacontecimento”. Uma avaliação sobre o tratamento antropológico que poderia ser empregado para a análise desse tipo de evento é, outrossim, outro objetivo pretendido por esse artigo.

CIBERATIVISMO E AGÊNCIA

Quando se fala que a emergência da Internet está provocando uma revolução comunicacional só comparável, em impacto, ao surgimento da escrita ou da imprensa *gutemberguiana*, costuma-se mencionar, para legitimar tal afirmação, as muitas esferas da atividade social e cultural do mundo atual que estão sendo afetadas por esse processo. Sociabilidade, construção de conhecimento, informação, entretenimento, arte, política, etc. todas essas atividades humanas estão sendo profundamente afetadas pelo desenvolvimento acelerado desse novo mundo chamado *ciberespaço*. Na esfera política, que é o que interessa explorar nesse artigo, a história ainda curta da *Internet* é farta em episódios onde fatores como rapidez informacional, ausência de mecanismos eficientes de censura, poder de difusão e mobilização foram determinantes para o sucesso de populares transformações políticas. A Primavera Árabe de 2011, a ciber-mobilização em prol da candidatura de Barack Obama em 2008 e a mítica utilização, a partir de 1994, da *Internet* pelo Exército Zapatista de Libertação Nacional, no México, podem ser citados como episódios emblemáticos da impactante entrada em cena, na esfera política, dessa nova mídia.

Atentos a esse processo e seu potencial impacto nas transformações políticas vindouras, muitos pesquisadores têm investigado as utilizações políticas que os usuários dessa mídia vêm dela fazendo. O termo “ciberativismo” tem sido utilizado para nomear a ação política que grupos e/ou indivíduos praticam no ciberespaço e tem, de certa forma, servido como termo indexador da produção acadêmica dedicada ao tema. Nessa produção, grosso modo, o que é tratado por “ação política” guarda grande correlação com sua correspondente *off-line*. Por isso, a maioria dessa produção, parece apenas interessada em investigar certa transferência para o mundo *on-line* daquilo que já vinha ocorrendo no mundo *off-line*, mas alertando, há que se reconhecer, para a impactante otimização que processos políticos ordinários (defesa de causas, mobilização, arregimentação de militantes e simpatizantes, etc.) obtêm nesse meio.

Uma avaliação, ainda não exaustiva, sobre essa produção mostra uma escassez de curiosidade sobre as motivações individuais para a ação política no ciberespaço. Há coisas que podem perfeitamente ser agrupadas sob o título de “ações políticas” que estão cotidianamente se gestando no ciberespaço e que ainda permanecem sem receber nenhum tipo de investimento analítico. Mas o que poderíamos considerar “ação política” no ciberespaço?

Neste ambiente temos de tudo um pouco, desde ações que nada mais são do que replicação ali daquilo que é feito no mundo *off-line* como coisas que, embora, não propriamente ciberespaciais, só assumem toda a sua potencialidade

através da otimização provocada pela comunicação mediada por computador. Ali ocorrem, por exemplo, comunicações institucionais de grupos, partidos, ONGs, facções, grupos de pressão, etc. que são concebidas e realizadas com o emprego das lógicas próprias da ação política profissional, ou seja, projetadas e realizadas segundo a racionalidade própria desse campo. Mas, também, com a mesma desenvoltura dos agentes profissionais da política, podemos observar a ação de militantes e simpatizantes de todas as causas possíveis agindo com grande destreza e provocando, não raro, impactos nada desprezíveis e até superiores àqueles produzidos pelos profissionais. É comum, por exemplo, em épocas de eleição, que alguns sites, blogs, fóruns, etc. mantidos por militantes ou simpatizantes de uma dada candidatura, consigam produzir mais efeitos positivos para esta do que os recursos oficiais (partidários) colocados à disposição do candidato. No ciberespaço, parece já estar comprovado para muitos analistas, que a ação livre dos indivíduos leva grande vantagem sobre a ação coletiva das organizações formais. Isso, muito provavelmente, ocorre como decorrência da multidirecionalidade e da polifonia vigente no ciberespaço que permite aos atores que ali habitam vivenciarem exercícios constantes e, às vezes, frenéticos de confrontação argumentativa. Inúmeras versões de uma mesma informação, inúmeras interações, às vezes simultâneas, inúmeros contraditórios a um posicionamento, inúmeros argumentos a serem levados em conta num debate, forcem o usuário de Internet a uma reflexividade política que, inegavelmente, potencializa a autonomia posicional deste sujeito e lhe turbina o ativismo. Por essa razão, há quem diga que a Internet é a tecnologia do eu (ou do “self”) mais bem desenvolvida até hoje. Com ela o sujeito moderno está, por auxílio maquínico, como nunca antes esteve liberto de muitos dos constrangimentos sociais existentes no mundo *off-line*. O uso, por exemplo, que pode fazer do anonimato permitido por todos os lados no ciberespaço, o torna capaz de uma espécie de “moratória psicossocial” (ERIKSON, 1976, p. 129), ou seja, uma licença transitória para uma irresponsabilidade socialmente tolerada, um salvo conduto que permite a ele dar vazão a muitas extravagâncias e paixões extraordinárias que, mormente, são um ótimo combustível para o ativismo político. Mas, embora se possa contrastar essa “irresponsabilidade” e autonomia às ações políticas desenvolvidas por profissionais, ambas têm em comum o fato de serem ações intencionais para atingir metas mais ou menos definidas. Há em ambas algum tipo de projeção e monitoramento reflexivo da ação realizada. Pode-se incluir, ainda, o “hackerativismo” nessa categoria de ações políticas ciberespaciais mais programadas (planejadas e projetadas) e que requerem uma considerável concentração reflexiva para serem realizadas.

No que se poderia considerar um polo situado no outro extremo desse quadro temos uma infinidade de ações políticas levadas a cabo pelos atores que habitam o ciberespaço que possuem pouco ou, mesmo, um baixíssimo grau de intencionalidade conscientizada. Estamos falando aqui das inúmeras situações onde o ator realiza uma ação que, inegavelmente política, não é fruto de ponderações mais elaboradas quanto à intenção da mesma, nem monitorada quanto a seus efeitos. As diversificadas plataformas de interação social disponíveis no ciberespaço são pródigas no oferecimento de soluções econômicas para a manifestação de afinidades, simpatias, concordâncias, engajamentos, etc. ou o oposto disso, desconformidade, antipatia, discordância, repúdio, etc. Em sites de relacionamentos, por exemplo, é comum as pessoas, quando compõem o quadro de informações que estruturam seus “perfis”, associarem-se a comunidades, causas, ideais políticos, etc. que possuam alguma forma de existência nessas plataformas. É possível, também, manifestar economicamente posicionamentos políticos com recursos como o botão “like” ou “curtir” em sites como Facebook. Em plataformas de microblogs como o Twitter é possível associar-se a determinada causa, posição, debate, etc. incorporando às mensagens do usuário as chamadas *hashtags*. Também, o recurso “causes” disponibilizado por alguns

sites (inclusive os de relacionamento, como o Facebook) que permite vincular-se, de forma rápida e explícita, a uma causa, movimento, reivindicação, abaixo-assinado, etc. Todas essas e outras formas de ações políticas podem ser qualificadas como de baixa intencionalidade conscientizada, já que normalmente são decididas quase que instantaneamente tão logo algum estímulo ocorra. O que quero dizer é que dificilmente alguém reflete demoradamente e/ou se programa com antecedência para “curtir” uma mensagem crítica sobre o comportamento reprovável de um parlamentar ou para replicar uma *hashtag* que divulga um boicote a uma empresa antiecológica. As pessoas tomam essas decisões de forma rápida, sem muitas ponderações e raramente monitoram seu impacto. Mas, assim mesmo, trata-se de ações políticas, trata-se de uma forma econômica de ciberativismo. É claro que algumas pessoas fazem isso com mais frequência que outras o que as torna mais ciberativistas que outras, e também é verdade que sempre existirá a possibilidade de que uma ação econômica como essa seja a porta de entrada para uma ação com maior grau de intencionalidade conscientizada.

Diante deste quadro impõe-se, pois, a questão de como tipificar conceitualmente as situações observáveis nesse espectro de possibilidades. Penso que, para isso, podemos nos socorrer da noção de “agência”. Passemos a isso, então.

Quando se fala que alguém tem “agência” está-se fazendo referência a uma capacidade de ação que é, segundo observa Laura Ahearn (2001, p. 112), “sócio culturalmente mediada”. Para os propósitos da análise aqui pretendida é preciso ter em mente que essa capacidade de agir diante de uma situação social qualquer é experimentada com graus diferentes de consciência. Eis, então, que, como bem demonstrou Sherry Ortner, a questão da “intencionalidade” deve ser levada em consideração para se alcançar conceitualmente uma grande gama de ações, ou possibilidade delas, que podem ser tomadas como “agência” dentro dos vários contextos socioculturais vividos por qualquer ator humano dentro de qualquer sociedade. Como bem percebeu essa autora, existe um *continuum* entre, num dos polos, definições em que as intenções não necessitam estar bem conscientizadas nas ações dos atores (“definições *soft*”) e, noutro, definições onde está prevista a existência de um desejo mais conscientizado, de intenções mais formalizadas, bem como, de uma ação criativa visando a realização desses desejos e/ou intenções. Segundo William Sewell que, nos termos de Ortner, é representante dessa versão mais “hard” deste conceito: “agência acarreta a capacidade de coordenar as próprias ações com outros e contra outros, de formar projetos coletivos, de persuadir, de coagir...” Assim entre o projeto objetivamente conscientizado e o quase inconsciente desejo de algo haveria um *continuum* onde uma série de posições intermediárias de “agência” e, mesmo, a possibilidade de evolução de uma situação mais *soft* para uma mais *hard*, pois, como observa Giddens, a consciência da intencionalidade de uma ação pode ser vista como um processo (GIDDENS, 1979, p. 56) e, não raramente, só se consumir depois dela ter ocorrido.

Se usarmos, então, a noção de agência, entendida como uma capacidade ou possibilidade de se agir socialmente sobre uma dada situação, com graus diferenciados de intencionalidade conscientizada, como instrumento conceitual para a análise da variedade de ações políticas que ocorrem no ciberespaço, teremos a sobreposição de dois *continuums*. Assim, o pólo *hard* do *continuum* refere-se a definição de agência casa-se perfeitamente com a lógica dos agenciamentos políticos postos em prática através de um roteiro conscientizado de intenções, de definição de meios, metas e monitoramentos que caracteriza a ação política profissional ou aquela produzida por militantes e/ou simpatizantes fortemente engajados em projetos políticos mais consistentemente estruturados. No pólo *soft* deste *continuum* estariam aqueles agenciamentos políticos

fragilmente conscientizados que caracterizariam adesões que se fazem ao sabor de impulsos momentâneos, sem a necessidade de grandes esforços reflexivos, aquelas manifestações de apoio a causas, movimentos, posições políticas produzidas de forma rápida, muitas vezes através de um simples *click* de mouse.

Esse último tipo de agência política, até onde foi possível averiguar, nunca chegou a despertar muita atenção dos analistas acadêmicos. Isso, talvez, ocorra em função de que no mundo *off-line* esse tipo agência tenha, pelo menos até agora, pouca capacidade de produzir efeitos significativos sobre a realidade social. A situação parece se inverter no ciberespaço. Como nesse ambiente foram criadas as possibilidades, através da otimização maquinica, de que pequenos gestos individuais com baixo grau de intencionalidade conscientizada se somem e produzam ruídos políticos estrondosos cada vez mais impossíveis de serem ignorados pelo mundo político. A noção de “agência” tal como foi utilizada aqui, tem a capacidade de evidenciar esse aspecto até certo ponto irrefletido dos pequenos gestos políticos produzidos em rede e que: são gestos com pouca intencionalidade conscientizada. Eis, talvez, a grande novidade na arena dos acontecimentos políticos. O que era antes residual e desimportante, em razão, mesmo, de apresentar-se como uma agência com baixo grau de intencionalidade conscientizada, passa a adquirir agora, com a emergência do ciberespaço, uma importância cada vez mais significativa na arena política.

Se atentarmos para os significados atribuídos à política no mundo moderno, veremos que se trata de uma atividade social para a qual se prescreve um grau de conscientização elevado. De todos os lados ouvimos que devemos evitar a alienação política, que devemos nos inteirar sobre os assuntos governamentais que afetam a nossa vida, que devemos buscar informações biográficas sobre os candidatos que pretendemos eleger, que devemos refletir responsabilmente sobre nossas escolhas políticas e votar conscientemente, etc. Portanto, se há uma atividade social que cobra intencionalidade conscientizada de forma, realmente, enfática essa é a ação política. O ciberespaço parece ter inventado os meios para que se possa agir politicamente com maior frequência e com um índice de intencionalidade conscientizada menor. Ao fazer isso, está produzindo uma mudança significativa na forma como nos relacionamos cotidianamente com a esfera política. Quando a expressão de um posicionamento político está disponível a um *click* de *mouse*, devemos esperar por transformações importantes nesse campo, o que leva a desafios analíticos desafiadores para os estudiosos do ciberespaço e dos fenômenos políticos.

Há que se mencionar, ainda, que os habitantes do ciberespaço também podem ser percebidos como sujeitos da agência de natureza política de entidades não humanas. Como nos informa Bruno Latour, ao desenvolver sua Teoria do Ator Rede (TAR), as coisas, os “materiais não humanos” que se articulam em rede com os humanos, além de “determinar” e servir de ‘pano de fundo da ação humana’, [... podem] autorizar, permitir, dar os recursos, alentar, sugerir, influir, bloquear, fazer possível, proibir, etc.” (LATOUR, 2008, p. 107), ou seja, elas possuem a capacidade de agência sobre nós, humanos. Se considerarmos que coisas como causas, fotos polêmicas, vídeos reveladores postados no YouTube, abaixo-assinados alojados em sites, compartilhamentos de denúncias, postagens em blogs, etc. são capazes de nos tragar para dentro de complexos “ciberacontecimentos” de natureza política e nos fazer gastar horas, dias e até semanas opinando em debates na web, buscando freneticamente informações atualizadas, monitorando os impactos de fatos que vão se sucedendo em cadeia, podemos ter uma ideia de como, em muitos casos, somos, num certo sentido, manipulados por esses materiais *actantes*. Uma análise sobre coisas assim, pressupõe que inventemos, segundo Latour, “truques para podermos fazê-los falar, quer dizer, fazê-los oferecer descrições de si mesmos, produzir *roteiros* do

que fazem para outros humanos e não humanos” (idem, p. 117). Ao reconhecer a agência dessas entidades desencarnadas, ao inventariar sua *actância* poderíamos, quiçá, compreender, entre outras coisas, como se processam lotes significativos de intencionalidades nas ações políticas desenvolvidas no ciberespaço e, ainda, retrazar esquemática e analiticamente o fascinante transcurso entre um quase desinteressado e protocolar *click* num botão “curtir” e um inevitável engajamento num absorvente e complexo processo de expressividade política, onde diversos atores encontram-se em jogo.

ACONTECIMENTOS POLÍTICOS PRODUZIDOS EM REDE POR ACTANTES HETEROGÊNEOS: INVENTARIANDO AS POSSIBILIDADES DE UMA ANTROPOLOGIA DOS CIBERAACONTECIMENTOS

O ciberespaço é, inegavelmente, um lugar interessantíssimo para a monitoração da produção de acontecimentos políticos em rede por atores humanos e não-humanos (actantes), bem como para analisar as intrincadas e curiosas amarras factuais que os possibilitam. Ainda mais interessante são as possibilidades heurísticas oferecidas pela observação daqueles acontecimentos que poderíamos considerar “extraordinários” ocorridos nas malhas formadas pelas ações políticas dos inúmeros habitantes humanos e não-humanos nas complexas teias do ciberespaço. É através deste tipo de monitoramento e análise que se pode compreender com maior perspicácia o que o ativismo político e outras formas de usos da Internet podem produzir objetivamente em termos de construtos sociais.

Através das várias plataformas possibilitadas pela Internet que disponibilizam informações e permitem interações sociais pode-se assistir, ocasionalmente, episódios acidentais, inusitados, imprevistos, escandalosamente impactantes e que mobilizam atenção e produzem intensa atividade ciberativista segundo os termos descritos acima. Neste rol de acontecimentos salientam-se, sobretudo, aquelas ações pessoais que podem ser consideradas consciente ou inconscientemente políticas e que fogem ao controle do sujeito que as deflagra: gafes, manifestações “politicamente incorretas”, vazamento de informações privadas estrondosamente constrangedoras e/ou desabonadoras, etc. Elas costumam ocorrer quando um episódio, algo insignificante, privado e/ou concebido para não ecoar além de um circuito restrito de relações mais imediatas do emissor transforma-se, acidentalmente, em um estrondoso “ciberacontecimento” capaz de mobilizar freneticamente a atenção de muitos usuários de *Internet* e provocar toda sorte de reações ciberativistas (adoção de hashtags de denúncias, compartilhamentos de material denunciativo, publicação de comentários indignados, etc.). São nesses momentos que podemos assistir o desencadear de uma rede de agenciamentos que tencionam os sistemas estruturados de percepção social acerca de algum tema político ou politizável. O “social” ali criado, nessa rede de agenciamentos, é passível de ser captado nos rastros daquilo, que Latour entende, como “uma sucessão de associações entre elementos heterogêneos”, humanos e não-humanos (LATOUR, 2008, p. 19).

Frequentes dramatizações de acontecimentos como estes ocorrem no ciberespaço porque muitos de seus habilitantes para ali afluem cotidianamente em busca de episódios que quebrem com a monotonia do ordinário e façam jorrar torrencialmente consequências imprevistas e mobilizadoras de atenção. Quando desencadeados, esse tipo de acontecimento-circuito se retroalimenta

pelos efeitos por ele produzidos, tanto no mundo *on-line* como no *off-line*. Mas está a Antropologia preparada para lidar teórica e metodologicamente com “acontecimentos extraordinários” desta natureza?

Um olhar rápido sobre a tradição antropológica nos mostra que essa disciplina nunca escondeu seu fascínio pelo ordinário, pelo regular, pela rotina, pelo previsível. Talvez isso se deva ao fato de que os antropólogos, ao buscarem compreender “o outro” em sua exotividade, fatalmente tiveram que apreendê-la em sua regularidade e não nas possíveis formas excêntricas de suas manifestações.

Roberto Cardoso de Oliveira já havia notado essa inclinação da Antropologia para a focalização da normalidade, dos aspectos ordeiros da vida social e cultural dos grupos humanos. Assim teria sido, segundo ele, até, pelo menos, a emergência da antropologia interpretativa norte-americana. Em seu já clássico texto “A categoria de (des)ordem e a pós-modernidade da antropologia” (1988), o autor afirma que as grandes tradições antropológicas, anteriores a esse movimento desencadeado por Clifford Geertz, nada mais foram do que “paradigmas da ordem”. Buscando debruçar-se sobre coisas como princípios de organização social (solidariedade mecânica e solidariedade orgânica), estruturas sociais, formas elementares, estruturas elementares, padrões ou regularidades sociais, etc. essas escolas teriam “impensadamente” adotado a “ordem” como eixo ordenador de seus exercícios analíticos:

“Tal a força dessa categoria [- a ‘ordem’ -] no universo da disciplina que ela não apenas orienta o discurso das diferentes ‘escolas’, o que constituiria a bem dizer o *impensado* da disciplina, como ainda manifesta-se no centro de sua problemática, largamente explícita em todos os índices ou sumários de quantos ensaios e monografias a antropologia conhece em sua história.” (OLIVEIRA, 1988, p. 93).

Oliveira atribui à antropologia interpretativa de Geertz e seus seguidores “pós-modernos” - George Markus, Michel Fischer, James Clifford, Stephen Tyler, Paul Rabinow e Vicent Crapanzano - a iniciativa de terem provocado a emergência de forças que causam “desordem” na narrativa antropológica como a valorização de uma relação de intersubjetividade entre o universo cultural do pesquisador e do pesquisado, do reconhecimento da individualidade que caracteriza o olhar do pesquisador, bem como da historicidade implicada no exercício etnográfico; forças essas que dificultariam enormemente a atitude domesticadora das narrativas antropológicas mais tradicionais.

Ocorre, contudo, que mesmo que sejam adotadas tais posturas desdomesticadoras no exercício etnográfico, isso não garante que o foco de interesse de antropólogos com essa orientação deixe de privilegiar as normalidades, os fluxos sociais rotinizados, a monotonia das regularidades cotidianas a serem fixadas, como propõe Geertz numa “forma inspecionável” (GEERTZ, 1989, p. 29). Pode-se, muito bem, usar toda essa “desordem” metodológica para tratar de coisas bem regulares, como parece propor Geertz:

“Compreender a cultura de um povo expõe a sua normalidade sem reduzir a sua particularidade. (Quanto mais eu tento seguir o que fazem os marroquinos, mais lógicos e singulares eles me parecem.). Isso os torna acessíveis: colocá-os no quadro de suas próprias banalidades dissolve a sua opacidade.” (GEERTZ, 1989, p. 24).

Em síntese, mesmo em suas versões mais indóceis para com a “ordem” a Antropologia se mostra uma disciplina que se dedica muito mais a inventariar o ordinário do que o extraordinário da vida social e cultural.

Situação inversa vive a História. Os historiadores, tradicionalmente, conseguem lidar melhor com acontecimentos extraordinários, pois durante muito tempo foram estes episódios – de grande, de média e até de pequena relevância histórica – seus objetos privilegiados. Só recentemente é que, por aproximação à Antropologia, passaram a se interessar pela “história do cotidiano”, a história dos fatos rotineiros da vida das sociedades do passado. Mas, mesmo com esses “ventos”, alguns historiadores contemporâneos têm coisas interessantes a dizer sobre “acontecimentos”, ou seja, sobre episódios singulares que habitam e “marcam” a história.

Pierre Nora, por exemplo, nos adverte sobre a natureza moderna e ocidental disso que chamamos de “acontecimentos” fornecendo assim uma pista quicá útil para explicar a pouca presença desses episódios nas narrativas antropológicas - grande parte delas, como se sabe, tematiza sociedades tradicionais e/ou não ocidentais. Nora faz essa observação contrapondo a situação moderna ao que ocorreria nas sociedades tradicionais:

“[nas sociedades tradicionais] os poderes instituídos, as religiões estabelecidas tendiam a eliminar a novidade, a reduzir seu poder corrosivo, a digeri-la através do rito. Todas [essas] sociedades procuram dessa forma perpetuar-se por um sistema de novidades que têm por finalidade negar o acontecimento, pois o acontecimento é precisamente a ruptura que colocaria em questão o equilíbrio sobre o qual elas são fundamentadas. Como a verdade o acontecimento é sempre revolucionário, o grão de areia na máquina, o acidente que transforma e que prende inesperadamente. (...) Mas para exorcizar o novo há dois meios: conjurá-los através de um sistema de informação sem informações, ou integrá-lo ao sistema da informação”. (NORA, 1976, p. 187).

Já Paul Veyne, outro historiador, chama atenção para o exercício necessariamente perspectivista da enunciação de um acontecimento ao mesmo tempo em que alerta para os tipos de “materiais” (homens e coisas) que devem interagir nestes episódios:

“Os acontecimentos não são coisas, objetos consistentes, substâncias; eles são um corte que realizamos livremente na realidade, um aglomerado de procedimentos em que agem e sofrem substâncias em interação, homens e coisas. Os acontecimentos não apresentam uma unidade natural; não se pode, como o bom cozinheiro de Fedro, cortá-los conforme suas articulações, pois eles não as possuem.” (VEYNE, 1982, p. 30).

Teóricos da Comunicação Social também têm se dedicado a reflexão sobre os aspectos conceituais da noção de “acontecimento”. O interesse dos comunicólogos por esse tema emerge naturalmente quando estão a abordar o tratamento noticioso dado pelas mídias a esses episódios. É comum nessas abordagens a referência a determinações culturais que operariam na transformação de um acontecimento em uma “notícia”. Assim, quando um “acontecimento” é transformado em uma ecoante “notícia”, e esta retroalimenta o primeiro, estaria em operância um enquadramento cultural envolvente fornecedor dos parâmetros necessários ao desenvolvimento desse processo. Segundo Eduard Hall essa cultura envolvente, no final das contas, “é que decide em que nós devemos prestar atenção e o que devemos ignorar” (HALL *apud* ALSINA, 2009, p. 115). Isso ocorreria animado por uma lógica econômica: “não podemos considerar tudo quanto temos em volta como algo significativo, pois não seríamos capazes de processarmos tanta informação” (ALSINA, 2009, p. 115).

Complementarmente, há também neste campo disciplinar quem se lembre do caráter “irruptivo” dos acontecimentos. Mesmo que a cultura envolvente forneça de antemão os enquadramentos semânticos necessários a sua

ocorrência e posterior assimilação, há sempre no acontecimento algo totalmente novo, momentaneamente assistêmico, imprevisível. O fato é que sua súbita eclosão só seria possível em decorrência de uma associação muito particular e incidental de eventos em um contexto imprevisto de fluxo informacional. Segundo Blaise Lempen “o acontecimento é o resultado da brutal ligação de um fato com outros fatos, anteriormente isolados uns dos outros, através da informação” (LEMPEN, 1980, p. 50).

Mais recentemente, estudiosos da comunicação têm, também, mostrado atenção para acontecimentos ambientados no ciberespaço. E aí há que se fazer menção ao termo cunhado por Rafael Diaz Arias: ciberacontecimentos. Esse termo daria conta daqueles episódios em que há “propagação explosiva de informação” no ciberespaço causada pela divulgação de fatos com grande capacidade de mobilização de atenção através, quase sempre, de material visual, sonoro ou audiovisual (ARIAS, 2008).

Como se vê, há recursos teóricos interessantes disponíveis nessas disciplinas irmãs que podem ajudar a sanar lacunas existentes na Antropologia. Uma análise antropológica de acontecimentos ciberespaciais passa, portanto, por esse tipo de prospecção interdisciplinar.

Já foi dito que coisas que desastrosamente emergem do privado para o público costumam produzir muito eco no ciberespaço, ainda mais se forem mobilizadoras de atenção (polêmicas) e tiverem como suporte uma rede de diligentes ciberativistas e de recursos favorecedores desse eco (fotos, filmes, textos, rumores, teorias conspiratórias, links, etc.). Inventariar etnograficamente as condições em que ocorre esse contrabando informacional, essa intrusão acidental do público no privado, bem como as recompensas que estimulam os que celebram tal processo e os diferentes tipos de “materiais heterogêneos” em rede necessários para a ocorrência desses “curto circuitos” informacionais parece ser uma boa receita para compreender essa alta impactabilidade social de que se fala aqui. Isso deve ser feito tendo em vista os parâmetros culturais que estruturam o interesse social dramatizado através do acontecimento em questão.

Ciber acontecimentos, outrossim, mostram-se interessante etnografáveis se os tratarmos como constructos sociais, ou seja, como fenômenos que guardam algum grau de similaridade como organizações sociais, tal como um partido político, uma igreja ou um clube de futebol. Assim procedendo, se pode fazer indagações que permitem jogar interessantes luzes sobre o mundo social que se cria através de um ciberacontecimento como o que foi analisado aqui: quais negociações e percepções de realidade ali ocorrem? Que tipos de engajamentos identitários ele suscita nos atores que o experimentam? Qual a tessitura das relações sociais que ele suscita? Não devemos deixar que a efemeridade desse tipo de acontecimento nos cegue para a sua capacidade de desencadear comportamento militante, compartilhamento sociais de percepções da realidade, mapeamentos de alianças e rivalidades, etc.; processos esses muito próximos daqueles experimentados em vínculos com organizações formalmente institucionalizadas. No mundo moderno-contemporâneo, descrito por muitos analistas como dissolvente de vínculos identitários fortes (classe, etnia, religião, etc.), talvez devêssemos buscar também em experiências desse tipo o inventário das modalidades atuais de vínculo social.

REFERÊNCIAS

AHEARN, Laura. Language and Agency. *Annual Review of Anthropology*, n. 30, p. 109-137, 2001.

- ALSINA, Miguel R. A construção da notícia. Petrópolis: Vozes, 2009.
- ARIAS, Rafael D. La formación de la realidad: noticia, acontecimiento mediático, ciberacontecimiento. Paper apresentado no III Congresso de Periodismo en la Red. Madrid, 2008.
- ERIKSON, Erik H. Identidade, juventude e crise. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- GEERTZ, Clifford. A Interpretação das Culturas. Rio de Janeiro: Zahar, 1989.
- GIDDENS, Anthony. Central problems in social theory: action, structure and contradiction in social analysis. Berkeley: University of California Press, 1979.
- GOFFMAN, Erving. A representação do eu na vida cotidiana. Petrópolis: Vozes. 1999.
- LATOUR, Bruno. Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red. Buenos Aires: Manantial, 2008.
- LEMPEN, Blaise. L'information et pouvoir: essai sur le sens de l'information et son enjeu politique. Lausanne: L'Age de l'homme, 1980.
- NORA, Pierre. O retorno do Fato. In: LE GOFF, Jacques (Comp.) História: novos problemas. Rio de Janeiro: Francisco Alves Ed. 1976, p 179-193.
- ORTNER, Sherry. Poder e Projetos: reflexões sobre a agência. In: GROSSI, M; ECKERT, C; FRY, P. (Org.). Conferências e diálogos. Saberes e práticas antropológicas. Brasília: ABA; Blumenau: Nova Letra, 2007, p. 45-80.
- SEWELL, William H., Jr. A theory of structure: duality, agency, and transformation". American Journal of Sociology, 1992, 98(1), p. 1-29.
- VEYNE, Paul M. Como se escreve a História. Brasília: Editora da UnB, 1982.

O “PACIENTE INFORMADO”: PRIMEIRAS NOTAS DE UM ESTUDO ETNOGRÁFICO

THE "EXPERT PATIENT": FIRST NOTES OF AN ETHNOGRAPHIC STUDY

Maria Elisa Máximo

elisamaximo@gmail.com

Doutora em Antropologia Social (UFSC). Coordenadora do Núcleo de Pesquisa e Extensão em Comunicação Social do IELUSC. Membro do GrupCiber (UFSC).

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar os primeiros passos de um estudo etnográfico das formas de acesso e apropriação dos conteúdos de saúde disponíveis na web. Num universo crescente de conteúdos disponíveis, a pesquisa tem como principal propósito identificar *como e para quê* as pessoas buscam conteúdos de saúde na web, visando compreender possíveis transformações e reconfigurações nas relações entre “pacientes”, profissionais de saúde e serviços. A temática vem ganhando destaque nas mídias e uma evidência disso é a consagração da expressão Dr. Google, afinal, a ferramenta de busca constitui-se como o canal por excelência para a procura de respostas para problemas de saúde, construção de diagnósticos e para a pesquisa de possíveis tratamentos e/ou soluções. E, se por um lado, questiona-se sobre a validade e a confiabilidade das informações e conteúdos disponíveis, implicando em riscos de auto-diagnósticos equivocados e preocupações infundadas, por outro lado, reconhecem-se as possibilidades oferecidas pela web para potencializar e horizontalizar a participação nas tomadas de decisões entre médicos e pacientes. Nessa rede de relações e múltiplas agências encadeada entre pessoas, web, conteúdos, serviços de saúde dentre outros, percebem-se redefinições nos papéis usualmente desempenhados pelos diferentes agentes envolvidos no atendimento à saúde. Pode-se dizer, por exemplo, que há uma relativização da autoridade do médico (ou, mais genericamente, do profissional de saúde), ao mesmo tempo em que se presencia um empoderamento do “paciente”.

Palavras-chave: Etnografia. Internet. Saúde.

ABSTRACT

This article presents the first steps of an ethnographic study of the forms of access and use of health content available on the web. In a growing universe of content available, the research has as main purpose to identify how and for what people seek health content on the web, to understand possible changes and reconfigurations in relations between 'patients', health professionals and services. The theme has been gaining attention in the media and evidence of this is the consecration of the “Dr. Google” expression. After all, Google is constituted as the channel par excellence for seeking answers to health problems, building diagnostics and for search for potential treatments and/or solutions. On the one hand, it raises questions about the validity and reliability of the information and content available, resulting in risk of mistaken self-diagnoses and unfounded con-

cerns. On the other hand, possibilities offered by the web to enhance the participation and flatten in decision making between physicians and patients are recognized. In this network of relationships and multiple chained agencies between people, web, contents, health services and other services it's observed redefinitions in the roles usually played by different actors involved in health care. You could say, for example, that there is a relativism of medical authority (more generally, the health professional), as there is an empowerment of the "patient".

Keywords: Ethnography. Internet. Health.

INTRODUÇÃO

Pretendo esboçar, neste trabalho, as primeiras linhas de reflexão resultantes de uma pesquisa cuja proposta foi apresentada, ainda de forma bastante embrionária, durante a 28ª Reunião Brasileira de Antropologia (PUC/SP, agosto de 2012), no GT 56 *Política, Sociedade e Consumo no Ciberespaço: Pesquisas e Debates Teórico-Metodológicos*. Em termos bem gerais, trata-se de um estudo etnográfico em torno do fenômeno que tem sido chamado, sobretudo nos estudos no campo da saúde coletiva, de “paciente informado” ou “paciente expert”. Naquela ocasião, situei a proposta da pesquisa no quadro de uma questão maior que tem sido, na verdade, um dos motores da minha atuação – e do grupo de estudos ao qual me filio, o GrupCiber - no campo de estudos no ciberespaço atualmente: a questão metodológica, sobretudo no que diz respeito aos fazeres etnográficos. Especificamente, interessavam-me as recorrentes apropriações da etnografia como “método” pelos pesquisadores da cibercultura, principalmente na área da Comunicação Social, o que provocava – a nós, antropólogos – uma reavaliação do lugar da Antropologia e da etnografia nos estudos do ciberespaço. Com base em um levantamento e análise crítica do tratamento metodológico que alguns estudos vinham dando à etnografia, sob o rótulo de “etnografia virtual” ou “netnografia”, nós repensávamos o fazer etnográfico através do seguinte questionamento: como fazer etnografia numa perspectiva sociotécnica, considerando-se agências humanas e não humanas? (MÁXIMO; RIFIOTIS; SEGATA; CRUZ, 2012). Tomando-se por base a proposta de Bruno Latour (1994, 2008) para uma “antropologia simétrica”, temos, no contexto do GrupCiber, nos debruçado sistematicamente no problema (ou no desafio) de como descrever as agências não humanas, ou ainda, como descrever situações em que o humano não é mais o sujeito, mas o objeto da ação de um sujeito não humano. Estamos, aqui, diante de uma série de questionamentos possíveis desde o momento em que os antropólogos passaram a problematizar a natureza etnocêntrica ou artificial de muitas das suas divisões analíticas, tais como sujeito-objeto, natureza-cultura, sociedade-técnica (RIFIOTIS, 2012). Um movimento que se torna mais forte nos anos 80 e no começo dos 90, quando um conjunto de inovações tecnológicas produz a figura do ciborgue, do híbrido (HARAWAY, 2000). Como propõe Marilyn Strathern (2012), esta consciência crescente do papel da tecnologia nos assuntos humanos, unindo fenômenos humanos e não humanos, convida-nos a repensar os tipos de fluxos entre pessoas e coisas que os antropólogos sempre descreveram em outros lugares. Ou seja, a “novidade” das questões que aqui se colocam é bastante relativa, mas o fato é que elas têm se revelado bastante pertinentes e estratégicas para se pensar o “lugar da técnica” nos estudos da “cibercultura” (RIFIOTIS, 2013). Nosso desafio, coloca Rifiotis (ibid, p. 3), é perseguir uma simetriação “que nos possibilite perceber e pensar a técnica e os objetos para além de uma aparente exterioridade e limites dados pelo estreito perímetro do ‘uso’, ‘apropriação’ e ‘representação’”.

A pesquisa que aqui apresento, restrita ainda aos seus primeiros passos, resulta de um ensaio nesta perspectiva socio técnica, de uma tentativa de

aproximar o social e a técnica em busca de hibridismos. Situada no campo de articulação entre “*Internet, saúde e sociedade*”, a pesquisa tem como foco o acesso aos conteúdos específicos de saúde disponíveis na web, visando pensar os modos pelos quais estes conteúdos participam e atuam em processos de tratamento e acompanhamento de saúde das pessoas que os acessam.

ALGUMAS NOTAS METODOLÓGICAS

A proposta desta pesquisa é, em última instância, a de seguir as redes, identificar as ações sem pressupor que sejam humanas ou não humanas para, no limite, perceber nas ações quem *está fazendo fazer o quê* (LATOURE, 2008). O termo rede é acionado aqui no sentido produzido no interior da “teoria ator-rede”, como a cadeia de efeitos produzidos a partir das alianças\interações entre entidades humanas e não humanas. A rede consiste, deste modo, em um “campo narrativo” misto, híbrido, que invoca o “fio de circunstâncias unidas pelas interações” (STRATHERN, 2012). Na sua interpretação dos autores da “teoria ator-rede”, Strathern percebe a rede como um “híbrido socialmente expandido”, ou seja, “como uma metáfora para as ilimitadas extensões e entrelaçamentos dos fenômenos”. Do ponto de vista da análise, da atividade interpretativa, o que nos cabe é “cortar as redes” (*cutting the network*), buscando reter objetos de reflexão estáveis o suficiente para serem úteis (id). Quando percebemos certa estabilidade sociológica, percebida em torno de um conjunto de regras\linguagens\competências interacionais, podemos, a meu ver, traçar um corte. Trata-se, segundo Strathern, da apreensão da saturação que pede, por sua vez, uma “pausa interpretativa”. A interpretação, neste caso, interrompe o fluxo contínuo da rede – ou a “corta” em uma extensão – reduzindo-a e a tornando exprimível.

Inspirada nesta abordagem e considerando a rede, como M. Strathern (2012) propõe, como “uma imagem adequada para descrever o modo pelo qual se pode unir ou enumerar entidades díspares sem fazer pressuposições sobre níveis ou hierarquias”, procuro seguir as interações entre pessoas, sites, conteúdos\informações disponíveis, ferramentas de busca, navegadores (*browser*), toda sorte de software e aplicativos de acesso e navegação na web, computadores, computadores portáteis, celulares, smartphones, tablets, e uma infinidade de agentes que participam, cada vez mais, do nosso cotidiano. A pesquisa vem se desdobrando, então, em três frentes interdependentes:

- Revisão de literatura, com o objetivo de levantar o “estado da arte” desta temática nos campos da saúde, sobretudo da saúde coletiva, e da mídia. Os textos divulgados pelas mídias, em especial pelas mídias digitais, serão tratados privilegiadamente como dados etnográficos, pois podem ser pensados como discursos ou narrativas que também estão produzindo e contornando o “paciente-informado”;
- Mapeamento dos sites e portais em língua portuguesa, com conteúdos específicos de saúde disponíveis;
- Entrevistas semi-estruturadas, com pessoas selecionadas através da minha rede de contato, com o objetivo de “testar” a abordagem do assunto e identificar experiências significativas de interação com esses conteúdos e modalidades de acesso. Estas entrevistas correspondem, enfim, a uma etapa exploratória da pesquisa e deverão ser ampliadas no segundo semestre de 2013. Até o presente momento, foram realizadas 3 entrevistas: com Giulia, Érica e Maria².

É importante salientar que a decisão pela realização das entrevistas não se deu, em tese, com o objetivo de privilegiar a perspectiva humana/social

acerca da problemática da pesquisa. Pelo contrário, foi uma decisão difícil e bastante ponderada, mas que, ao final, tem se mostrado a possibilidade mais viável de se perceber e descrever as redes que configuram o “paciente informado”. Afinal, ao mesmo tempo em que a literatura existente me afirmava a existência de um “paciente informado” ou um “paciente expert”, por outro lado, restava, com cada vez mais força, a questão *quem é ou o quê é esse “paciente informado”*. E isso aponta, é claro, para a fragilidade destas grandes categorias explicativas e apriorísticas, formuladas exteriormente à particularidade e à eventual circunstancialidade das interações e experiências.

Nesse sentido, as entrevistas foram estruturadas para que permitissem perceber, nas narrativas, as interações entre os atores que perfazem esse fenômeno. Como os participantes desta etapa estão, todos, entre os meus contatos mais ou menos próximos, optei por dois procedimentos que considerei ética e metodologicamente pertinente, dada a natureza das relações envolvidas. O primeiro deles foi a utilização do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), onde esclareço o tema, objetivos e metodologia da pesquisa, solicitando formalmente aos entrevistados sua autorização para a utilização dos depoimentos fornecidos. A apresentação do TCLE, no início de cada entrevista, marca um “lugar” a parte das relações – pessoais ou profissionais – vivenciadas anteriormente. Consciente de que este distanciamento é bastante relativo, ainda assim, acredito que o “acordo” estabelecido através do TCLE dá ao participante da pesquisa a oportunidade de *performar* sua narrativa no contexto daquele evento específico: a entrevista. Complementarmente, as entrevistas vêm sendo conduzidas a partir de um roteiro previamente estruturado, ainda que bastante flexível. A ideia inicial foi a de buscar, através das mesmas perguntas, experiências heterogêneas relativas ao acesso à *Internet*, genericamente, e à busca de conteúdos de saúde.

Deste modo, as entrevistas vêm sendo tratadas e conduzidas como “eventos comunicativos” ou “metacomunicativos”, seguindo a proposta de Charles Briggs no seu livro *Learning how to ask* ([1986] 2003). Como eventos metacomunicativos, as entrevistas contêm uma série de aspectos que as situam numa situação social particular e as imbuem de força e de significado.

Quem é o “paciente informado”? Como ele se informa? Sobre o quê? Através do quê, de quais dispositivos, ou de quem? Como os conteúdos e informações chegam até ele? Que informações ou conteúdos privilegia? Essas são algumas das questões que nortearam o início do trabalho de campo que, na sequência, será apresentado em notas preliminares.

SEGUINDO O “PACIENTE INFORMADO”: PASSOS, INSIGHTS, RASCUNHOS...

Poderia eleger várias entradas para descrever os contornos do que estamos chamando de “paciente informado”. A que me parece mais interessante, talvez pela sua natureza caricata, é a já consagrada expressão “Dr. Google”. “Doutor Google”, “doctor Google” ou, como disse uma das minhas entrevistadas, “oráculo Google” ou “guru” são expressões indicativas de um *sujeito*, um *ator* (ou, nos termos de Latour, um *actante*), protagonista na conformação do “paciente informado”. Embora sejam poucas, todas as entrevistas realizadas até agora indicaram o Google como sendo a ferramenta de busca que, pode-se dizer, monopoliza as buscas de informação na internet, independentemente do interesse.

Se o Google é o caminho por excelência para a busca de qualquer conteúdo, é nele também que se buscam informações para problemas de saúde, diagnósticos ou possíveis tratamentos. Em 2010, uma seguradora de saúde (BUPA) encomendou uma pesquisa ao Instituto Ipsos e à *London School of Economics* sobre o assunto. Segundo os dados, há dois anos o Brasil já era o quinto país (dos doze países que entraram na pesquisa) onde mais se pesquisa sobre saúde na *Internet*. Dos 1.005 brasileiros ouvidos pelo estudo, 80% afirmou acessar a *Internet* para buscar informações sobre saúde, remédios e condições médicas (PASTORES, 04/01/2011). Os dados quantitativos parecem significativos, mas as narrativas sobre o acesso a estes conteúdos revelam nuances interessantes.

A primeira entrevistada, Giulia, demonstrou acessar a *Internet* privilegiadamente para as redes sociais e e-mail. Perguntei a ela quais as páginas costumam estar sempre abertas em seu navegador, e ela respondeu: “*Facebook e... (pausa), o meu e-mail do trabalho. O rotineiro é isso*”. Disse não ter o hábito de ler na *Internet*, seja qual for o tipo de informação (as notícias, disse-me ela, “leio pelas manchetes”). Mas, ao ser estimulada a contar um pouco sobre outros “usos” da *Internet*, para além das redes sociais e e-mail, ela disse: “... *mas é claro, que quando tu precisa de uma informação, é no Google que tu vai achar. Então, o Google também faz parte do meu acesso diário, tanto de casa quanto do trabalho*”. Foi no âmbito deste tipo de indagação, que já fugia ao roteiro previamente preparado para a entrevista, que Giulia lembrou que sua página de entrada no navegador é o Google.

Quando perguntada sobre o acesso aos conteúdos de saúde, titubeou. “*Sim, já procurei sobre doenças de pele... já procurei sobre alimentação saudável... que são assuntos que me interessam. Já procurei sobre atividade física...*”. Indicava, assim, um acesso mais esporádico, garimpando a memória em busca de respostas à minha entrevista. Insisti mais um pouco e perguntei sobre situações específicas que a fizeram pesquisar informações sobre saúde na *Internet*. E ela respondeu, agora com mais segurança.

“A atividade física e a alimentação saudável é porque eu estou, desde o início do ano, numa reeducação alimentar. Então eu procurei os médicos, especialistas, e quis me interar mais do assunto. As doenças de pele eu sempre procuro porque meu pai tem problemas de pele. E aí, automaticamente, eu sou muito medrosa em ter alguma coisa.” (Giulia, 26/06/2013).

Durante a entrevista, mesmo quando perguntada especificamente sobre o acesso aos conteúdos de saúde, Giulia citou outros interesses que a levam a pesquisar informações na *Internet*, como novelas e bebês. Contou-me estar focada, atualmente, no nascimento da sobrinha, sua afilhada. “*Meu forte esta semana está em organizar o chá de bebê da minha sobrinha*”, apontando um dos temas que tem mobilizado suas buscas.

A segunda entrevistada, Érica, disse realizar pesquisas na *Internet* de forma geral, diversificada e frequente. É para ela que o Google opera ora como “oráculo”, ora como “guru”.

“Eu acesso todos os dias, principalmente para ver e-mail. Também uso bastante Facebook, mas atualmente tenho usado menos. E, geralmente pra pesquisar coisas, tanto do meu trabalho, quando questões da vida: dúvidas sobre relacionamento, sobre saúde, sobre como organizar melhor a casa. Enfim, todo tipo de dúvida. É... atualmente uso também do meu celular, quando tem *Internet* (wifi livre).” (Érica, 29/06/2013).

Assim, Érica foi desenhando um perfil ou rotina de acesso significativamente distinta da de Giulia. Esta última tem o Google como página de entrada do seu navegador, no entanto, costuma ter apenas o e-mail e o Facebook constantemente “abertos” na tela. Já Érika, aponta para um tipo de acesso mais diversificado, multifacetado. Mais do que isso, poderíamos dizer que a experiência de Érica parece transcender a noção de “acesso” ou “uso”. Isso porque sua narrativa aponta para um tipo de comportamento e de hábitos cotidianos que incluem a *Internet*, e o Google, como espaços e interlocutores permanentes. Destaco, aqui, um trecho da entrevista suscitado quando perguntei se, na sua vida pessoal, cotidiana, a internet lhe servia mais à comunicação ou mais à informação. Ela me disse:

“Eu vejo um equilíbrio. Eu diria que a minha principal fonte de comunicação atualmente é o e-mail. Porque o celular (é...), falar com alguém pelo telefone, geralmente se restringe mais aos amigos, à família e, às vezes, um tema de trabalho mais urgente. Mas, assim: todas as comunicações do trabalho são via e-mail, até as conversas com os amigos acontecem via e-mail, então, eu acho que a minha principal fonte de comunicação hoje é o e-mail. No entanto, qualquer dúvida que eu tenha, antes de perguntar para alguém eu vou à internet procurar. Antes de incomodar alguém, eu vou lá e pergunto para o oráculo Google. Tudo. Como se conserta a privada (vaso sanitário), como eu organizo meus sapatos, o que eu tenho no canto da boca.” (Érica, 29/06/2013).

Não há um interesse em particular que a mobilize para suas buscas na *Internet*. Há, segundo ela, predominâncias relativas ao trabalho, por exemplo. (Ela é professora do ensino médio, de sociologia e filosofia). “*Com mais frequência, eu acesso estas coisas relacionadas ao meu trabalho. Mas, todos os outros assuntos que me interessam, e eu sou uma pessoa muito curiosa, eu vou pesquisar na Internet*”.

E, quando perguntei sobre seus acessos a conteúdos de saúde, ela afirmou: “*Já acessei. Muitas vezes, antes mesmo de ver o médico ou marcar uma consulta*”. Pedi, então, que ela me apontasse situações que a levaram a pesquisar e ela, mais uma vez, indicou que suas pesquisas estão para além de problemas extraordinários e alcançam dimensões bastante triviais do seu cotidiano.

“A que eu me lembro mais fortemente, foi a doença que eu tive ano passado, que eu fiquei muito mal. Tive uma doença que foi diagnosticada erroneamente no primeiro momento e, como era uma doença que eu não conhecia (e que os médicos também pareciam não conhecer muito bem) eu procurei muuuuito sobre causas, tratamento, prognóstico, enfim. Mas, pra tudo. Até numa gripe comum, às vezes a gente: o que eu posso tomar que vai me fazer bem?. que tipo de tratamento eu posso ter pra até (sei lá) uma frieira no pé, que, sei lá, eu possa melhorar sem precisar ir ao médico? E eu insisti: - Sem precisar ir ao médico? Ela reafirmou: - sem precisar ir ao médico.” (Érica, 29/06/2013).

Cabe dizer, aqui, que eu já sabia do problema de saúde vivido por Érica. Ela integra minha rede de relações mais próximas e, posso dizer, acompanhei de perto seu problema de saúde. Sabia, também, que ela havia pesquisado muito sobre sua doença e possibilidades de tratamento, pautada por um posicionamento cada vez mais crítico em relação à medicina e à postura de muitos médicos. No entanto, não conhecia em detalhes a maneira como ela se aproximou, pela *Internet*, do problema de saúde pelo qual passou; quais caminhos havia percorrido; como selecionou as informações ou que tipo de informação privilegiou; e de que forma o conhecimento construído a partir das buscas e pesquisas determinou a sequência de seu tratamento e o modo que vivenciou (e ainda vivencia) a doença. Não conhecia, também, a extensão das buscas de

Érica sobre questões relacionadas à saúde. Ela me lembrou, durante as entrevistas, de problemas antigos e bem menos graves que já haviam a mobilizado para pesquisas na *Internet*, em busca de explicações e soluções. E, o que mais me surpreendeu, foi saber que Érica faz pesquisas para solucionar questões triviais do cotidiano como, por exemplo, formas de organização dos seus pertences ou pequenos consertos.

Na medida em que Érica me revelava as várias situações, motivos e dúvidas que a levam ao Google, surgiram pistas de uma espécie de *competência* construída no decorrer das próprias incursões pela *Internet* para selecionar, filtrar e separar a informação “relevante” da “não relevante”. Quando perguntei a ela sobre os sites acessados para suas pesquisas, ela me disse: “é, o Google é o principal. Claro que eu já filtro. Dependendo do assunto que eu vou *pesquisar*, *o que sai no Google, eu já observo o que é mais pertinente*”. E, quando eu a questiono se ela considera que o seu “uso” da *Internet* para estas pesquisas já a tornou mais “competente” para filtrar as informações, ela me diz:

“Acho que pelo uso e pela minha formação acadêmica. Por que você consegue identificar o que é mais (pausa) científico (pausa), não que isso seja mais válido. Mas, o que é mais científico e o que é menos, o que é mais objetivo e o que é mais subjetivo. Mas, no fundo, se você está buscando informações, por exemplo, com relação a um problema pessoal, às vezes o subjetivo vai te dar uma perspectiva melhor do que o científico. Dependendo do que tu procura, tu vai selecionar um tipo de fonte.” (Érica, 29/06/2013).

Giulia, ao contrário de Érica, não me soube responder sobre seus critérios de seleção das informações na *Internet*. E, no decorrer da entrevista, ela afirmou o privilégio dado às explicações do médico. “*Eu prefiro muito mais ir pela orientação médica, até no resultado de exames. Eu não gosto de me preocupar antes de escutar o que o médico tem pra me dizer*”. Perguntei, inclusive, se ela já chegou a discutir com o médico a partir de informações previamente pesquisadas. E ela reafirmou: “*tento chegar de forma neutra e geralmente concordo com as orientações do médico.*” (Giulia, 26/06/2013).

O contraste entre as narrativas de Giulia e Érica indicam, ainda prematuramente, que a extensão e diversidade da busca por informações e conteúdos na *Internet* podem ser diretamente proporcionais à extensão e diversidade das experiências que cada pessoa tem com a própria medicina. Érica, por exemplo, mencionou durante a entrevista inúmeras situações que já a levaram a procurar os médicos de diferentes especialidades: de pequenos problemas de pele, passando pelo diagnóstico de uma intolerância à lactose até a vivência, no ano passado, de uma doença grave, fruto da reativação de um vírus no canal auditivo direito, que ocasionou uma infecção nervosa e uma paralisia facial completa do lado direito da face³. Ao me afirmar que recorria à *Internet* em busca de explicações ou soluções que a livrassem de “ir ao médico”, perguntei: Então, eventualmente, a *internet* tem mais credibilidade do que o médico? E ela me respondeu imediatamente:

“Sim, tem. Hoje em dia eu não acredito tanto mais na medicina. Acho que a medicina se especializou tanto (e essa foi uma das razões para eu ter um diagnóstico errado, num primeiro momento, no ano passado), se especializou tanto, que o cara olha aquela pinta que você tem, mas se você tiver um câncer a três centímetros ele não vê. Então... eu não... Valorizo a medicina porque conheço meia dúzia de médicos que são muito bons. Mas, acho que a maioria faz isso mais pra ganhar dinheiro do que pra realmente...” (Érica, 29/06/2013).

Temos aqui uma situação curiosa. Enquanto a narrativa aponta um descrédito da medicina produzido concomitantemente à vivência da autonomia proporcionada pelo amplo acesso a informações e conteúdos relacionados à saúde, a medicina, por sua vez, faz da confiabilidade das informações um alvo de preocupação. Geraldo Zafalon, membro da diretoria do Conselho Federal de Medicina (CFM) e coordenador da Câmara Técnica de Telemedicina, pondera sobre esta questão. Para Zafalon, se por um lado o acesso aos conteúdos sobre saúde na *Internet* pode potencializar a participação na tomada das decisões entre médicos e pacientes, por outro lado, a existência de sites cuja informação é “pouco confiável” pode levar a autodiagnósticos equivocados ou a preocupações infundadas (O CONHECIMENTO, 17/10/2012). Segundo André de F. Pereira Neto, existem atualmente no Brasil incontáveis “sites de saúde” publicados e mantidos por organizações, empresas ou indivíduos, onde muitas informações são apresentadas, do ponto de vista técnico e biomédico, de forma incorreta, incompleta, contraditória ou, até mesmo, incompreensível para um leigo. Isto gera, segundo o pesquisador, situações que podem ter sérias consequências para a saúde pública, a começar pela indução da automedicação, que pode atrapalhar o tratamento e prejudicar o paciente (PEREIRA NETO, 2009).

Neste caso, a preocupação com a confiabilidade das informações pode estar relacionada, entre outras coisas, com a linguagem. Segundo Paulo Olzon, clínico-geral e professor da Universidade Federal de São Paulo (Unifesp), as tentativas em se criar sites com informações tecnicamente confiáveis costumam recair ou numa linguagem por demais científica e pouco acessível para o leigo ou numa linguagem reducionista, traída pela tentativa de simplificação (PAS-TORES, 04/01/2011).

A questão da linguagem destes conteúdos de saúde merece, sem dúvida, um investimento etnográfico mais atento, considerando aspectos como a hipertextualidade e as modalidades de interação disponíveis em alguns sites. Ao levantarmos sites e portais⁴ que disponibilizam conteúdos de saúde percebemos que, em algumas páginas, a sessão de comentários parece ter mais relevância do que o próprio conteúdo postado. Em outras palavras, o conteúdo disponível provoca, em certas situações, uma sucessão de comentários e relatos de experiências que lembram a “sala de espera” de um consultório médico, onde as pessoas partilham problemas e vivências comuns ou semelhantes numa ambiência tão reconfortante quanto a da própria consulta⁵. De qualquer modo, o que trago aqui são apenas impressões; rastros para a continuidade da investigação.

De todo modo, a narrativa de Érica deixou uma pista interessante para a descrição dos modos pelos quais as pessoas selecionam, filtram e elegend as informações relevantes: a “recorrência”. Para além de uma linguagem acessível, as “marcas” de alguns portais ou, eventualmente, a autoria do conteúdo, a repetição de uma explicação ou indicação cria uma relevância.

“Ou mesmo uma recorrência... Você viu isso aqui. Tá. Mas então, deixa eu checar isso. Vamos procurar outras fontes. Vamos ver se isso realmente é (pausa) uma coisa que se muitos dizem ou que só um diz .” (Érica, 29/06/2013).

Como se pode notar, estou deliberadamente privilegiando uma das entrevistas realizadas, pois foi ela que provocou as narrativas mais ricas e significativas do ponto de vista da problemática em questão. O que não diminui, é claro, a importância das outras duas. A entrevista com Maria, embora não tenha sido mencionada ainda, fortaleceu um quadro comparativo que, ao final, constitui-se como o contexto no qual os ensaios interpretativos aqui esboçados tornaram-se mais evidentes e viáveis. Como Giulia, Maria demonstrou não acessar com frequência conteúdos específicos de saúde na *Internet*. Disse-me

ela que, felizmente, nunca passou por um problema tão sério que a motivasse buscar, por conta própria, tais informações. No entanto, afirmou realizar muitas pesquisas no Google, principalmente sobre questões relacionadas ao seu trabalho: notícias em geral, informações sobre educação, marketing, publicidade, relações interpessoais (relacionados à área de *coaching*), comunicação, administração e, também, para o entretenimento (busca de músicas e vídeos).

Sem querer, de forma alguma, recair numa visão utilitarista que associa diretamente o acesso aos conteúdos de saúde à demanda (isto é, a vivência concreta de problemas de saúde), as entrevistas até então realizadas apontam, de forma ainda insipiente, para alguns contornos do processo de constituição do “paciente-informado”. Em primeiro lugar, está claro que o “paciente-informado” não é mais o sujeito da conhecida relação médico-paciente. Trata-se de um sujeito que tem agência na definição do seu estado de saúde. Nesse sentido, buscar ou não buscar informações na *Internet*, privilegiar ou não a orientação médica, são possibilidades que não estão necessariamente associadas a recursos ou habilidades específicas. Todas as entrevistadas conhecem o poder de alcance do Google. E todas têm acesso amplo e diário à *Internet* e suas ferramentas.

Assim sendo, as expressões “paciente informado” (*informed patient*), “paciente expert” (*patient expert*), dentre outras que aparecem na literatura sinalizam a mudança de olhar sobre essas relações e agências. Para Katie Moisse, neurocientista norte-americana e repórter na revista *Scientific American*, a conhecida relação “médico-paciente” já foi acrescida de um terceiro elemento: a *Internet*. Para a cientista, os médicos não podem mais desconsiderar o fato de que seus pacientes estão buscando e lendo informações *on-line* (MOISSE, 08/02/2011; CAMELO, 02/02/2011). É possível inferir que a consequência disso é uma relação mais simétrica, onde a clássica autoridade médica é colocada em xeque na medida em que se reconhece a “racionalidade” do paciente que, munido de um conhecimento previamente construído acerca de seu estado de saúde, apela pelo seu engajamento no processo de diagnóstico e tratamento.

A narrativa de Érica traz um dado importante, nesse sentido: na medida em que as informações encontradas na *Internet* mostram-se recorrentes, as contradições presentes na própria fala dos médicos – sobretudo quando se consulta muitos médicos para um mesmo problema – parecem ficar mais evidentes e facilmente percebidas. Mais do que isso, ela fala da diminuição de “mediadores” da informação quando se busca na *Internet*. Quando pergunto sobre como ela enxerga esta possibilidade de acesso amplo e irrestrito às informações e sobre como isso afeta, no seu ponto de vista, a vida das pessoas em geral, ela me diz:

“Olha, no meu caso, é positivo. Eu não viveria mais sem procurar informação sobre saúde e sobre todas as outras coisas na *Internet*. Eu me sentiria (pausa), sei lá, alienada se eu não tivesse. Acho que têm pessoas que acabam ficando mais alarmadas com a *Internet*. Acabam se estressando com isso e eu nem te saberia explicar por que. É uma coisa muito distante de mim. Mas eu acho que essa oportunidade de você ter acesso a diferentes experiências; a diferentes relatos de um caso, similares ou não; ter acesso a artigos científicos; ter acesso a informação... E, muito mais importante, ter acesso a uma informação não mediada. Porque a informação na *Internet* você mesmo faz a mediação. Quem sabe esse seja o problema. Às vezes as pessoas não sabem mediar a informação. Quem sabe este deveria ser um conhecimento básico, escolar: como mediar a informação. É uma informação não filtrada. É você quem filtra.” (Érica, 29/06/2013).

Tomar para si o poder da mediação: isto me parece, nesse momento, o indicador mais significativo da configuração do “paciente-informado”. Fazer a mediação é, neste caso, ter ação sobre os critérios de seleção da informação,

de escolha das condutas e, principalmente, ter ação sobre o próprio discurso médico que, até então, lócus por excelência de aproximação e produção de “verdades”. Assim, um “paciente-informado” – que pode ser traduzido, aqui, como um paciente experiente/perito/conhecedor, que vai (ou não) ao encontro do médico munido de informações previamente buscadas, selecionadas, interpretadas – constitui-se como um *ator-rede* no sentido proposto por B. Latour: é um *lugar* do qual se atua e para onde converge uma multiplicidade de ações. Em outras palavras, é um ator que nunca está só em sua atuação (LATOURE, 2008, p. 73). Estamos lidando aqui com uma noção de *ator* que não pode ser confundida com a noção de ator social e, nesse sentido, Latour (2008) sugere o termo *actante* para se referir aqueles entes cujas ações deixam traços, produzem efeitos (traduções) na rede, que modificam a rede e são modificados por ela. E se a noção de *ator* não se reduz ao *ator social*, a *ação* também não se reduz a ação humana. Ou seja, para Latour “ator é tudo que age, deixa traço, produz efeito no mundo, podendo se referir a pessoas, instituições, coisas, animais, objetos, máquinas, etc.” (FREIRE, 2006, p. 10). Enfim, o “paciente-informado” parece ser menos o sujeito, isoladamente, e mais a própria rede. Ou seja, descrever o “paciente-informado” é, antes de tudo, embrenhar-se no esforço de rastrear e descrever associações entre múltiplos atores: profissionais, serviços de saúde, pacientes, dispositivos tecnológicos, conteúdos, sites, veículos de comunicação, organizações, formas de acesso à *Internet*, dentre outros. O que nos interessa é, justamente, alcançar a complexidade destas associações, as motivações para que elas se estabeleçam e as redes de agenciamento que as constituem, através de um esforço de descrição das ações e dos efeitos das ações sobre a rede.

NOTAS

¹ Uma versão preliminar deste artigo foi apresentada no GT 28 “Uma Antropologia do Ciberespaço e no Ciberespaço” da X Reunião de Antropologia do Mercosul (RAM), realizada na Universidade Nacional de Córdoba/AR, em julho de 2013. Trata-se da sistematização das reflexões e resultados iniciais de uma pesquisa financiada pela Associação Educacional Luterana Bom Jesus/IELUSC que, entre janeiro e julho de 2013 contou com a colaboração da bolsista Mirian S. Maia (Artigo 171, Secretaria de Educação do Estado de SC - FUMDES).

² Os nomes são fictícios, visando a preservação da identidade dos participantes da pesquisa com base no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Neste artigo, exploro apenas as 3 entrevistas realizadas até o dezembro de 2013. No entanto, outras entrevistas estão sendo realizadas na continuidade da pesquisa.

³ Explicação dada pela própria entrevistada, nestas palavras, durante nossa conversa, a partir do momento que pedi a ela que falasse um pouco mais da doença que teve e de como a *Internet* a ajudou a vivenciá-la.

⁴ A sistematização deste levantamento ainda está por ser feita.

⁵ Deveríamos, aqui, considerar as particularidades do sistema de saúde brasileiro que, grosso modo, constitui-se de combinações entre serviços públicos e privados. Muito brevemente e correndo o risco de uma simplificação leviana, parece que a “mercantilização” do atendimento à saúde, levando a consultas cada vez mais rápidas e focadas na causa específica da “queixa”, potencializam a busca, por parte dos “pacientes”, por outras fontes de informações e outros redutos de conforto para seus problemas.

REFERÊNCIAS

- BRIGGS, Charles. Learning how to ask. A sociolinguistic appraisal of the role of interview in social science research. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. Disponível em: <<http://catdir.loc.gov/catdir/samples/cam034/85029153.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2012.
- CAMELO, Thiago. Dr. Google e seus bilhões de pacientes. In: Instituto Ciência Hoje, 2/2/2011. Disponível em: <<http://cienciahoje.uol.com.br/noticias/2011/02/dr.-google-e-seus-sete-bilhoes-de-pacientes>>. Acesso em: 4 out. 2012.
- CASTIELS, L. D. e VASCONCELOS-SILVA, P. R. *Internet e o autocuidado em saúde: como juntar os trapinhos?* História, Ciência e Saúde – Maguinhos, vol. 9(2), Rio de Janeiro, p. 291-314, maio-agosto 2002.
- FREIRE, Letícia de Luna. Seguindo Bruno Latour: notas para uma antropologia simétrica. *Comum*, v.11, n. 26, Rio de Janeiro, junho/julho 2006: p. 46-65. Disponível em: <<http://www.ifcs.ufrj.br/~lemetro/pesquisadores/Leticia%20de%20Luna%20Freire/latour.pdf>>. Acesso em: 14 jun 2011.
- MOISSE, Katie. The YouTube Cure: how social media shapes medical practice. In: *Scientific American*, 8/02/2011. Disponível em: <<http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=the-youtube-cure&page=2>>. Acesso em: 04 nov. 2012.
- HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; SILVA, T.T. (Orgs.). *Antropologia do ciborgue. As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- LATOUR, B. *Jamais fomos modernos: ensaios de antropologia simétrica*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.
- _____. *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial, 2008.
- MAXIMO, M. E.; RIFIOTIS, T.; SEGATA, J.; CRUZ, F. A etnografia como método: vigilância semântica e metodológica nas pesquisas no ciberespaço. In: MALDONADO, A. E. et al. (org.). *Epistemologia, investigação e formação científica em comunicação*. Rio do Sul: UNIDAVI/Natal: EDUFRN, 2012: pp. 323-338.
- PASTORES, Mariana. 81% dos internautas fazem buscas sobre saúde. In: *Folha de São Paulo (On-line)*, 04/01/2011. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/854663-81-dos-internautas-fazem-buscas-sobre-saude.shtml>>. Acesso em: 04 nov. 2012.
- PEREIRA NETO, André Farias. *Avaliação de sites de saúde: pesquisa, formação e solução de um problema relevante para a saúde pública*. Projeto de Pesquisa. Rio de Janeiro: Inova/ENSP, 2009.
- _____. A., GUILAM, M. C, PRIMENTA, D. N. *Avaliação da informação e sites de dengue e tuberculose: uma proposta inovadora para a promoção em saúde*. Projeto de Pesquisa. Rio de Janeiro: LAISS/ENSP/FIOCRUZ, 2011.
- RIFIOTIS, Theophilos. Desafios contemporâneos para a antropologia no ciberespaço: o lugar da técnica. In: *Revista Civitas*, Porto Alegre, v. 12, n. 3, p. 566-578, set-dez. 2012.
- STRATHERN, Marilyn. Cortando a rede. In: *Ponto Urbe*. *Revista do Núcleo de Antropologia Urbana da USP*. São Paulo, a. 6, n. 11, dez. 2012.

“SAI DA LINHA QUE O MEU CAVALO TÁ OCUPADO!”: SOBRE TELEFONES CELULARES E RELIGIOSIDADE ENTRE UMBANDISTAS DE UM BAIRRO POPULAR

*"GET OUT OF THE LINE, MY HORSE IS
OCCUPIED": ON MOBILE PHONES AND
RELIGIOSITY AMONG UMBANDISTAS IN
A LOW-INCOME NEIGHBORHOOD*

Sandra Rúbia da Silva

sandraxrubia@gmail.com

Doutora em Antropologia Social pela UFSC. Professora adjunta do Departamento de Ciências da Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

RESUMO

A partir de uma etnografia de doze meses sobre práticas de consumo e apropriação tecnológica realizada em um bairro de camadas populares de Florianópolis (SC), discuto neste artigo as práticas socioculturais associadas ao uso de telefones celulares entre umbandistas do Morro São Jorge, uma tradicional comunidade negra da cidade. A análise dos dados de campo revela que, embora os telefones celulares estejam cada vez mais presentes no cotidiano dos umbandistas, sua presença nas práticas de religiosidade afro-brasileira e nos ritos religiosos em si é atravessada por múltiplas tensões, as quais dão conta das fronteiras cada vez mais fluidas entre o “moderno” e o “tradicional”.

Palavras-chave: Telefones celulares. Umbanda. Camadas populares.

ABSTRACT

Based on a twelve-month ethnography on consumption practices and the appropriation of technology carried out in a low-income neighborhood in the city of Florianópolis, capital of the Brazilian Southern state of Santa Catarina, I discuss in this article the sociocultural practices associated with the use of mobile phones among umbandistas in a traditional black, low-income neighborhood. Fieldwork data reveals that, although mobile phones have become increasingly present in umbandistas' everyday life, their presence in Afro-Brazilian religious practices and even in religious rites is covered with multiple tensions. Such tensions, on their turn, give account of the ever more fluid frontiers between what is considered “modern” and what is considered “traditional”.

Keywords: Mobile phones. Afro-Brazilian religions. Low-income groups.

RELAÇÕES ENTRE TECNOLOGIA E A VIVÊNCIA DA RELIGIOSIDADE AFRO-BRASILEIRA

Neste artigo, fruto de um estudo etnográfico baseado em entrevistas em profundidade e observação participante, conduzido como parte de minha tese de doutoramento¹ (SILVA, 2010) lanço um olhar sobre um fenômeno instigante: a intersecção entre práticas religiosas e a apropriação da tecnologia em um bairro popular de Florianópolis, que aqui chamarei de Morro São Jorge, no qual vivem aproximadamente três mil pessoas. Como demonstram Castells, Fernández-Ardevol, Qiu e Sey (2007) em seu estudo abrangente sobre a influência dos telefones celulares em escala global, bem como Horst e Miller (2006) em sua etnografia do uso de telefones celulares entre evangélicos na Jamaica, a rápida disseminação dos telefones celulares entre as chamadas classes “menos favorecidas”, embora seja fenômeno relativamente recente, influencia fortemente sua vida social. Assim, quero argumentar aqui que a precariedade das condições materiais no São Jorge não constitui, obviamente, empecilho para a existência de uma complexa e rica vida cultural. Fundamentalmente, como escrevem Zaluar e Alvito (1998), trata-se de desafiar certo senso comum, bem como certo pensamento acadêmico, que apreende apenas parcialmente as imagens, ideias e práticas correntes nos espaços urbanos da favela. Para tanto, a premissa a considerar é a de que “a favela não é o mundo da desordem [...] a ideia de carência (‘comunidades carentes’), de falta, é insuficiente para entendê-la” (ZALUAR; ALVITO, 1998, p. 21).

Um fundamento importante para nossa análise consiste em sublinhar que o termo “tecnologia” deve ser definido em termos amplos, que podem abranger domínios tão diversos quanto os da arquitetura, do vestuário, da arte, ou mesmo do corpo no senso foucaultiano de “tecnologias de si”; entretanto, mesmo no seu sentido mais restrito de “máquinas”, a tecnologia permanece como um poderoso ator cultural (EGLASH, 2006). Como ressalta Eglash, a análise social da tecnologia guarda intensas relações de proximidade com a modernidade, sendo que, para muitos dos autores que abraçaram tais reflexões teóricas, “a própria modernidade parece profundamente imersa em uma consciência da significância social da tecnologia” (EGLASH, 2006, p. 330).

Ao longo dos séculos dezenove e vinte, buscou-se compreender o impacto social das tecnologias que cada vez mais, a partir da Revolução Industrial, passou a fazer parte do cotidiano dos atores sociais: desde teares e máquinas a vapor, passando pela eletricidade e o telégrafo, até a televisão e o telefone. No que tange aos estudos que envolvem a tecnologia enquanto meios de comunicação, porém, são duas as principais abordagens teóricas que dominaram o cenário acadêmico: de um lado, a chamada corrente teórica do “determinismo tecnológico” e, de outro, a corrente teórica do “determinismo social”. Como se percebe, as concepções teóricas são diametralmente opostas: para os primeiros, é a tecnologia que molda a sociedade; para os segundos, pelo contrário, é a sociedade que molda a tecnologia.

No campo dos estudos dos meios de comunicação, a perspectiva que Marshall McLuhan (1971) desenvolveu nas décadas de sessenta e setenta - a abordagem dos meios de comunicação como extensões do corpo humano e a proposição de que “o meio é a mensagem” - é frequentemente citada como exemplo de determinismo tecnológico, embora sua obra esteja sendo reinterpretada, especialmente em alguns segmentos da academia brasileira, com o argumento de que pode se revelar frutífera no estudo das dimensões materiais dos meios de comunicação contemporâneos, especialmente os de caráter multifuncional, como os telefones celulares (PEREIRA, 2006).

De outro lado, especialmente a partir da década de oitenta do século vinte, surgem diversas perspectivas que, sob a rubrica do “determinismo” ou “construtivismo” social, argumentam em favor da influência do social na construção da tecnologia. Desenvolvida especialmente por historiadores, cientistas políticos, filósofos e sociólogos, como nos lembra Eglash (2006), uma das mais influentes tornou-se conhecida pela sigla inglesa SCOT (*Social Construction of Technology*). A tese do construtivismo social, de acordo com Eglash (2006) é a de rejeitar o determinismo tecnológico e, nesse registro, o texto clássico da SCOT é a antologia de 1987 organizada por Bijker et al, *The Social Construction of Technological Systems*. De uma forma geral, a rejeição ao determinismo tecnológico apoia-se na premissa de que “poderia ter sido de outra forma” – isto é, o construtivismo social aposta no argumento de que “as formas tecnológicas e as histórias de inovação são muito mais dependentes de fatores sociais do que o determinismo sociológico indica” (EGLASH, 2006, p. 332). Assim, de acordo com essa abordagem, ocorre que as tecnologias, embora tenham um “autor” (um designer de produto, por exemplo) que nelas imprime suas intenções, são reinterpretadas pelos atores sociais como se fosse um texto a ser lido; aqui – ao contrário do consumidor passivo da abordagem determinista – os “usuários” da tecnologia são intérpretes ativos que podem lhe dar novos e inesperados usos (LING, 2004).

No âmbito dos pesquisadores brasileiros do campo da religião, Silva (1995) preocupa-se com as relações entre tecnologia e religiosidade, chamando a atenção para a influência das forças modernizadoras e globalizantes no cenário das religiões afro-brasileiras. A aceleração da vida moderna, potencializada pelas novas tecnologias de comunicação e informação como a *Internet* e os celulares, é apontada por muitos como desagregadora das tradições do candomblé e da umbanda. Silva, entretanto, prefere apostar na análise destas no universo do sagrado e fala, por exemplo, do candomblé na “era do chip” (SILVA, 1995). A questão chamou a atenção do autor na época da morte de mãe Menininha do Gantois, na Bahia, em agosto de 1986. O cortejo fúnebre parou o centro de Salvador e, para exasperação de Silva, no dia seguinte o jornal O Estado de São Paulo (bem conhecido por suas posições conservadoras) publicou um editorial no qual se lamentava a importância dada a uma sacerdotisa de “cultos tribais”². Ao argumentar contra uma visão, no seu entender, simplista e etnocêntrica que relaciona mecanicamente religiões afro-brasileiras e “hábitos culturais tribais”, o autor aponta para uma questão que merece reflexão:

“O que salta aos olhos neste editorial, além da visão simplista e etnocêntrica sobre aquilo que seriam os “hábitos culturais tribais”, aliás já amplamente criticada principalmente pela antropologia, é o fato de apontar para um problema, esse sim menos abordado, que é o da construção em nossos dias da relação entre a modernidade que caracteriza o mundo racional e tecnológico da “era do chip”, e conceitos culturais religiosos que constituem importantes padrões de comportamento simbólico para amplas camadas da população de nossas cidades. Ou seja, o lugar da religião, e mais especificamente do sagrado, e neste caso do sagrado afro-brasileiro, no mundo contemporâneo.” (SILVA, 1995, p. 20).

A preocupação de Silva (1995) com as mudanças experimentadas pelas religiões afro-brasileiras também é a de outros autores, como Tramonte (1999; 2001) e Freitas (2008) que reconhecem o fenômeno da crescente “ciberinformatização” do candomblé e da umbanda. Assim, constata-se que as tecnologias de comunicação e informação estão cada vez mais presentes no cotidiano de vivência de religiosidade de seus adeptos. Entretanto, conquanto a informatização (como a criação de websites, por exemplo) possa ser uma aliada das religiões afro-brasileiras no sentido da disseminação da informação, tal apropriação não ocorre sem conflitos. Como alerta Tramonte (2001), embora

se possa observar a convergência entre modernidade e tradição presente nessas dinâmicas, e reconhecendo seu caráter positivo como estratégia para aumentar seu campo de influência, a autora indica que a adoção da *Internet* nas religiões afro-brasileiras não se dá sem conflitos. Nesse sentido, registra em sua análise a preocupação das lideranças religiosas com o controle das informações divulgadas nas mídias eletrônicas, já que a prática das religiões afro-brasileiras envolve segredos rituais. Já Freitas (2008), que analisou a transposição da oralidade das religiões afro-brasileiras para o ambiente do hipertexto e sua utilização como capital simbólico importante na subjetividade de imigrantes brasileiros nos EUA, verificou a manutenção das hierarquias religiosas que regem normas e regras de comportamento consideradas adequadas aos praticantes.

TELEFONES CELULARES E A VIVÊNCIA DA UMBANDA NO MORRO SÃO JORGE

Nesta seção, apresento os resultados da análise dos dados de campo no Morro São Jorge. Gostaria de argumentar que, embora exista uma percepção positiva do celular enquanto mediador da relação dos umbandistas com o sagrado, por outro lado, percebi entre meus interlocutores tensões trazidas pela modernidade – aqui representada pelo advento das novas tecnologias de comunicação e informação – e a valorização da umbanda como prática tradicional.

Um primeiro caso etnográfico a ser considerado é a da própria presença dos aparelhos celulares nos terreiros e barracões da umbanda. O espaço do terreiro é geralmente interdito aos celulares, especialmente para quem está *girando com o santo* (em transe ritual). É o que me assevera uma mãe-de-santo, D. Cema (todos os informantes da pesquisa, são aqui referidos por pseudônimos a fim de preservar seu anonimato), uma de minhas principais informantes. Entretanto, esquecimentos ocorrem, principalmente na *assistência* (plateia da sessão, que não está ali para *trabalhar com o santo*). Sebastiana, umbandista que tem dois filhos iniciados como *ogãs* - tocam atabaques e cantam nas sessões - destaca tanto a questão do respeito à religião (“se a gente está dentro de uma igreja, tu vai lembrar de desligar o celular; no terreiro de umbanda é a mesma coisa”) quanto a questão da performance física durante o transe: “pra *trabalhar* até o brinco já atrapalha, dependendo do tamanho, como é que tu vai girar com o santo? Porque o santo vai *rodar*”.

Nas sessões a que compareci, vi algumas vezes praticantes com o celular no bolso, que checavam o aparelho nos intervalos e, como já haviam me dito, portar celulares na assistência era comum. D. Cemadiz que em seu terreiro a ordem para os filhos-de-santo é deixar os celulares desligados mas, no caso dos visitantes, há esquecimentos: “Porque a gente não tem... E se caso vem alguém e o celular toca, vai atender na rua”. Marina, uma iniciada na umbanda, me conta que “teve um preto velho que falou uma vez, a gente até riu... Teve o celular da moça que tocou, bem engraçado”. Washington, um jovem *ogã* de vinte anos, fala sobre as normas a respeito de celular em seu terreiro:

“Todo mundo já sabe que é pra desligar o celular. Que deixar o celular ligado lá é mico. Tá todo mundo concentrado lá e teu celular tocando, não dá. O meu eu deixo ali no altar, mas desligado. Todo mundo respeita. Quando toca é a pessoa de fora, alguém da assistência, que esqueceu de desligar; meio raro, mas às vezes acontece. Aí eu já vi entidade se manifestar e pedir respeito, pra respeitar o guia que tá na Terra.”

Marina, outra umbandista, dá mais detalhes dos motivos:

“Porque quebra a corrente, a gente diz. É a mesma coisa ta eu e tu no terreiro, batendo palma, se concentrando pro santo, pro orixá, e eu ficar te incomodando, cochichando no teu ouvido. Ali já tá quebrando a corrente. O meu orixá não vai vir e eu não tou deixando o teu se manifestar também porque eu tou tirando a tua concentração. E tem que ter uma concentração.”

Em outras entrevistas, surgiram relatos a respeito de entidades que teriam atendido ligações. Marina me diz que “o preto-velho que viveu há não sei quanto tempo não vai saber o que é... Eles falam dos celulares porque é um barulho que na época deles não tinha.” Assim, pude perceber que o assunto gerou muita controvérsia entre minhas informantes. As amigas Ivete, Larissa e Joana caem na risada quando pergunto se é a entidade (um preto-velho, por exemplo) ou a pessoa que atende o celular: “Olha, há controvérsias, mas a gente não quer duvidar da pessoa... Que ela esteja fingindo [que estava com a entidade incorporada].” Insisto: “Mas a pessoa tá ‘virada’? É, como se tivesse com a entidade incorporada”. Ivete lembra-se de um caso que presenciou: “Tinha esse homem que estava *arriado* com a pomba-gira, foi lá no meio da sessão, o celular estava no bolso, tocou e ele atendeu”. As três mulheres acreditam que, se uma pessoa atende um celular como esse homem é porque não está verdadeiramente incorporada. Ivete faz uma piada que faz as amigas explodirem de rir: “Como é que uma entidade vai atender um celular? O que é que ela ia dizer? ‘Me desculpe, mas meu *cavalo* tá ocupado, sou eu que tou na linha agora. Sai da linha que o meu *cavalo* tá ocupado!’?”

Ivete também revela que entre as mães-de-santo também há comentários sobre a polêmica envolvendo entidades e celulares: “É mãe grande, babá grande que comenta isso. Porque eu tou trabalhando faz dois anos só, não sei muito, mas elas sabem. Tu acha que uma babá ia comentar se fosse certo? Não ia”. Em outra ocasião, Ivete comentou sobre a relação entre celulares e santos, lembrando outro caso controverso: aqui, o umbandista não estava em uma sessão, mas em meia a suas atividades cotidianas. A seu lado, um primo comenta que soube “de uma entidade que atendeu o celular. E foi verdade.” Mas Ivete tem outra opinião:

“Eu soube também de uma bicha que arriou e começou a atender o telefone na rua. É uma bicha... uma pessoal normal que trabalha na umbanda, só que ele é gay. Homossexual, então... Olha que falei bonito, né? Então ele arriou a pomba-gira dele né, que ele tem, ele desenvolve uma pomba-gira. Foi pra rua atender telefone! Isso eu vou ser bem sincera pra ti, trabalho na umbanda dois anos. Não vou dizer pra ti que eu entendo muita coisa. Agora eu tou falando sério. Eu vou pegar a minha preta-velha e a minha preta-velha vai tá atendendo telefone? Vou pegar uma pomba-gira pra atender telefone? Para. [Mas Paulina para um pouco e pondera] Mas, cada orixá é cada orixá, né, e eu não vou me meter. Ele sabe o que faz.”

Para Ivete, é justamente quando a suposta entidade usa a palavra “celular” que o adepto denuncia sua falsa incorporação, ou seja, “que não trabalha bem” ou, no mínimo, que “vacila”: “Mas quando é orixá, o orixá não manda pegar o celular. O orixá não sabe que existe o celular. Ele simplesmente vai dizer, ‘desliga essa coisa aí’”. E acrescenta, revelando os comentários no São Jorge a respeito de “certa pessoa”: “A preta-velha dela pede celular, a pomba-gira dela pede celular, não tem como. Ela pode trabalhar bem, mas que vacila, vacila. E tem um monte de gente que vê, né”. O que não significa absolutamente dizer que esses seres sobrenaturais não reconhecem a presença do celular; apenas não o denominam por esse termo. Assim, Marina explica que as entidades colocam apelidos nos artefatos da modernidade, que não existiam

na época em que eles viviam: “Carro, por exemplo, é *bicho-de-fogo*. Para eles tudo [o que para nós é familiar] não é normal”. Foi assim que descobri que os celulares podem incomodar orixás, pretos-velhos e entidades. Foi Nena quem primeiro me revelou um dos nomes pelos quais o celular é conhecido no mundo espiritual:

“Quando tem celular no ‘barracão’, geralmente quando toca um celular eles (os santos) dizem ó, tem um grilo berrando, e eles não gostam. Porque interrompe, pra eles atrapalha. Quando eles se referem a celular, é como uma coisa que não presta, porque para eles não presta. Porque eles já passaram dessa vida, eles só vêm como um espírito, eles não vivem o dia-a-dia, eles nunca usaram isso no tempo deles.”

D. Cema, a mãe-de-santo de sessenta e seis anos que também é líder comunitária, lembra-se de um determinado preto-velho: “acho que é o pai Altair que diz o *alô-kalé*. E depois também tem o ‘macaco preto’. Tudo apelido que eles chamam para o celular. Mas que eu conheça mesmo assim eles não atendem o celular não”.

Reconhecida na comunidade como uma umbandista que “trabalha bem”, Nena, outra de minhas informantes, tenta subverter a norma da proibição dos celulares para os que estão girando com o santo, pois seus namorados costumam ficar muito chateados quando ela não atende as ligações; querem sempre saber onde ela está. Na verdade, os “namorados” são clientes, pois Nena se prostitui aos finais de semana para complementar sua renda. Seria ela a “certa pessoa” sobre quem Ivete comentara anteriormente? Penso que não, pois de acordo com os relatos da própria Nena, seu transe é real e, portanto, no momento do transe ela mesma, Nena, não pode perceber que seu celular está tocando, como revela seu próprio relato:

“Ligaram pra mim e eu estava com a entidade “*virada*”. E aí eu não atendi, depois que eu voltei em si, né, eu vi que tinha uma ligação perdida e retornei, aí a pessoa estava braba porque eu não atendi. A minha sorte é que a pessoa sabe que eu trabalho [na umbanda]. Aí eu expliquei, eu não tinha como atender, não tinha jeito. Aí a pessoa ficou mais calminha.”

Um segundo caso etnográfico a ser considerado diz respeito à mediação da *Internet* e dos celulares nas práticas religiosas. Dos terreiros de umbanda do São Jorge, dois possuem sites na *Internet*. Como analiso em outro lugar (SILVA, 2009) ter imagens de sessões de umbanda no celular é tolerado pelas lideranças religiosas do S. Jorge devido ao caráter individual e privado dessa tecnologia. O advento do celular com câmera, nesse caso, nada mais faz do que reatualizar uma prática que já ocorria anteriormente, com as câmeras fotográficas analógicas. Assim, ter uma representação visual da prática religiosa é importante para os umbandistas e candomblecistas, principalmente pelo caráter oral e visual das religiões de matriz africana. Os álbuns de fotos impressas são substituídos ou complementados com as fotos digitais, que são armazenadas no computador (para os que o tem) e no celular (caso da maioria) (SILVA, 2009). D. Cema, por exemplo, me mostrou um álbum de fotos do ritual de sua feitura como mãe-de-santo: “Essa é da minha *deitada*. A gente se recolhe num domingo e fica até o outro sábado.” Outro álbum continha fotos das festas-de-santo e outros rituais: “Essa é a minha mãe criadeira. Essa é das comidas que a gente entrega pros orixás. Essa foi da festa de preto-velho lá no padrinho. Do Washington, recebendo a guia. Para nós é uma recordação”.

Não apenas as câmeras – antes analógicas, agora digitais, a maior parte nos celulares – são utilizadas com frequência pelos umbandistas. As filmadoras

também fazem parte do universo da umbanda. Nena que diz que “tem gente que filma. E depois passam os CDs e até os DVDs”. D. Cema, por exemplo, tem a sua camarinha (ritual umbandista) registrada em fita VHS. Mas ficou desconsolada quando o filho, por descuido, acabou desgravando a fita: “Ainda vou pedir emprestada a do meu pai-de-santo”. Sua filha tem uma filmadora. Nena, por sua vez, queria filmar uma saída de santo com seu celular, mas a memória do aparelho era insuficiente: “Como agora teve a sessão lá, agora sábado vai ter uma saída de santo. Semana retrasada teve uma que eu queria ter filmado... Teve uma saída dos meus orixás, Iansã que eu sou filha de Iansã, e eu queria ter filmado. Mas aí eu desisti de filmar, porque é pouquinha memória”.

Mas é a circulação das imagens no espaço público – ainda que seja um espaço público virtual, como a *Internet* – que é considerada problemática. D. Cema, entre indignada e resignada, reconhece que.

“Tem muito [umbandistas que usam celulares para fotografar ou filmar as sessões]. Tem o pessoal de Almas e Angola, que adoram, tem até filmadora. Tem um de [cita outro bairro] que fez uma festa e até eles filmaram os santos, tudo, e eles tão botando até na *Internet* porque tem muitos deles que tem *Internet*. Credo! Qualquer hora vão fazer consulta pela *Internet*.”

No caso da *Internet*, a preocupação de alguns adeptos é com os segredos da umbanda. Ouvi críticas de Vasco, um *ogã* de vinte e oito anos, à publicação de sessões ou “giras” em geral em sites da *Internet* como o *You Tube*: “é uma falta de respeito, qualquer um fica sabendo os segredos da nossa religião, tu vê gente ‘girando com o santo’ e tudo. Isso não acho certo, porque é importante o segredo na umbanda.”

Inevitavelmente, os telefones celulares são candidatos a fazer parte de um imaginário em que as relações entre a prática umbandista e os aparatos tecnológicos da modernidade são povoadas por tensões. Meus achados etnográficos não encontraram nenhum relato conclusivo sobre o uso de celulares para, por exemplo, se fazer trabalhos de umbanda. O relato de D. Cema, porém, é revelador no sentido de apontar o que pais e mães-de-santo podem estar pensando a respeito.

“Olha eu não descredito não! [que o celular também esteja no meio dos trabalhos]. Eu não descredito. Porque da maneira que tá... Eu tou vendo pessoas que entraram para o terreiro ontem e já tão se achando... [daqui a pouco já querem virar mãe de santo, digo] Sim, sim! Tem pessoas que entraram, só tiveram confirmação de um santo, ah! Já tão fazendo um monte. Com certeza vão sim. Eu acredito que sim. Agora eu não. Se depender de mim, nunca. Do jeito tradicional. Continuo batendo no peito, *manezinha* [termo nativo que designa os nascidos na Ilha de Santa Catarina].”

D. Cema, paradoxalmente, me responde positivamente quando pergunto se é possível fazer um trabalho de umbanda pelo telefone: “Existe, existe. E aconteceu com nós”. Não foi a única. Seu padrinho, pai-de-santo de outro terreiro da comunidade, também me passou um relato parecido. Não tem celular por opção, mas através do telefone fixo já fez trabalhos de umbanda: “Foi um trabalho até para os Estados Unidos. A pessoa tinha um restaurante que estava indo mal. Eu disse tudo o que tinha que fazere o negócio prosperou”. No caso de D. Cema, foi diferente: ela ainda não era mãe-de-santo, e foi através desse pai-de-santo que nunca viu pessoalmente que fez uma descoberta importante:

“[Foi com...] Um pai-de-santo lá de Pernambuco. Nós consultava com ele pelo telefone. Ele dizia o que a gente tinha que fazer, o que não

tinha. E a consulta era paga, a gente depositava o dinheiro pelo Correio. Trabalho feito. Isso já faz mais de oito anos. Eu nem tinha feito a minha coroa. Basta que eu nem sabia que era filha de Oxum. Todo mundo dizia que eu era filha de Iemanjá. [D. Cema diz que um dia a filha fez uma consulta com ele pelo telefone, gostou e marcou para a mãe]. E foi ele, de lá, que disse que eu era filha de Oxum. [Aí que a senhora descobriu?] Não. Fiquei calada, não sabia, porque ele sem ver, sem nada? Pelo telefone? Aí ele mandou eu fazer uma oferenda pra cigana na praia. Ele não sabia que eu trabalhava com a cigana. Quando eu fui deitar, quando eu fui jogar búzios – que a gente quando vai deitar tem que jogar búzios com o pai-de-santo para ver – aí quando eu fui jogar búzios para o meu pai-de-santo, aí o búzios deu que eu era filha de Oxum. Eu contei a estória para ele no telefone, foi assim e assim [...] Ele via a consulta numa bola de cristal. De lá ele via e dizia tudo pra gente. Compra isso, faz assim, faz assado, bota umas rosas vermelhas na praia, tudo assim. Ele mandava o número da conta e era depositado.”

Outro ponto em que o celular é visto como mediador negativo está na captura de imagens. Muitos adeptos me revelaram que suas entidades são avessas e “fogem” quando o adepto quer tirar uma foto com sua entidade incorporada. D. Cema tem mais sorte; mostra-me várias fotos de seu álbum (impresso, à moda antiga) em que ela ou amigos aparecem em transe. Em uma delas, aponta e explica: “eu tava com a pomba-gira. A pomba-gira cigana não usa o preto nem o vermelho, é só o estampado e o amarelho. Os outros só têm tudo preto e o vermelho”. Outras fotos são da mãe criadeira (“Aqui ela tá incorporada também, com a Maria Padilha”), do pai-de-santo e do marido de uma de minhas interlocutoras, Janaína: “Aqui é o meu pai-de-santo, ele recebe o Sete Encruzilhadas. Esse... Um rapaz aqui agora que trabalha com o Zé Pilintra”. Além dessas, há na parede outra foto enquadrada, de muito boa qualidade, mostrando D. Cema na cachoeira; ela conta que essa foi tirada por sua filha com o celular:

“A gente tem fotos do dia das giras, as festas com os santos... Ali na minha tenda eu tenho foto da minha camarinha, tenho com oxum, tenho com ogum. Eu tenho foto na cachoeira, da preta-velha, elas tiraram fotos com o celular, e a minha filha mandou fazer [revelar]. Ela tirou com o celular dela e tá lá na tenda.”

Se para D. Cema não houve maiores problemas em conseguir fotos suas em momentos de transe ritual, nos relatos da maior parte de meus interlocutores umbandistas essa relação surge como bastante problemática. Cema revela que “tem santos que gostam e ficam bem, e tem santos que não, e fazem de tudo para que a foto não chegue a bater”. Mas acrescenta com uma piscadela: “Aí as pessoas... Batem a foto de repente, escondido. Sai meio atravessadinha a foto. Mas que tem, tem”.

Nena é uma das umbandistas que sempre quis muito ter um registro imagético de sua entidade em seu celular. Nena explica que “é o meu corpo *virado* com o espírito dela. E eu queria ver como é que eu ficava virada com ela, totalmente diferente”. Mas havia um grande problema: a entidade de Nena, ao contrário das de D. Cema, odeia ser fotografada. Mas Nena acabou conseguindo a cobiçada foto prometendo que daria à sua entidade um par de brincos.

Se não for possível ter obter uma foto com a entidade de cada um incorporada, os umbandistas expressam sua subjetividade religiosa através do uso de outras imagens em seus celulares. Nesse caso, o telefone celular torna-se novamente um mediador positivo. Foi o que pude constatar, inúmeras vezes, entre os umbandistas do Morro São Jorge: fotos dos filhos vestidos com “roupas do santo”; festas de santo nos terreiros; imagens de Iemanjá e de Cosme e

Damião. Entretanto, como discuto em outro lugar (SILVA, 2009) talvez o caso mais interessante seja o do chamado “celular de São Jorge”. A prática consiste em fotografar com os celulares as tradicionais imagens de São Jorge que são usadas nas casas logo acima da porta, para proteger a residência. Aqueles que têm as melhores fotos costumam compartilhá-las com outros adeptos pelo *blue-tooth*. Priscila, filha de Sebastiana, é uma de minhas informantes que, como a mãe, possui o “celular de São Jorge”. Para os umbandistas, tal prática revela não apenas devoção religiosa, mas também um pedido de proteção espiritual, como me conta Sebastiana: “A Priscila botou o S. Jorge no meu celular e no dela porque o S. Jorge já é um protetor não importa a religião”. Mesmo não sendo umbandista, passo a adotar a imagem de S. Jorge como protetor de tela. Alguns dias mais tarde, encontro Janaína, outra informante, em sua casa. Ela aprova a mudança “Isso é proteção, Sandra, é proteção pra caramba”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste artigo, convidei o leitor a mergulhar em um mundo que, se de início me trouxe, como antropóloga da comunicação, experiências de estranhamento, logo revelou achados etnográficos fascinantes: o das práticas espirituais em sua intersecção com a tecnologia. Este trabalho, no qual tratei da relação entre telefones celulares e a vivência da religiosidade entre umbandistas, foi fruto de achados de pesquisa um tanto quanto inesperados, próprios de uma abordagem etnográfica ao problema de pesquisa de minha tese de doutorado (SILVA, 2010): como os telefones celulares, um tecno-artefato globalizado, é apropriado localmente nos mais diversos aspectos da vida social dos membros de um bairro popular? Especialmente significativas, acredito, foram a constatação das tensões entre os polos da modernidade e da tradição trazidas pela integração dos telefones celulares na vivência da religiosidade, bem como – no caso da umbanda – do papel das tecnologias móveis na prática de usar a imagem de São Jorge (Ogum, na umbanda) no celular como sinal de devoção e proteção. Acredito que a intensa convivência que tive, ao longo do trabalho de campo, com interlocutores umbandistas em outros contextos sociais no São Jorge, como o grupo de alfabetização para adultos – tenha favorecido convites a contextos de observação e à consequente formulação de análises que, de outra forma, acredito teriam passado despercebidas. Nesse registro, penso que a análise das dinâmicas de integração dos telefones celulares na vivência da religiosidade revela aspectos instigantes, embora ainda pouco explorados, do papel da tecnologia enquanto cultura material na vida dos agentes sociais.

NOTAS

¹A pesquisa que resultou em minha tese de doutorado, orientada pela profa. Dra. Carmen Rial (PPGAS/UFSC) contou com financiamento da CAPES e do CNPq. Este artigo é uma versão revista de parte do último capítulo da tese. Agradeço ao professor Daniel Miller (Department of Anthropology/University College London) e meu orientador no doutorado-sanduíche, por direcionar minha atenção para as possibilidades etnográficas envolvendo a relação entre tecnologia e religiosidade.

²Transcrevo a seguir a íntegra do editorial, tal como citado em Silva (1995, p. 19): “Diante do cortejo imenso e de importância política que presenças ilustres deram ao ato, resta-nos raciocinar sobre o imenso esforço de educação que é necessário para que o Brasil se transforme em uma nação moderna, em condições de competir com os maiores países do mundo. A importância exagerada dada a uma sacerdotisa de cultos afro-brasileiros é a evidência mais chocante de que não basta ao Brasil ser catalogado como a oitava maior economia do mundo, se o País ainda está preso a hábitos culturais arraigadamente tribais. Na era do *chip*, no tempo da desenfreada competição tecnológica,

no momento em que a tecnologia desenvolvida pelo homem torna a competição de mercados uma guerra sem quartel pelas inteligências mais argutas e pelas competências mais especializadas, o Brasil, infelizmente, ainda exhibe a face tosca de limitações inatas, muito dificilmente corrigíveis por processos normais de educação em curto prazo. Enquanto o mundo lá fora desperta para o futuro, continuamos aqui presos a conceitos culturais que datam de antes da existência da civilização”. (O ESTADO DE SÃO PAULO, editorial da edição de 17 de agosto de 1986).

REFERÊNCIAS

- CASTELLS, Manuel; FERNÁNDEZ-ARDEVOL, Mireia; QIU, Jack Linchuan; SEY, Araba. *Mobile Communication and Society: a global perspective*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- EGLASH, Ron. *Technology as material culture*. In: TILLEY, Christopher; KEANE, Webb; KÜCHLER, Susanne; ROWLANDS, Michael; SPYER, Patricia (orgs.). *Handbook of Material Culture*. London: Sage, 2006, p. 329 – 340.
- FREITAS, Ricardo. *Religiões afro-derivadas em rede: mídia alternativa para minorias étnico-raciais, religiosas e nacionais nos EUA*. In: TRIVINHO, Eugênio; KISHIMOTO, André Franzosi; LIMA, Paulo Alves de. *Anais do Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura*. São Paulo: CENCIB/PUC-SP, CAPES, 2008. Disponível em: <<http://www.cencib.org/simpósioabciber>>. Acesso em: 14 jun. 2012.
- HORST, Heather; MILLER, Daniel. *The Cell Phone: an Anthropology of Communication*. Oxford; Berg, 2006.
- LING, Rich. *The Mobile Connection: the cell phone's impact on society*. New York: Morgan Kaufman, 2004.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1971.
- PEREIRA, Vinícius Andrade. *Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias*. *Revista Fronteiras*, São Leopoldo, Unisinos, v. 8, n. 2, p. 93-101, 2006.
- PRANDI, Reginaldo. *Segredos guardados: orixás na alma brasileira*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- SILVA, Sandra Rubia. *A religião dos celulares: consumo de tecnologia como expressão de fé entre evangélicos e umbandistas*. *Anais do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Curitiba, set. 2009.
- _____. *Estar no tempo, estar no mundo: a vida social dos telefones celulares em um grupo popular*. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010.
- SILVA, Vagner Gonçalves da. *Orixás da metrópole*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.
- TRAMONTE, Cristiana. *Com a Bandeira de Oxalá: trajetórias, práticas e concepções das religiões afro-brasileiras na Grande Florianópolis*. Itajaí: UNIVALI, 2001.
- _____. *Os sítios e os sites do candomblé na Internet: a convivência entre modernidade e tradição*. *Vozes & Diálogo, Revista do Laboratório de Mídia e Conhecimento do CEHCOM/UNIVALI*. Vale do Itajaí, ano 3, nr. 3, abr. 1999, p. 50-55. Itajaí: Laboratório de Mídia e Conhecimento, 1999. p. 96.
- ZALUAR, Alba; ALVITO, Marcos. *Introdução*. IN: ZALUAR, Alba; ALVITO, Marcos (orgs.). *Um Século de Favela*. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1998.

MÚSICA DIGITAL, JUVENTUDES E FORMAS DE SOCIALIZAÇÃO ATRAVÉS DO KUDURO

DIGITAL MUSIC, YOUTHS AND FORMS OF SOCIALIZATION THROUGH KUDURO

Frank Marcon

frankmarcon@oi.com.br

Doutor em Antropologia pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professor de Antropologia na Universidade Federal de Sergipe (UFS).

RESUMO

A análise que realizo leva em conta as novas dinâmicas dos fluxos contemporâneos transnacionais de pessoas, de produtos culturais e de informações, bem como a emergência e a popularização global das tecnologias de produção e reprodução de músicas digitais e suas implicações sobre processos de socialização contemporâneos associados aos estilos como o kuduro, que se tornam referências de gosto, identificação e modo de vida entre as juventudes. A *Internet* e os novos suportes móveis de comunicação e informação criaram diferentes condições paradoxais de liberdade e controle sobre os sentidos, os usos e as formas de identificação coletivas surgidas desde então a partir do lazer envolvendo a digitalização e o consumo da música entre os jovens. Que sentidos, usos e formas de socialização são estes?

Palavras-chave: Kuduro. Música Digital. Juventudes.

ABSTRACT

The analysis that I perform takes into account the new dynamics of the contemporary transnational flows of people, cultural and informational products, as well as the emergence and global popularization of production and reproduction technologies of digital music and its implications on contemporary socialization processes associated with musical styles like kuduro, that become references of life patterns and identities among youths. Internet and new information and communication mobile disseminators have created different conditions of paradoxical freedom and control over the senses, and use the collective forms of identification that have arisen since then, from leisure, involving digitalization and consumption of music among young people. What meaning, usages and forms of socialization are these?

Keywords: Kuduro. Digital Music. Youth.

INTRODUÇÃO

Neste artigo, reflito sobre os modos de socialização da música digitalizada entre as juventudes contemporâneas, mais especificamente através

dos usos da tecnologia por parte de jovens que se manifestam a partir de um estilo específico que é o kuduro. Através da observação direta, multissituada e transnacional, apresento aqui os resultados parciais de pesquisas que realizo sobre os circuitos, as referências e os usos do kuduro. Isto significa que levo em consideração um campo contemporaneamente pouco marcado por fronteiras geopolíticas e que considero as experiências de diálogo e observação que realizei com jovens em Angola, no Brasil e em Portugal, mais a análise sobre os canais de socialização e publicação de música na *Internet*.

Desde a última década ocorreram profundas transformações no modo pelo qual as pessoas e principalmente as juventudes se relacionam e no modo como o acesso às tecnologias de informação e comunicação dinamizaram tais relações e passaram a ocupar o tempo livre das pessoas. Interessam-me os modos de produção, consumo e circulação da música, mas também as sociabilidades e as produções de sentido que emergem deste tipo de cenário contemporâneo caracterizado por estilos de vida específicos, bem como seus efeitos locais e globais. Questiono, assim, quais os modos de socialização construídos a partir dos usos tecnológicos e dos gostos musicais, bem como quais os significados sociais expressos na circulação de um estilo de música como kuduro.

Estou pensando a noção de “estilo de música” como uma referência a uma caracterização de um gênero musical denominado deste modo pelas características sonoras e pelo modo de fazer, mas também associado ao entendimento mais amplo de “estilo de vida”, que implica toda a estetização visual e de consumo em torno do mesmo. Ou seja, o que conota certa evidência mais ampla de estetização da vida social, implicada por experiências cotidianas e expressas por discursos sobre o gosto, sobre as práticas de lazer e a exibição de signos e objetos (FEATHERSTONE, 1995). Tais discursos e práticas podem estar associados a um dado grupo que se diferencie dos outros por tais critérios estéticos. Neste caso, as análises atentas sobre as expressões do estilo pode revelar um segmento social envolvido mais ou menos intensamente com o kuduro, com destaque aqui para as juventudes.

Neste caso, a geração nascida nas últimas duas décadas e que viveu experiências locais e globais muito distintas das gerações anteriores, acomodando diferentes aproximações sociais e estéticas pelo gosto musical. No caso específico deste artigo, falo de jovens numa faixa etária aproximada entre 13 e 33 anos, que já nasceram na era dos computadores pessoais e dos telefones celulares, assim como na era da comunicação global, o que implica considerar um estilo como kuduro presente entre numa geração mais ou menos específica que faz e ouve música digital. Considero também que a noção de juventude¹ é uma construção social com a qual se nomeiam grupos balizados por critérios etários ou associados à ideia de uma fase da vida entendida como um período intermediário entre a infância e a vida adulta em um dado contexto cultural e social, mas também o modo pelos quais aqueles que se consideram jovens se afirmam como tal e negociam os sentidos e os significados do comportamento que definem o que é ser jovem.

O KUDURO COMO ESTILO E MÚSICA DIGITAL

O kuduro é um estilo de música e dança que surgiu em meados da década de 90, na cidade de Luanda, Angola. Alguns músicos, como o *DJ Conductor*, afirmam que quando tal sonoridade surgiu, entre os anos de 1993 ou 1994, eles a denominavam de “batida”. Era uma música produzida em computadores pessoais, com alguma influência do surgimento global da música *tecno* e

que ao ser tocado em festas locais ganhava a voz improvisada de um animador, que também poderia fazer o papel de DJ. Nesta linha de argumentação, também o músico *Sebem* e o produtor e dançarino *Toni Amado* afirmam que a música eletrônica e digitalizada, de batida rápida (e que se tocava naquele momento) foi sendo associada à coreografia de uma dança com música própria que *Toni Amado* denominou de *kuduro*. Segundo ele, o nome devia-se ao modo com que era dançada, contraindo-se as nádegas ao mesmo tempo em que se movimentavam as pernas².

Este é um estilo de música inteiramente digitalizada, o que a caracteriza por particularidades sociais, materiais e estéticas de produção, de circulação e de consumo, associados aos sujeitos de uma geração. Como LÉVY (1999), entendo que desde as últimas décadas do século XX, jovens urbanos, escolarizados e com acesso aos computadores e a *Internet* foram progressivamente desenvolvendo habilidades e fazendo emergir uma cultura com códigos próprios, motivada pelo desejo e pela criatividade do uso de equipamentos de informática, de suportes eletrônicos de reprodução digital de conteúdo e pelas possibilidades comunicativas abertas pela *Internet*. Assim sendo, no que diz respeito às plasticidades e sociabilidades há nuances e particularidades criadas pela mediação tecnológica ou pelas condições de comunicação que precisam ser exploradas em suas especificidades.

Tratarei aqui dos aspectos do kuduro que permitem perceber alguma correlação intrínseca entre o estilo e as tecnologias que o sustentam, a partir da hipótese que o kuduro esteve e está diretamente associado aos usos dos recursos de digitalização que aos poucos foram se tornando mais acessíveis pelos jovens de diferentes segmentos sociais em diferentes partes do mundo. O kuduro surgiu na contramão da produção e do controle da grande indústria fonográfica, é um destes estilos musicais produzidos em computadores pessoais e com poucos recursos financeiros. O estilo foi incitado pela criatividade dos jovens que de algum modo tinham condições de acessar às novas tecnologias e que ludicamente por curiosidade, ou como forma de contestação sobre a expressão musical existente até então, passaram a misturar as sonoridades que tinham à sua disposição no universo de acervo digital destinado a produção musical e contido nos programas de computador.

Este não é o único estilo musical que seguiu esta lógica, como já percebera LEVY (1999). Segundo o autor, com popularização dos computadores e dos periféricos, o acesso à tecnologia e à linguagem dos estúdios foi se ampliando por um custo bastante acessível. Surgiram os estúdios digitais, disponibilizados em forma de programas para computadores pessoais, aparecendo o sequenciador para composição, o *sampler* para digitalização do som, os programas de mixagem e arranjo do som digitalizado e o sintetizador que produz sons a partir de instruções ou de códigos digitais. A isto, acrescentou-se o surgimento de um padrão internacional e de codificação denominado de MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*), que permitiu que as produções fossem reconhecidas e tocadas em diferentes computadores e suportes. Os códigos digitais se tornaram reconhecidos em diferentes e distintos lugares e mídias. A partir de então, os músicos puderam controlar o conjunto da cadeia de produção da música e eventualmente colocar na *Internet* os produtos de sua criatividade sem os intermediários de antes, fazendo surgir uma nova rede de produção e de consumo disposta “por” e “nas” micro relações sociais e a depender dos seus interesses (LEVY, 1999, p. 141).

Quando comparado a algum outro estilo musical de origem não digitalizada, se existe alguma originalidade no kuduro, isto se deve não só a sua forma estética, mas também ao seu processo de criação, de circulação e de consumo. A matéria prima deste tipo de música digital é colhida na grande reserva de

amostras de sons à disposição em programas com acervos de sonoridades distintas e se torna outra, quando musicalizada. Na criação de estilos específicos, as pessoas utilizam programas de computador para elaborarem músicas originais por meio da “recombinação de fragmentos de corpus preexistentes” (LEVY, 1999, p. 136). Com relação à circulação, esta não se dá através de distribuidoras ou lojas de varejo e o seu consumo não se expressa no apego ao objeto ou ao suporte material (com algumas exceções). Em síntese, este tipo de música está em um circuito de produção autônoma, de circulação móvel e de consumo digitalizado e desmaterializado.

A desmaterialização da música e sua digitalização ocorrem desde a produção até o consumo e passaram a significar a perda da função dos objetos que a suportavam, como: o Disco de Vinil, a Fita k-7 e o *Compact Disc*. Tais objetos representavam simbolicamente o próprio produto musical acabado, apropriado e finalizado pelo processo de industrialização, sendo consumado pela sua comercialização. Nas duas últimas décadas, os gostos musicais se tornaram ainda mais plurais e inusitados, ao mesmo tempo em que com a digitalização ampliou-se o ritmo e a fluidez das possibilidades de universalização do acesso a uma determinada música e também se aprofundaram as manifestações restritas e particulares da produção e do consumo de músicas que circulam nas microescalas das relações sociais, através de comunidades de gosto.

No âmbito dos estilos de vida associados a este efeito denominado de influência *tecno* sobre a música, a digitalização e a desmaterialização dos objetos se tornaram uma característica transformadora das ações e dos sentidos pelo qual se faz e se consome a música, juntamente com as possibilidades de autonomia dos artistas com relação aos intermediários e a indústria da gravação. Outros estilos musicais, antes já existentes, se adaptaram a uma lógica semelhante neste novo processo, embora outros ainda tenham ido muito além e tornado o modelo como uma forma de expressão de novas singularidades expressivas, surgindo nestas duas últimas décadas vários estilos exclusivamente digitalizados, como os exemplos do *house*, do *tecno brega*, do *tecno funk* e do *coupé decalé*³, entre outros. Em síntese, no decorrer dos últimos anos, novos e velhos estilos foram se reinventando no modo de criar, de se fazer circular e se apreciar a música.

As especificidades e as caracterizações estéticas criativas dos ritmos em diferentes conexões, suas formas de produção e os seus circuitos de sociabilidades peculiares fizeram emergir estilos expressivos como o kuduro entre os jovens. Este estilo musical se caracteriza pela velocidade da batida de aproximadamente 140 BPMs (Batidas Por Minuto), mas também pelo componente letrado de suas músicas, pela sonoridade dançante e pela plasticidade dos movimentos, além das suas próprias características de produção. As letras de kuduro, por exemplo, raramente são escritas ou guardadas na forma de registro escrito, elas são geralmente gravadas, e em alguns casos de forma fragmentada, por diferentes autores de diferentes trechos de uma mesma música, que ao escreverem cada qual a sua parte só se juntam na gravação do áudio. Outra particularidade é que algumas referências musicais do kuduro foram retiradas de outros ritmos produzidos em Angola por gerações anteriores, como o semba, a quizomba e os ritmos de diferentes grupos étnicos, considerados tradicionais.

É plausível considerar que as facilidades de produção, circulação e consumo não são as mesmas nos diferentes contextos em que os computadores e as tecnologias de informação e de comunicação são utilizados. Há características específicas no acesso à tecnologia, bem como na forma de compor, de difundir e de consumir, singularizadas pelas condições do contexto, mas também pelos objetivos e significados sociais que os objetos e a música adquirem para os seus usuários em diferentes lugares. Aqui há que se registrar que a indústria

fonográfica e a de instrumentos musicais eram praticamente inexistentes nos anos noventa, em Angola, embora o País tenha vivenciado férteis períodos de produção fonográfica em décadas anteriores (Ver: MOORMANN, 2008). Ou seja, a geração de artistas jovens dos anos noventa encontrou novas possibilidades de estratégias alternativas e iniciativas próprias de criação e difusão musical, através do acesso às tecnologias associadas ao uso pessoal dos computadores e à *Internet*.

Destaco o fato de que os acessos aos microcomputadores, aos equipamentos móveis de comunicação e à *Internet*, em Luanda, atingiram um público cada vez maior a partir de meados da década passada e, mesmo assim, sendo formados, muitas vezes, pelo sucateamento tecnológico de outros centros econômicos e industriais do mundo globalizado, o que não significou restrições de acesso aos microcomputadores, mas uma experiência que passou pela constituição de lógicas de relações de poder, através das quais, os acessos às máquinas e à rede de *Internet* constituíram uma condição privilegiada na teia produtiva do kuduro. Uma condição que se dá em contextos de disputas periféricas, nos quais a personalização, mas também as solidariedades locais possibilitam tanto a expansão da produção quanto a do consumo do estilo. Isto porque além do acesso aos equipamentos, alguns jovens desenvolveram as habilidades necessárias para o manuseio da tecnologia destinada à música e é através deles que a produção musical foi e é dinamizada, fascinou e envolveu outras pessoas. O estilo espalhou-se por países africanos, europeus e americanos, principalmente através da imigração angolana e da imigração para Angola nas últimas duas décadas, atingindo países como Portugal e França, Brasil e EUA. A comunicação pela *Internet* também foi um canal pelo qual o estilo foi se tornando muito conhecido em diferentes centros de consumo globalizados.

MÚSICA, JUVENTUDE E SOCIALIZAÇÃO ATRAVÉS DAS NOVAS TICs

Seguindo o raciocínio acima, estou entendendo a música como uma faceta do consumo e do entretenimento amplamente difundida entre as juventudes do presente. Martín-Barbero (2008) alerta sobre a importância de analisarmos tal relação entre juventudes e música, a partir da sua constatação sobre o aumento excessivo de tempo livre entre os jovens nas últimas duas décadas e o tempo deles destinado ao lazer. Ou seja, o autor destaca a importância de se dar atenção ao “papel que desempenha a música como organizador social do tempo” dos jovens na contemporaneidade (MARTÍN-BARBERO, 2008, p. 16), com especial atenção para o tempo do lazer e do uso das tecnologias como forma de mediação.

Desde o surgimento e difusão dos computadores pessoais, a música ganhou cada vez mais a característica de estratégia de afirmação da juventude, tanto pelo ato do consumo, quanto pelo ato da criação e da produção individual e coletiva. Martín-Barbero (2008) destaca que os jovens passaram a conviver cotidianamente com os computadores e à *Internet* nos mais diversos ambientes, como em sua própria casa, na casa de amigos, na escola e em espaços públicos. Em tal contexto, a circulação da música proporcionou a base para o surgimento de diferentes idiomas sociais coletivos entre as juventudes, possibilitando o aparecimento de diferentes estilos de vida associados ao gosto musical difundido pelas tecnologias digitais e a comunicação instantânea. Isto passou a ocorrer de forma mais intensa pela progressiva facilidade de acesso ao consumo e às formas de produção e circulação da música, bem como pela quantidade de tempo dispensado por parte dos jovens ao entretenimento envolvendo a música.

As formas de comunicar e de expressar entre os jovens ganharam outros formatos (mais visuais e sonoros) e outras dimensões (mais diversificadas e pulverizadas) nos últimos anos. As tecnologias cada vez mais aparecem como suportes de mediação para o lazer e para a comunicação. Martín-Barbero (2008) vê o computador não como máquina ou objeto desprovido de sentido, mas como ferramenta de produção de uma “subjetividade mediada pela tecnicidade comunicativa” (p. 25). São novas habilidades desenvolvidas por aqueles que detêm o tempo livre para criar, a partir do aparato tecnológico e comunicativo à sua disposição. Se, por um lado, há produtos criados para o consumo de massa da juventude, por outro lado há uma imensa capacidade criativa, apreendida individualmente e coletivamente a partir de distintas experiências sensoriais e da qual surgem os usos inusitados das tecnologias de informação e comunicação à disposição de forma livre, sem custos ou a um baixo custo.

A vida face a face entre os jovens, principalmente da geração de nativos digitais, vem sendo redimensionada a partir das relações e das informações obtidas e continuadas através do uso da *Internet*. As sociabilidades entre eles estão pautadas por afinidades, gostos e estilos de vida muitos seletivos, que se alternam na proximidade e na distância física, sobreposta à proximidade possibilitada pelos equipamentos de comunicação atuais. Quer dizer, para eles as formas de interação e aproximação que configuram alguma sociabilidade se dão a partir daquilo que simbolicamente possa preencher suas vidas, lhes fornecendo algum sentido de convivência lúdica e de satisfação (SIMMEL, 2006), como ouvir, fazer, dizer e sentir algo a partir dos mecanismos, dos conteúdos e dos gostos que compartilham.

Na pesquisa que realizei em Lisboa, nos anos de 2010 e 2012, observei junto aos jovens imigrantes oriundos de Angola, Cabo Verde, Guiné Bissau e São Tomé e Príncipe, que o kuduro se tornou um estilo presente nas suas vidas cotidianas, através das conexões pela *Internet* e através dos celulares. Nas escolas ou nas ruas dos bairros onde residem nas reuniões familiares e nas festas de amigos ou festas noturnas denominadas “africanas”, a música – e principalmente o kuduro e suas variantes – está presente de forma muito intensa, principalmente ocupando o tempo do lazer dos adolescentes e jovens. No Brasil, o estilo está presente entre diferentes comunidades de estudantes e de imigrantes angolanos e africanos que residem no País, mas também passou a fazer parte de circuitos direcionados ao consumo de música africana, surgindo alguns grupos que começam também a produzir kuduro. Em Angola, o estilo se tornou uma referência da música jovem, hoje lá considerada um símbolo nacional.

Durante a minha estadia em Portugal, observei que os suportes móveis de reprodução de música digital, com tecnologia MP3, incluindo aí os telefones e os smartphones, são os principais aparelhos através dos quais ocorrerem os modos de socialização do kuduro nas escolas ou nos encontros de rua. As novidades musicais encontradas na *Internet*, adquiridas de outros amigos ou produzidas por eles próprios são ouvidas, tocadas e difundidas durante o intervalo das aulas, durante o trajeto escolar ou em outros momentos de conversa e lazer em casa ou na rua. Por vezes, juntamente com o toque da música alguém se arrisca a dançá-la mostrando aos outros como deve ser a coreografia daquela batida. As novidades apresentadas são associadas a algum tipo de prestígio conquistado entre os amigos. Os aparelhos de reprodução ou suportes móveis se tornaram parte de suas rotinas e principalmente os telefones são mais utilizados para ouvir música e passar mensagens eletrônicas do que para falar. Observei que o telefone e depois o smartphone são cada vez mais comuns e de uso cotidiano e frequente entre eles. Durante a pesquisa de campo eu tentava fazer contato telefônico falado com meus interlocutores e mesmo estando com o objeto junto deles, eles nunca me atendiam. No mesmo momento eu enviava-

lhes uma mensagem e instantaneamente recebia a resposta. Isto demonstra que as suas formas de interação através de tais aparelhos são estrategicamente seletivas e com base no contexto das atividades em que eles se encontram, bem como no modo que manipulam os aparelhos atentos às múltiplas funções do mesmo para o uso do entretenimento. Ou seja, muitas atividades são realizadas simultaneamente a outras.

Além de ouvidas, as músicas também são trocadas através das mensagens telefônicas ou através das tecnologias *bluetooth*, *wi-fi* ou do acesso direto à *Internet*. Se por um lado os suportes móveis cada vez mais comuns para as músicas são os telefones, por outro, as músicas particularizam o estilo ao lado da indumentária dos jovens, dos cortes de cabelo e dos acessórios. O uso de roupas coloridas, brincos, correntes de pescoço ou de pulso também compõe o visual dos jovens que ouvem o kuduro, principalmente dos que se consideram músicos, dançarinos ou artistas do gênero. Foi o que observei principalmente nos encontros festivos entre amigos, nos shows ou nas discotecas.

A expressão visual é muito importante no kuduro e é manifesta nas coreografias das danças, além das indumentárias dos artistas somadas aos seus gestos personalizados. Na dança, as principais características são as formas de balanço do quadril associados a uma variedade de passos e acrobacias que procuram acompanhar a batida forte e veloz da música. Em alguns casos, o kuduro é composto de passos solos, em outros os passos são coordenados em conjunto por um dado grupo. Durante a dança, observam-se alguns aspectos lúdicos nas expressões corporais, quase sempre relacionadas às expressões faciais elaboradas pelos dançarinos e as formas de movimento corporal que testam ou brincam com os limites do corpo. Tais características estão ainda recheadas de sensualidade e sarcasmo. As apresentações dos dançarinos e a indumentária compõem a face visual do kuduro, extremamente relacionadas e complementadas pela face musical.

Nos encontros em que tive a oportunidade de estar com alguns destes jovens, eles enfatizavam formas de falar ressaltando os sotaques dos países africanos de origem. Algumas palavras são gírias angolanas ou caboverdeanas usuais e marcam lugares de afirmação pela linguagem, o que ocorre também nas letras das músicas. Há um vocabulário, um gestual e um modo de ser particular que é cada vez mais expressivo. Vivenciar isto na cena do kuduro implica prestígios locais entre os amigos da escola e do bairro, acesso aos ambientes e aos recursos culturais e sociais que muitas vezes são restritos à maioria deles, bem como à possibilidade de levantar alguma renda através das atuações em público, ao mesmo tempo em que ampliam as suas possibilidades de diversão, como estratégias que demarcam uma forma de existência coletiva e diferenciada com relação a outras.

Alguns dos jovens que se envolvem com o kuduro são consumidores assíduos do estilo, outros estão em busca do entretenimento ocasional. O lazer destes jovens está associado ao envolvimento com a produção da música, a elaboração de novos passos e ao treino dos movimentos de dança. Ultimamente, as novidades que se espalham na *Internet* (*on-line*) ou nos contextos *off-line*⁴ estão reciprocamente conectadas, ou seja, as inovações nos modos de expressão podem surgir tanto através dos compartilhamentos de arquivos na *Internet* e se espalharem pelas discotecas e festas, influenciando novas produções, quanto o contrário, surgirem espontaneamente na rua, na escola e nas festas de algum lugar e atingirem as pessoas através do acesso aos *sites* de tal conteúdo ou mesmo através da troca de arquivos entre os dispositivos móveis.

O uso dos suportes tecnológicos de gravação, de edição e de reprodução audiovisual como forma de lazer fez surgir uma estética que passou a fazer

maior sentido à medida que a publicação dos trabalhos na *Internet* começou a ampliar o seu alcance e a dar visibilidade aos jovens artistas experimentais, aos iniciantes ou aqueles que já tinham algum reconhecimento local sobre sua produção. Isto ocorreu num amplo e aberto circuito de consumidores internautas, que por algum motivo de fascinação ultrapassam em número aos consumidores que costumeiramente já estavam envolvidos *off-line* com o estilo. O que fez surgir outras potencialidades provocadas pelas novas linguagens culturais, que promoveram outras arenas de embates e de interação, bem como novos estilos cognitivos através da rede mundial de computadores (FISCHER, 1999).

A ampliação das possibilidades de acesso às novas tecnologias de digitalização e de comunicação através da *Internet*, através de suas progressivas transformações aliadas ao barateamento dos objetos e do acesso, possibilitou o surgimento de novas linguagens musicais, que de forma inusitada deram visibilidade mais ampla as suas expressões, além de estabelecerem arenas de interação e novas lógicas de produção e consumo. As principais plataformas de divulgação e socialização do kuduro entre os jovens foram se modificando no decorrer dos últimos anos, passando por blogs, pelos sites de hospedagem de música e vídeo e por redes sociais como o *My Space*, o *hi5* e o *Facebook*. A partir da metade da primeira década deste século, a ampliação das condições de acesso e de velocidade na *Internet*, os melhoramentos tecnológicos das plataformas (como a redução do tamanho dos arquivos, o aumento da capacidade de armazenamento e a interatividade entre os formatos) e as mudanças de layout (por formas consideradas mais dinâmicas, atraentes e interativas) influenciaram a popularização destas práticas e os novos modos de uso, bem como a criatividade, a velocidade e a ampliação da socialização dos artistas. Minha hipótese é que o kuduro só se globalizou a partir daí, mesmo que a grande maioria dos artistas nunca tenha passado por grandes empresas ou intermediários da indústria e do comércio fonográfico, atingindo outros países.

É importante destacar que considero que o uso dos sites de compartilhamento de arquivos se tornou uma estratégia de difusão e socialização da produção do estilo por parte dos artistas, mas também dos que o consomem através da *Internet*. As comunidades com temas específicos na *Internet* dinamizaram as possibilidades de compartilhamento. Mais do que isto, esta modalidade criativa e irradiadora de exposição *on-line*, com sua abertura ao acesso global, trouxe para o plano simbólico da visibilidade, a estética mais complexa da expressão social e cultural do gosto de uma geração de jovens angolanos e de descendentes de angolanos e de africanos na diáspora que de algum modo já conheciam o kuduro (em Portugal e no Brasil, por exemplo). A partir de tal exposição, novas sociabilidades se constituíram e novos contornos de significação social são evidenciados.

Ainda assim, também é preciso enfatizar que mudanças tecnológicas bem mais recentes, nos últimos cinco anos, tem ampliado a interação entre grupos de estilos específicos. O acesso cada vez mais intenso aos smartphones sobrepondo telefonia e *Internet*, a partir dos novos sistemas de comunicação disponibilizados e a tecnologia portátil de fácil acesso a cobertura da *Internet* móvel (3G e 4G), somada a inovação das plataformas de redes sociais repletas de recursos para comunicação instantânea e com tecnologia interativa e facilitadora da produção e coprodução de imagens, sons e textos de uso instantâneo em rede (através do crescimento do mercado de aplicativos e da popularização dos seus usos), deu nova tônica às relações sociais e ao comportamento de uma geração de jovens espalhados mundo afora. O que Carles Feixa vem denominando de geração hashtag⁵, referindo-se ao redimensionamento do comportamento com *Internet* e a telefonia, a partir da ênfase capilar das relações entre amigos, da agregação de grupos em torno de ideais políticos, de estilo de vida

e gostos estéticos ou de consumo que teriam surgido como uma nova fase de socialização, possibilitada pela interação e sobreposição de vários suportes midiáticos de informação e comunicação à *Internet*. O kuduro também pode ser considerado aí um estilo socializado intensamente por estes meios a partir de suas referências expressivas, a partir das conexões direcionadas e acionadas por palavras-chave, como forma de vínculo, conexão e associação preferenciais de grupos, de gostos e de ideias representados pelo símbolo hashtag (#).

PRODUÇÃO, CONSUMO E CIRCULAÇÃO DO KUDURO

Segundo Arjun Appadurai (2004), os meios de comunicação e os movimentos migratórios de massa da contemporaneidade apresentam questões antropológicas que devem nos fazer pensar na relação das comunicações, das solidariedades, das trocas econômicas, das hierarquias, das produções, dos consumos, das identidades, das tensões com os fenômenos de desterritorialização financeira, étnica, midiática, técnica e ideológica. Tal reflexão serve para a análise que proponho sobre o consumo contemporâneo da música e dança através de suportes móveis como mp3, smartphones e tablets, que possibilitam que a produção, a reprodução e a circulação da música e de vídeos sejam redefinidas por um contexto de fluidez de micronarrativas, ao mesmo tempo pessoais e articuladas a uma rede de audiência com experiências sociais mais ou menos compartilhadas.

A partir de tal reflexão, as práticas de produção, de consumo e de relacionamento com a música e a dança por parte dos jovens aqui em questão abrem possibilidades para percebermos alguns contornos sobre a constituição de processos de identificação entre eles (CONTADOR, 2001). De tal perspectiva, temos uma relação interessante entre os estudos sobre culturas jovens, estilo de vida, produção e consumo cultural, associados a tais processos de identificação, mesmo que estes sejam caracterizados por certa efemeridade. São possibilidades de compreensão sobre um dado conjunto de características mais ou menos similares nas práticas e discursos de um determinado grupo, marcado pela faixa etária aproximada, pelo gosto musical, pelo modo de fazer e consumir música, pelo convívio com as tecnologias digitais e a *Internet*, mas também e às vezes pelas referências à imigração, ao étnico, à nação, ao país de origem ou a ideia de pertença a um dado grupo social marcado por características de diferenciação econômica ou de segmentação social.

Embora isto ocorra, para os artistas e os consumidores do kuduro, assim como de outros estilos surgidos do processo de digitalização musical, “é mais importante criar um momento no circuito” (LÉVY, 1999, p. 142), do que tornar a música ou o vídeo um item memorável dos arquivos ou um objeto material de comercialização. Uma das principais características de formas de arte como estas são a socialização e a expressividade, entendidas aqui como a configuração de círculos de afinidades (ou desafetos) e as representações sobre comportamentos sociais promovidos pela sua estética. Neste caso, a identificação é evidenciada principalmente pelos modos de fazer e vivenciar o estilo, pelas formas de consumi-lo, pelo lazer e pelo gosto.

Através da exposição pública, das múltiplas formas de audiência e dos diferentes modos de interpretá-la, tal expressão se torna também o quê se diz ou o que os diferentes envolvidos dizem sobre o estilo. Além disto, tal estética é sobre formas lazer e maneiras de apreciar a música, é sobre as formas de socialização e de expressão de afetos daqueles que a produzem, é sobre modos de ver a sociedade em que vivem, é sobre concepções de beleza e de moral e

é sobre o gosto e a visibilidade social dos envolvidos. Nos sites de compartilhamento também é possível perceber que daí emergem diálogos e disputas que podem ou não ter relação só com a música, indo ainda para a conotação das representações sociais que um dado grupo possa carregar, tanto pelo seu lugar de origem étnico-racial quanto por formas de idealização estética sobre a música, entre outras.

Concordo com HALL (1997) quando ele diz que “a representação é uma parte essencial do processo pelo qual o significado é produzido e trocado entre membros de uma cultura. Isto envolve o uso da linguagem, dos signos e imagens os quais suportam ou das coisas que representam (...)” (HALL, 1997, p. 15). O fato do kuduro se tornar parte de um formato estético característico de certa tendência global do que ocorre com a música na era da digitalização, não o colocam num nível de uniformidade ou solapam as particularidades de sua expressão e os significados sociais dados a sua representação estética e política, por parte daqueles que estão aí envolvidos.

De algum modo, a *Internet* é um mecanismo que possibilitou e possibilita uma visibilidade internacional ao kuduro que se produz em Angola (e nos últimos anos em Portugal ou em outros países), como também tornou notável o surgimento de diferentes formas de consumo e de produção do estilo fora de Angola. Jovens imigrantes ou descendentes passaram a criar novas músicas e danças a partir de suas experiências na diáspora, sempre em contato *on-line* com o que é publicado a partir de Angola e vice-versa através da rede mundial de computadores. A principal característica é que nomes já conhecidos localmente, com músicas tocadas em rádios e discotecas, dividem espaço com novos grupos que surgem repentinamente a partir de estratégias de difusão de suas músicas pelas redes sociais e de compartilhamento. Em meio aos infindáveis arquivos de música e vídeos com poucos acessos e que ficam timidamente restritos a circulação entre pequenos grupos de pessoas, outros ganham uma visibilidade maior para mais de cem mil acessos num ano e outros ainda passam de um milhão, vide exemplos disponíveis no site do *You Tube* com a palavra de busca: kuduro.

A juventude que produz ou consome kuduro *on-line*, na *Internet*, ou *off-line*, fora dela, compartilha suas experiências vividas através do estilo de vida que levam, independente de onde vivam. Suas experiências compartilhadas *off-line* dependem de alguma proximidade geográfica, mesmo que não diretamente do contato face a face, já as experiências *on-line* se concretizam pela comunicação através das plataformas que hospedam arquivos de música e vídeo ou notícias sobre o kuduro em diferentes partes do mundo. Sugiro que exista aí uma identificação situacional entre consumidores e produtores, a partir da ideia de um estilo de vida compartilhado entre eles, que é marcado pelo gosto de um tipo de dança e música e pela forma como se comunicam na *Internet* e fora dela, mesmo que ainda possam existir outras particularidades a se considerar na produção de sentido sobre o estilo entre os diferentes países aqui mencionados⁶.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tecnologias destinadas à produção e à reprodução de arquivos digitais de informação e arte, como a música, estão rapidamente em transformação modificando os modos de socialização e de interação entre as pessoas. Para FISCHER (1999), também o ciberespaço está cronicamente em construção, rapidamente mudando, expandindo e transformando tecnologias e populações. Neste sentido, como ele mesmo sugere, considero que as tecnologias aqui elencadas e a *Internet* são ícones importantes da modernidade reflexiva e alguns dos principais grandes dilemas de sua contradição. Os usos cotidianos dos

suportes de informação e de comunicação digitais promovem paradoxalmente a tensão entre a liberdade *versus* o controle. O debate sobre as responsabilidades dirigidas à produção e ao consumo abastecem as políticas dedicadas ao uso aparentemente anárquico, livre e democrático de tais tecnologias, embora apareçam aí muitas contradições relacionadas às iniciativas de regulamentação por interesses de mercado.

O kuduro é um estilo de dança e música que surgiu caracterizado por um novo contexto tecnológico de produção, reprodução e difusão, independente de gravadoras e de distribuidoras, marcado pela circulação nuclear e centrípeta (que irradia de um grupo de amigos para uma rede maior e dali para outros grupos de amigos que vivem distantes), através dos suportes de arquivo virtual de música e vídeo, chegando aos diferentes bairros, cidades e países, sem delimitação de fronteiras específicas e sem mecanismos formais de controle comercial sobre sua circulação e consumo. A dinâmica do estilo é fluida, criativa e plural, mesmo que depois da sua popularização existam exemplos de artistas gravados e distribuídos por grandes empresas do mercado fonográfico em oposição ao grande número de música e vídeo produzidos em escala microscópica e que se renovam periodicamente. Para aqueles que produzem e consomem a música, o kuduro se tornou uma forma de lazer através do qual se expressam formas de socialização, se constituem e reforçam laços simbólicos de amizade ou de proximidades pelo gosto, embora também gere possibilidades de mercado e trabalho em diferentes escalas de interesse e de ganho monetário para os que se envolvem com seu processo criativo e de circulação.

Somado as formas de se vestir, de falar, de conviver, de marcar a alteridade com relação aos outros estilos entre as juventudes⁷ (ou também numa perspectiva intergeracional), o kuduro ganhou características próprias. É um estilo de vida caracterizado pelo modo de produção, circulação e consumo como forma de lazer, pela referência a um gosto estético comum, pela identificação e pela diferença a partir dos modos de pensar e fazer música digitalmente. Por fim, a música e a dança que o caracterizam são também significadas e resignificadas a partir dos diferentes contextos em que são apropriadas, podendo ganhar formas de expressão situacionais e contrastivas mais ou menos duradouras de identificação geracional, étnica ou periférica (ou todas estas articuladas ao mesmo tempo).

NOTAS

¹ Para uma revisão do debate sobre o conceito de juventude e os seus desdobramentos nas Ciências Sociais, ver: PAIS (2003).

² Diferentes artistas e conhecedores do assunto afirmam que a expressão kuduro associada a uma música, com a respectiva coreografia que levou este nome, foi criada por Tony Amado. O próprio reivindica a autoria em depoimento disponível no site *You Tube*, acesso em: 21 maio 2014. <<http://www.youtube.com/watch?v=n3SUIrER-MRA&feature=related>>.

³ Tais estilos de música digital surgiram em diferentes lugares, nas últimas décadas, respectivamente nos EUA, Brasil e Costa do Marfim, cada um com suas características de ritmo e de linguagem sonora e visual.

⁴ A larga referência aos termos *on-line* e *off-line* para definir as formas de expressão e socialização através da *Internet* ou fora dela tem tornado de comum entendimento os referidos termos em análises das Ciências Sociais voltadas para o ciberespaço. Para mais, ver, por exemplo, a compilação e a aplicação realizada no estudo de SIMÕES (2010) sobre o hip-hop.

⁵ Tal definição está disponível em: <<http://vimeo.com/94006408>>. Acesso em: 21 maio 2014.

⁶ Num outro artigo (MARCON, 2013b) desenvolvo uma análise mais específica sobre as características do kuduro em diferentes países: Angola, Brasil e Portugal.

⁷ Falo de estilos de vida associados à música. Para constar, cito alguns estilos que contrastam com kuduro e mantém suas próprias características de práticas e representações, a título de exemplificação, cito: o rap, o reggae e os estilos associados ao rock.

REFERÊNCIAS

- APPADURAI, Arjun. *Dimensões Culturais da Globalização: a modernidade sem peias*. Lisboa: Teorema, 2004.
- CANCLINI, Néstor Garcia. *Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999.
- CONTADOR, António Concorde. *Cultura juvenil negra em Portugal*. Oeiras. Celta Editora, 2001.
- FEATHERSTONE, Mike. *Cultura de consumo e pós-modernismo*. São Paulo: Studio Nobel, 1995.
- FISCHER, Michael M. J. Worlding Cyberspace: Toward a Critical Ethnography in Time. In: MARCUS, George E. (ED). *Critical Anthropology Now: Unexpected Contexts, Shifting Constituencies, Changing Agendas*. Santa Fe: School of American Research Press, 1999. pp. 245-304
- GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 1989.
- GILROY, Paul. *O Atlântico Negro*. São Paulo: Editora 34: Rio de Janeiro, 2001.
- GUIOT, Olivier. *Os processos de negociações identitárias nas culturas expressivas juvenis*. O caso do kuduro na área metropolitana de Lisboa. Dissertação de Mestrado em Imigrações Inter-Etnicidades e Transnacionalismo. Universidade Nova de Lisboa, 2009.
- HALL, Stuart. *Da diáspora*. Identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- _____. (Ed.). *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage, 1997.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MAFFESOLI, M. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2000.
- MARCON, Frank. *Diálogos transatlânticos: identidade e nação entre Brasil e Angola*. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2005.
- _____. *O kuduro como expressão da juventude em Portugal: estilos de vida e processos de identificação*. Revista Soc. Estado, Brasília, v. 28, n. 1, Apr. 2013.
- _____. *O kuduro, práticas e ressignificações da música: cultura e política entre Angola, Brasil e Portugal*. História Revista. v. 18, n. 2. Goiânia, UFG, 2013b.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. *A mudança na percepção da juventude: sociabilidades, tecnicidades e subjetividades entre os jovens*. In: BORELLI, S e FREIRE FILHO, J. (Org.). *Culturas juvenis no século XXI*. São Paulo: EDUC, 2008.
- MOORMANN, Marissa. *Intonations: a Social History of Music and Nation in Luanda, Angola, from 1945 to recent times*. Ohio University Press, 2008.
- ORTNER, Sherry. *Generation X: Anthropology in Media-Saturated World*. In: MARCUS, George E. (ED). *Critical Anthropology Now: Unexpected Contexts, Shifting Constituencies, Changing Agendas*. Santa Fe: School of American Research Press, 1999. pp 55-87.
- PAIS, José Machado. *Culturas juvenis*. 2.ed. Lisboa: INCM, 2003.
- SIMMEL, Georg. *Questões fundamentais de sociologia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- SIMÕES, José Alberto. *Entre a rua e a internet: um estudo sobre o hip-hop português*. Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, 2010.
- VELHO, G. *Projeto e Metamorfose: Antropologia das Sociedades Complexas*. Rio de Janeiro: Jorge zahar, 1994.

SUBJETIVAÇÃO E PODER NO CIBERESPAÇO. DA EXPERIMENTAÇÃO À CONVERGÊNCIA IDENTITÁRIA NA ERA DAS REDES SOCIAIS

SUBJECTIVITY AND POWER IN CYBERSPACE. FROM EXPERIMENTING TO IDENTITY CONVERGENCE IN THE AGE OF SOCIAL NETWORKS

Jair de Souza Ramos

jair.souza.ramos@globo.com

Doutor em Antropologia Social (UFRJ), coordenador da Pós-graduação em Sociologia UFF.

RESUMO

Meu objetivo nesse artigo é examinar alguns dos efeitos que a sociabilidade em rede, aprofundada pelas tecnologias de comunicação, exerce sobre os processos de subjetivação na contemporaneidade, especialmente no que diz respeito aos procedimentos de identificação a que os agentes são submetidos. Inspirado pela teoria do Ator-Rede, tentaremos desenvolver aqui alguns elementos de resposta à pergunta: de que modo as redes sociotécnicas que organizam a *Internet* engendram mecanismos de subjetivação? A guisa de introdução, iremos recuperar alguns elementos do processo sociohistórico de produção de redes e sua relação com as técnicas de governo. Em seguida, examinaremos alguns efeitos destas tecnologias de comunicação nas mudanças na relação entre trabalho e rede sob o funcionamento do capitalismo flexível, tal como definido por Richard Sennett. O objetivo aí, não é discutir as mutações do capitalismo em geral, mas sim seguir as indicações de Sennett acerca das mudanças na experiência emocional do trabalho e seu impacto nos processos de subjetivação. Em seguida, a partir de uma leitura da sociologia do segredo de Simmel, examinaremos o modo como confiança e segredo exercem um impacto sobre sociabilidade na rede e impõem limites às possibilidades de experimentação identitária. Por fim, abordaremos o modo com as plataformas intituladas *redes sociais* operam uma convergência entre identidade *on* e *off-line*, reduzindo o espaço para a experimentação identitária e redefinindo as relações entre privacidade e publicização de si.

Palavras-chave: Subjetividade. *Internet*. Redes.

ABSTRACT

My goal in this article is to examine some of the effects network sociability, deepened by communication technologies, have on the processes of subjectivity nowadays, especially regarding identification procedures which agents are submitted to. Inspired by the Actor-Network theory, we aim to conduct here some elements of the answer to the following question: how do social-technical networks, organizing *internet*, engineer

mechanisms of subjectivity? By way of introduction we will bring back some elements of social-historical processes of networks production and their connection to government techniques. Next, we will examine some of the effects these communication technologies have on the relationship between work and network under a flexible capitalism, such as defined by Richard Sennett. The purpose there is not to discuss general mutations in capitalism, but to follow the Sennett's orientations on emotional experience at work and its impact over subjectivity processes. After that, from an interpretation of Simmel's sociology of secrecy, we will examine how confidence and secrecy are relevant to network sociability and casts limits to experiencing identity. Finally, we will explore the way with the platforms entitled social networks perform a convergence between the on and *off-line* identities, narrowing down the room for experiencing identity and redefining relations between the private and the public self.

Keywords: Subjectivity. Internet. Networks.

INTRODUÇÃO

Em alguns de seus textos, o sociólogo Manuel Castells (1999 e 2003) popularizou a tese de que as conexões em rede na modernidade, de que a *Internet* é o resultado último, representam uma ruptura com as estruturas hierárquicas e centralizadas que predominaram como formas estatais e institucionais até então. Contudo, alguns estudos dos processos de formação de estado (BOXER, 1977; SOUZA LIMA, 1995; RAMOS, 2006) apontam numa direção diferente. Eles mostram que as administrações coloniais, constituídas pelas metrópoles européias no novo mundo desde o século XVI, fizeram da ocupação do território um objetivo fundamental, e que um dos recursos para realizar esse objetivo era a construção de vias de comunicação e o estabelecimento de núcleos de povoamento. Tratava-se da construção de uma estrutura estatal organizada em rede. Do sucesso desse empreendimento decorria a possibilidade de extrair tributos e ordenar o território colonizado e as populações que ali se encontravam. Podemos ver aí que o papel das redes e de seus nós na organização humana tem uma história muito antiga. A literatura sobre os empreendimentos coloniais mostra ainda que o objetivo era conquistar territórios não apenas a outras populações, mas ao vazio entendido como ausência de submissão de populações e territórios ao mercado e ao estado. É daí que vem a imagem do sertão como vazio (LIMA, 1999). Nesse sentido, a conquista e a administração colonial devem ser entendidas como atravessadas pelo esforço em produzir conexões. Em última instância, os estudos coloniais, especialmente aqueles influenciados pelo conceito de governamentalidade de Foucault, nos mostram que governar é estabelecer cadeias de conexão por meio das quais deveriam circular mercadorias, tributos, trabalho e autoridade. Nesse sentido, não há nenhuma oposição fundamental entre redes e estruturas verticalizadas, como supõe Castells, uma vez que estas últimas demandam um esforço de centralização que se faz pela captura de redes que conectavam espaços de povoamento e de trabalho.

Ao lado do esforço por produzir conexões em territórios concebidos como “vazios”, as administrações coloniais se esforçaram por identificar e capturar territórios já atravessados por conexões densas. Aí, elas se apropriam de uma técnica de governo específica de outra estrutura política, que foram as estruturas imperiais de conquista e governo. De todo o modo, esse é um alvo tradicional de qualquer tipo de guerra de conquista: identificar redes e suas conexões mais densas, pois quanto mais intensas as trocas materiais e simbólicas realizadas por meio dessas cadeias de conexão, mais valiosos são os nós densos dessa rede¹.

Em suma, se a geometria nos ensina que o espaço é a distância entre dois pontos, podemos descrever esses processos sócio históricos de produção de

conexões humanas e de seus nós em rede nos termos de uma produção contínua de espaços sociais. É daí que decorre a definição como espaços vazios daqueles territórios sem conexão².

INTERNET COMO ESPAÇO SOCIAL

Espero que comece a ficar mais clara a relação dessa longa história humana de produção de conexões humanas em rede e a *Internet*. Bem, mais do que uma novidade absoluta, a rede mundial de computadores se inscreve nessa história. Nesse sentido, mais do que um mundo virtual, tomado como oposto do mundo real, estamos diante da contínua produção humana de novos mundos e de sua colonização por meio de um duplo movimento de produção de conexões e de sua ordenação. Nesse sentido, a comunicação mediada por computador, cada vez mais difundida, implica que estes computadores fixos ou móveis sejam produto e produtores de redes, é a distância e relação entre os nós formados por eles que constitui o que chamamos de ciberespaço.

Mas se até aqui eu explorei continuidades, e vou continuar fazendo isso ao longo dessa reflexão, é necessário também apontar as novidades que o ciberespaço introduz na produção humana de redes.

A primeira e mais evidente é que a rede formada por computadores encontra-se em uma relação de heterogeneidade e relativa descontinuidade frente à territorializações de espaços físicos. Neste sentido, o tipo de espaço social produzido na rede de computadores, *smartphones* e *tablets* não guarda continuidade em relação a qualquer base geográfica fundamental. De fato, essa rede não é construída como apropriação de um espaço físico como espaço social, como era predominantemente o caso antes, mas sim como pura produção de um espaço social cuja materialidade é a informação e seus modos de transmissão. Ainda que a informação esteja presa à rede como um todo, ela está em mais de um lugar físico da rede (por meio de mecanismos de redundância), de modo que servidores e seus terminais (que são os PCs, *notebooks*, *smartphones*, etc.) são intercambiáveis e substituíveis sem que a rede formada pela circulação de informações seja colocada em xeque. Assim, temos uma continuidade inscrita na história de produção de espaços sociais por meio de redes, mas, de outro, uma descontinuidade devida ao fato de que o espaço construído por essa rede de computadores é todo feito de informações.

Logo, o que é chamado um tanto equivocadamente de virtual – e o equívoco – reside na oposição entre real e virtual – é essa experiência de existir e agir em um espaço cuja matéria é informação. Os ambientes de realidade virtual, como o *Second Life*, sobre o qual existem trabalhos importantes e inovadores, são a expressão mais bem acabada dessa experiência de ser, viver e agir com base em uma matéria toda feita de *bytes*.

REDES, CONEXÕES E TROCAS DE INFORMAÇÃO

Depois de abordar a descontinuidade por trás da qualificação de virtual, vou dar mais um passo para a outra margem de rio e tentar recuperar algo da continuidade das redes de comunicação. Senão vejamos. Durante a vigência, nos séculos 17 e 18, da formação social de corte, estudada por Norbert Elias, a troca de cartas desempenhava uma papel fundamental na gestão da rede de relações entre nobres, sedimentando alianças e antagonismos e permitindo,

também, entender a posição relativa e mutável de cada agente na figuração (ELIAS, 2001). O trabalho clássico de Thomas e Znaniecki, sobre os imigrantes poloneses nos EUA, nos mostra que, desde ao menos o século XIX, a troca de cartas seguiu os imigrantes nos novos circuitos de circulação de mão obra da Europa para a América (THOMAS E ZNANIECKI, 2004). Quanto mais longe os imigrantes iam e mais importante se tornava estreitar, no tempo, a troca de informações. Pelas cartas circulavam notícias, bênçãos e demandas. Casamentos e viagens eram contratados. Trabalhos e moradia eram garantidos³. O século XIX introduziria ainda uma novidade capaz de acelerar a troca de mensagens: o telégrafo, que junto com a navegação feita por barcos mais velozes e o deslocamento nas estradas de ferro, permitiu estreitar ainda mais no tempo aquilo que era distante no espaço. Observemos aqui, que a ideia de que a vastidão das distâncias físicas pode ser reduzida pela velocidade com que as informações são trocadas, em outras palavras, que a velocidade da comunicação torna o mundo menor, não é uma invenção do telefone e do rádio, muito menos da *Internet*.

Pois bem, ao longo do século XIX e XX temos a construção paulatina de uma rede de correios e telégrafos que foi ganhando cada vez mais importância na medida em que se intensificavam os fluxos de pessoas e mercadorias através dos oceanos. E a importância dessa rede de circulação de informações é diretamente proporcional ao tanto que ela se entrelaçava com as demais redes de circulação de pessoas, mercadorias e de autoridade estatal. Temos aqui, uma pista para entender tanto a limitação do uso do termo virtual para falar daquilo que se realiza através da *Internet* quanto para entender porque ambientes como o *Second Life* não se tornaram predominantes e tem até mesmo perdido força diante de ambientes, como as redes sociais do tipo *Facebook*, que se esforçam por se aproximar o mais possível da rede de relações que os indivíduos entretém *off-line*. Em todos estes casos, as redes de comunicação se tornam mais poderosas e eficazes quanto mais se entrelaçam com redes de circulação de pessoas, objetos e poder. É esse entrelaçamento que torna artificial distinguir, em determinadas situações o *on* e o *off-line*, ainda que sejam, de fato, redes compostas de materiais e possibilidades muito diferentes.

Mas voltando a história das redes de comunicação, temos no século XX a massificação de três redes de comunicação: jornais, rádio e televisão. Uma característica que as distingue da rede de correios e telégrafos é que elas eram predominantemente unidirecionais. A informação circulava do centro para as bordas da rede mais do que no sentido inverso. Já na rede de correios e telégrafos a informação circulava em todas as direções.

Outra rede de comunicação foi constituída de forma maciça na segunda metade do século XX: a rede de telefonia. E esta também era uma rede multidirecional. Enquanto ela era uma rede fixa e relativamente escassa, os pontos da rede eram estabelecimentos comerciais. Mas, à medida que ela se adensou, os pontos passaram a ser casas. E nas condições mais favoráveis, quartos. Mas mesmo nas condições mais favoráveis, a gestão do terminal telefônico era coletiva. Quando a telefonia se torna móvel, é que a unidade social a qual passa a corresponder o telefone em uso e gestão é, potencialmente ao menos, um indivíduo. Com a telefonia celular, passamos a ter uma rede extremamente capilarizada, individualizada e, ao mesmo tempo, multidirecional.

Paralelamente a esse processo, tivemos o desenvolvimento da rede de redes de computadores, que é a *Internet*. Uma boa introdução a esse processo pode ser encontrada no livro *Galáxia da Internet*, de Emanuel Castells (2003). Como esse é um texto bastante conhecido, eu vou aqui explorar alguns aspectos dessa história que são deixados de lado na análise de Castells, levando em consideração que eu concordo com a maior parte de seu texto.

Castells nos mostra que a *Internet* foi sendo constituída como uma rede que articulava redes já existentes a partir do desenvolvimento coletivo de protocolos de comunicação. Ora, a modalidade mais básica de rede são as intranets institucionais existentes em empresas, nas forças armadas e nas universidades. Na sua unidade mínima, elas eram compostas de um servidor e de um conjunto de terminais. A informação circulava em todas as direções da rede, mas o servidor era o centro da rede.

O aspecto que Castells negligencia é a massificação do computador pessoal a partir dos anos 1980. Naquele momento, o PC representava a quebra do paradigma da rede. É sabido que a computação em rede é muito mais eficaz em termos de processamento, armazenamento e circulação das informações do que integrar e isolar todas essas funções num único aparelho. Contudo, o computador pessoal representava a possibilidade de trazer para dentro de casa e individualizar um conjunto de tarefas caras e dispersas em múltiplos agentes e equipamentos. Além disso, ainda não estavam dadas as condições materiais e tecnológicas que permitiriam a integração do PC em rede. Assim, a massificação do computador foi acompanhada de sua individualização no espaço da casa.

A *Internet* representou a captura da PC pelo paradigma da rede, tornando-o gradativamente um terminal, isto é, fazendo com que parcela fundamental da informação e do uso se realizasse na rede e o pc se tornasse instrumento dessa conexão e circulação. Evidentemente, este processo não foi imediato. Podemos distinguir dois momentos: o primeiro em que os PCs realizam a conexão das casas à rede e, a partir daí, a possibilidade de realizar na rede um sem número de ações de comunicação; e um segundo, mais recente com a chamada computação nas nuvens, em que os PCs tornam-se inteiramente terminais, intercambiáveis uns com outros.

Podemos concluir esta seção, afirmando que o início do século 21 testemunhou a fusão da rede de telefonia celular com a rede de computadores através da combinação de três tecnologias: o *Wi-Fi*, as redes de dados, e o *smartphone*. Essa fusão produziu a máxima individualização da relação entre homem e computador, num desenvolvimento evidente do PC, e, ao mesmo tempo, produziu a máxima integração desse sujeito individualizado em uma rede ampla onde ele passa a desenvolver uma grande parcela de suas ações significativas. Isto nos conduz a mais um tema clássico das ciências sociais que é aquele relativo aos modos de produção social de subjetividade e indivíduo, que é o objeto desse artigo e que examino a seguir.

SUBJETIVAÇÃO EM REDE SOB O CAPITALISMO FLEXÍVEL – MODOS DE PRODUÇÃO DE INDIVÍDUOS

A noção de pessoa é um tema clássico da investigação antropológica e a centralidade do debate teórico contemporâneo sobre temas tais como *self*, *agency*, *body*, e *embodiment* representa um desdobramento dessas investigações. Uma contribuição importante na abordagem destes temas é aquela, que derivada dos estudos de Michel Foucault, examina os processos de subjetivação, isto é, os mecanismos simbólicos e materiais meio dos quais, “em nossa cultura, os seres humanos tornam-se sujeitos”. (FOUCAULT, In: RABINOW & DREYFUS, 1984). Este artigo se insere neste campo de estudos ao examinar a produção social da pessoa que se desenvolve por meio da rede de redes de computadores que é a *Internet*. Interessa-nos, especialmente, o modo como a articulação de agências humanas e agências maquinais nas redes sociotécnicas

constituídas por computadores, tablets, *smartphones*, plataformas, aplicativos e indivíduos serve de moldura a processos de subjetivação.

Como vimos na seção anterior, no momento em que os PCs passam a integrar a rede da *Internet* testemunhamos um processo de individualização em rede, e são os aprofundamentos e desdobramentos dessa individualização que me interessa examinar a partir de agora.

É necessário observar que esse processo de individualização em rede está ligado a desenvolvimentos tecnológicos específicos, mas também a mudanças estruturais na reprodução capitalista. Em *A corrosão do caráter*, Richard Sennet definiu a exigência de flexibilidade como um dos traços marcantes da cultura capitalista contemporânea e a base de novas estruturas de poder e de controle (SENNET, 1999 e 2006). Com o termo, ele identifica a demanda por profissionais capazes de se submeter a incessantes mudanças de localização geográfica, de posição funcional e atuação para sobreviver no mercado. Em seu diagnóstico, Sennett afirma que essa cultura fragiliza as relações trabalhistas e corrói valores como o compromisso, a confiança e a lealdade, que, antes de serem simplesmente mistificações da ideologia capitalista são fundamentais para a consolidação "daquelas qualidades de caráter que ligam os seres humanos uns aos outros, e dão a cada um deles um senso de identidade sustentável" (SENNET, 1999, p. 32).

A pista que quero seguir aqui consiste em observar como a flexibilidade como padrão de conduta se entrelaça com as mudanças nas tecnologias de comunicação especialmente no que diz respeito ao controle exercido sobre o trabalho, e para isso é necessário examinar o modo de funcionamento da comunicação em rede. A partir do desenvolvimento dos protocolos de comunicação que permitem a operação de computadores em rede, as grandes empresas desenvolveram redes internas - as intranets, de modo a permitir que todos os seus departamentos pudessem trocar informações. Em seu funcionamento, uma rede torna cada computador, um terminal. Assim, memorandos, informações, fichas e bancos de dados eram produzidos e circulavam entre os agentes através destes terminais. Bastava o funcionário ligar o seu terminal para ser capturado por essa circulação de informações. Contudo, até o advento das redes móveis, as intranets estavam territorializadas em edifícios ou conjunto de edifícios. Nesse sentido, as tecnologias de informação podiam aumentar a produtividade do trabalho, aumentando o consumo e produção de informação, porém sem aumentar o tempo de trabalho, uma vez que não rompiam por si só a separação entre o local de trabalho e o mundo lá fora.

Um grande passo na direção da flexibilização das relações de trabalho entre executivos e pessoal técnico das grandes empresas veio com a tecnologia que a empresa RIM (*Research In Motion*) popularizou no mercado de telefonia na primeira década do século XXI: o *Blackberry*. Basicamente, tratava-se de um aparelho que reunia as funções de telefonia móvel, envio de mensagem de textos, envio de fax pela *Internet* e outros serviços sem fio. Mas o mais importante deles, responsável pelo sucesso do aparelho, foi a produção de uma rede de dados, sobreposta a de telefonia, que ligava cada aparelho a um conjunto de servidores da RIM. Bastava uma empresa se associar ao serviço, ou um usuário se associar individualmente, para que o aparelho celular se tornasse um terminal da rede fornecida pela RIM. Isso permitiu a oferta de um serviço básico das intranets: o *push mail*. Isto é, os e-mails eram enviados em intervalos regulares para o aparelho, sem que os usuários precisassem chamar o serviço de e-mail, eles mesmos. Com isso, cada funcionário de direção, ou mesmo um simples vendedor da firma, estava ao alcance do envio e recebimento de informações pela empresa o tempo todo, que transitavam criptografadas, de modo a garantir a segurança. Essa inovação rompia com o espaço fechado do "local

de trabalho”. Flexibilizava também a regularidade da rotina de trabalho, com a conexão entre tarefas e horários determinados para executá-la. O trabalho passa a ser realizado em movimento e a realização da tarefa passa a ter precedência sobre o modo, o momento e o lugar de realizá-la. Isso representa a ruptura da organização burocrática em benefício de uma suposta liberdade individual na realização do trabalho.

Trata-se de uma suposta liberdade, pois com a tecnologia materializada no *Blackberry*, e que viria a ser o protótipo das funções corporativas a serem desempenhadas pelos celulares inteligentes, a comunicação empresarial atingia o seu objetivo de ser constante e coletiva. Com os funcionários capturados na rede, havia não apenas um aumento da produtividade, mas do tempo de trabalho, uma vez que o tempo do deslocamento e mesmo em casa era capturado pela rede. Nas viagens de metrô, os funcionários administrativos das empresas eram facilmente reconhecidos pela conferência constante das telinhas de seus aparelhos. Essa circulação contínua de informações, frequentemente importantes para as ações dos funcionários nas empresas, gerava um estado emocional de atenção e resposta aos aparelhos que foi traduzida na expressão pejorativa *crackberry*. Temos aí uma articulação entre urgência no envio e recepção das informações e excitação dos afetos que estrutura um dado funcionamento do eu desses agentes. Seu trabalho passava a ser medido pelo número de respostas dadas, e deixar de reagir a essa intensa circulação de informações era revelar-se improdutivo e, ao mesmo tempo, deixar de existir como um agente significativo na rede. Se a primeira dimensão diz respeito a ser capaz de responder ou não às novas expectativas profissionais criadas pelo capitalismo flexível, a segunda dimensão envolve a própria definição do trabalhador como pessoa, isto é, como parte de um universo de comunicação e partilhamento de significados no qual se exige que cada indivíduo tenha um papel ativo.

Esta transformação nas tecnologias de comunicação e o envolvimento ativo dos agentes nela nos levam a um conceito desenvolvido por Sherry Turkle: o eu amarrado a pessoas e máquinas através das tecnologias de informação (TURKLE, 2006). Com esse conceito, ela chama atenção para o fato de que mais do que buscar e demandar a informação, são de máquinas que os indivíduos recebem informações e tem as suas próprias disponibilizadas. É o modo técnico de funcionamento dos servidores, no caso do *Blackberry*, ou das plataformas, como no caso de redes sociais como o *Facebook* e o *Orkut*, que define a natureza, a quantidade e o ritmo das informações que o indivíduo recebe. Ao mesmo tempo, como essas informações vinculam pessoas a ações de outras pessoas, e por isso produzem espaço social, o modo de funcionamento da subjetividade está amarrado à rede por meio dessa circulação de informações e significados. Isso tem impacto sobre práticas profissionais, como vimos acima, mas também sobre práticas de consumo, decisões eleitorais e engajamentos políticos, e comportamentos amorosos e sexuais.

Exploreemos um pouco mais o conceito. Um Eu amarrado implica um dado modo técnico e comunicacional específico de estar continuamente conectado a outros eus. Em primeiro lugar, esta conexão é realizada através de uma estrutura técnica que está em funcionamento contínuo. Em segundo lugar, essa estrutura técnica pode, ela mesma, enviar e receber continuamente mensagens, o que faz com que a conexão passe da potência à ação, por meio da máquina. Em terceiro lugar, o agente conectado está continuamente disponível para receber e enviar mensagens. Assim, essa conexão não é uma metáfora. Quando o indivíduo avisa outros de que está em seu celular, isto significa que ele vai carregá-lo e pode ser encontrado o tempo todo, mas também significa que este EU está continuamente na rede. Ele está no programa de mensagens instantâneas. Está *on-line* em uma rede social, de forma mais imediata do que

o e-mail. E esta imediatividade da comunicação em rede torna-se estável como o resto da existência cotidiana. De modo que uma expressão como “você não sai daqui” pode ser usada tanto para se referir a um bar (esse lugar clássico da sociabilidade) quanto para se referir a *Facebook* e ao *Twitter*. Mas, à diferença do bar, a conexão entre as pessoas é mediada pelos dispositivos de comunicação que ela carrega com uma extensão do seu próprio corpo. O próprio Eu existe nesse arranjo de coisa e pessoa. É aquilo que foi tematizado por Donna Haraway com a figura do ciborgue como definidora do modo de existência da subjetividade na contemporaneidade (HARAWAY, 2009). Lembremos ainda que o uso dos dispositivos de comunicação na produção de redes de pessoas não é uma novidade. Falamos mais acima das cartas, do telégrafo e do telefone. Contudo, o telefone fixo era ligado a uma casa e frequentemente gerido por famílias, ao passo que o telefone móvel é basicamente, ainda que não exclusivamente, individual. Por isso, estamos falando aqui de indivíduos ligados a outros indivíduos por meio dos dispositivos. Dito resulta que a atual organização dessas redes sociotécnicas funciona como um elemento de produção de indivíduos.

Este modo de ser indivíduo, articulando corpo e dispositivos tecnológicos de comunicação, implica em mudanças nas técnicas corporais. Dele resulta o isolamento corporal de jovens em relação a corpos próximos, que é indicativo não da falta de conexão e do ensimesmamento, mas como pré-condição para outro tipo de conexão: aquela da rede. Isto implica em ligar-se ao telefone e desligar-se dos que estão a sua volta, e gera o que Tuckle chamou de fenômeno da meia atenção, que consiste na experiência de ter a atenção dividida entre as conexões que se realizam no espaço presencial, e àquelas que se realizam simultaneamente através da rede de *smartphones* e computadores. Em outras palavras, ao mesmo tempo em que são produzidos como indivíduos, estes usuários estão envolvidos simultaneamente em diferentes conexões significativas. Recuperando a discussão de Weber sobre ação social e relações sociais, podemos dizer que este eu está envolvido em diferentes relações sociais simultâneas, algumas presenciais e outras que se realizam através dessa rede formada pelas tecnologias de comunicação. E apesar de parecer que os agentes estão ligados tão somente aos aparelhos que materializam estas tecnologias, eles estão também ligados através destes aparelhos a outros agentes, de modo que o que circula entre os aparelhos é também um conjunto de gratificações e frustrações entre muitos eus.

OS MODOS DE IDENTIFICAÇÃO NA REDE - LOGIN, EXPERIMENTAÇÃO IDENTITÁRIA E DIVERGÊNCIA IDENTITÁRIA

Nesta seção vamos examinar com mais detalhe alguns aspectos dos mecanismos de subjetivação em rede, especialmente àqueles relativos aos mecanismos de identificação e autoidentificação dos agentes. Até agora, examinamos os processos de produção de indivíduos por meio do entrelaçamento entre rede de computadores e rede de telefonia. O que faremos agora é examinar o modo como o indivíduo é construído como um aspecto suposto da organização técnica das redes, mas para isso, precisamos voltar ao começo. Desde o seu início, as redes de computadores implicaram dois modos diferentes e simultâneos de identificação para os indivíduos. O *login*, que é a credencial que permite o acesso à rede, e que funciona como a identificação individual na rede; e a identificação externa à rede que funciona como referência última do *login*. Assim, mesmo que haja uma gestão coletiva de um dado *login*, do ponto de vista da organização da rede, ele é sempre definido como um ponto de acesso ao qual corresponde uma identificação única. Em princípio, o *login* é apenas uma ferramenta técnica de

acesso à rede, mas à medida que as funções mais simples de comunicação das redes foram dando lugar à emergência de diferentes espaços de sociabilidade, o *login* foi sendo transformado na base de uma identidade virtual. Ou em outras palavras, a identificação técnica na rede foi se transformando em identificação simbólica. Isso permitiu uma separação entre identidade na rede e identidade fora da rede. Nas intranets institucionais e na sua expressão em segmentos de rede da *Internet*, essa separação é indesejável uma vez que a natureza instrumental da comunicação e as necessidades de segurança corporativa exigem a justaposição direta das duas identidades, mas nos segmentos de rede da *Internet* que são estruturados com o objetivo de permitir que os indivíduos se relacionem em torno de interesses comum e/ou atividades lúdicas, a identificação dentro da rede ganhou uma relativa autonomia frente à identidade fora da rede e tornou-se a base para a construção de uma identidade virtual.

Essa relativa autonomia possui uma série de implicações e possibilidades. A primeira implicação é que, uma vez que não é possível ligar diretamente as duas identidades, a interação social dentro da rede passa a ser feita com base naquilo que é visível na rede, nos atos e investimentos simbólicos que o agente faz e percebe na própria interação naquele segmento de rede. Outra implicação, decorrente dessa, é que para existir na rede, o indivíduo terá de fazer um investimento identitário com os recursos disponíveis naquele segmento de rede. Terá de partir deles para construir um nome, uma imagem e uma reputação frente aos demais agentes. Ao mesmo tempo, essa relativa autonomia da identidade virtual permite uma experimentação identitária, isto é, a possibilidade de construir diferentes personas de acordo com os diferentes segmentos de rede ou até dentro de um mesmo segmento. Essa experimentação identitária se aproxima das experiências das brincadeiras infantis, dos jogos de papéis, dos investimentos de construção de identidade e reputação típicas da adolescência, e da experiência da interpretação teatral e performática e constitui uma das formas básicas funcionamento da subjetividade na *Internet*. Por meio dela, é possível estruturar relações sociais com indivíduos que modificam ou mesmo criam livremente seus gêneros, modificam idades, criam formas corporais, etc.

Assim, como nos mostra Turkle, a constituição a partir dos anos 1990 de ambientes de jogo na *Internet* ofereceu aos seus usuários a possibilidade de criar *personas* e vivenciar em uma relação social, múltiplos aspectos e possibilidades do eu (TURKLE, 2006). Nesse sentido, estes ambientes davam continuidade *on-line* às modalidades de jogo como os *Role-Playing Games*, que já existiam *off-line*.

Essa experimentação identitária envolvida nos RPG, não se limitou aos jogos, mas deu origem às plataformas de sociabilidade *on-line* em ambientes 3D, de que o *Second Life* é a melhor expressão. Em plataformas desse tipo, todo um mundo material e sensorial é construído *on-line*. Como nos mostram Leitão e Gomes, essas plataformas de sociabilidade realizam de forma mais radical essa possibilidade construir mundos e eus que estava presente na experimentação identitária, por conta de uma característica fundamental do seu funcionamento que é a possibilidade de produzir uma experiência de imersão. Segundo as autoras:

“Unindo todas essas características, acreditamos ser a imersão o principal diferencial dos mundos virtuais, demarcando inclusive suas fronteiras com relação a outras plataformas digitais *on-line*. A imersão poderia ser relacionada com a produção de presença e, no caso dos mundos virtuais, teríamos um tipo de presença no qual não apenas temos a sensação de que o outro está presente, mas no qual sentimos que estamos lá, noutro ambiente, nesse caso um ambiente digital e virtual.” (LEITÃO E GOMES, 2011, p. 23 – Grifos meus).

Sem as mesmas características de imersão em ambientes 3D, também encontramos essa construção de diferentes personas em outros espaços de sociabilidade *on-line* como os fóruns e comunidades virtuais. Nesse caso, eles caminharam nesta mesma direção ao transformarem o requerimento técnico do *login* em um artefato identitário que é o *nickname*. Este último é, de fato, o nome de batismo do agente e de sua persona naquele espaço social. Ele pode vir acompanhado de uma imagem – o *avatar* – e ambos definem as referências em torno do qual o indivíduo vai construir progressivamente um determinado reconhecimento público.

É interessante observar que o *nickname* não pode ser traduzido como apelido. Isto porque o apelido supõe que indivíduo seja objeto de um conhecimento prévio daqueles que com ele interagem e possam então destacar um aspecto de sua persona ou estabelecer uma associação. O *nickname*, ao contrário, não representa a parte, mas a referência totalizante da identidade do indivíduo que é específica àquele espaço social. Outro aspecto a salientar, é que a experimentação identitária é uma prática muito antiga, frequentemente ligada às possibilidades de identificação, projeção e transformação do eu, oferecidas pela literatura, pelo cinema, televisão e rádio. Da mesma maneira, é prática comum em fóruns de debate na *Internet* organizados em torno de produtos da indústria de entretenimento cultural o uso de *nicknames* e *avatars* ligados aos personagens ficcionais criados por essa indústria.

Nesse sentido, a construção de *personas on-line* está presente nos mais variados espaços de sociabilidade da *Internet*, e aqui vou me deter rapidamente em desses tipos de espaço, que são os fóruns de discussão, que consistem em espaços *on-line* organizados em torno da participação de um conjunto de pessoas em discussões públicas, durante um período do tempo longo o bastante para seja possível a constituição de relações sociais, envolvendo tanto uma ampla e contínua circulação de ideias e afetos quanto à produção de identificações e auto identificações de pessoas. Mas cabe ressaltar aqui que o objetivo desses *fóruns de discussão* não é o de permitir uma experimentação identitária, e sim o de fornecer um espaço de interação a um conjunto de indivíduos em torno de interesses comuns e, mesmo assim, eles se constituíram, desde o início de seu funcionamento na *Internet*, sobre uma dissociação entre identidade *on-line* e identidade *off-line*. A base técnica dessa dissociação identitária é, como já vimos, a exigência do *login* e do *nickname* a ele associado, que era necessariamente diferente do nome civil, inclusive em virtude do número de caracteres disponíveis para o *login*. Do mesmo modo, os primeiros avatares tinham de ser escolhidos entre imagens de 8 bits disponibilizadas pela plataforma. Contudo, quando os recursos técnicos permitiram o uso do nome próprio e de fotografias, ainda assim, esses *fóruns de discussão* continuaram a ser organizados em torno de *nicknames* e avatares dissociados do que poderíamos chamar de identidade civil. Essa persistência revela um aspecto básico da cibercultura que organiza a sociabilidade *on-line*, e que queremos destacar, que é o fato de que uma parcela da construção identitária que ali ocorre é baseada na experimentação e na divergência frente à identidade construída *off-line*.

Podemos concluir que, se algumas plataformas *on-line* como aquelas dedicadas a jogos ou mesmo à sociabilidade pela imersão em ambientes 3D possibilitam uma experimentação identitária, os *fóruns de discussão* se baseiam mais exatamente na divergência identitária. E essa divergência tem um papel importante na organização do debate público que se realiza ali, uma vez que garante a separação entre o espaço público *on-line* e o privado *off-line*, tornando possível que os embates discursivos travados no espaço *on-line* não resultem em prejuízos aos indivíduos no espaço *off-line*. Não se trata de um completo anonimato, uma vez que o indivíduo constrói uma persona e uma reputação

on-line e pode, inclusive, ser alvo de prejuízos à sua participação naquele espaço público *on-line*, mas ainda assim, a divergência identitária permite o anonimato da *persona off-line* e uma determinada liberdade de expressão e de embate de ideias.

AS REDES SOCIAIS E A TRANSFORMAÇÃO DA IDENTIDADE – INTERESSES CORPORATIVOS, CONTROLE ESTATAL, PÂNICO MORAL, E A PRODUÇÃO DA CONVERGÊNCIA IDENTITÁRIA

Ao propor uma sociologia do segredo e afirmar que “todas as relações das pessoas repousam sobre a pré-condição de que elas saibam alguma coisa sobre a outra”, Simmel chamou a atenção para um aspecto básico das relações sociais que é a presença necessária dos pares dialéticos confiança/desconfiança, revelar/esconder e mentir/dizer a verdade (SIMMEL, 1908) envolvidos na percepção que o eu tem do outro e também na apresentação do eu frente ao outro. Em outras palavras, não há relação social que não seja mediada pela percepção que os agentes tem uns dos outros, e na construção dessa percepção aquilo que se oculta e aquilo que se mostra, aquilo que se sabe e aquilo que se desconfia têm um papel fundamental. Trata-se, em última instância, como nos mostra Maldonado, de formas sociais de distribuição e administração da informação e do conhecimento (MALDONADO, 2011).

Se essa é uma característica de todas as relações sociais, só nos resta perguntar de que modo ela está presente nas relações sociais mediadas pelo uso de computadores, *smartphones* e *tablets* na *Internet*. Ora, vimos mais acima que uma das possibilidades da construção de subjetividade no ciberespaço se baseava na divergência e na experimentação identitárias. Nesse caso, aquilo que os agentes podem conjecturar e conhecer está restrito às ações e informações disponibilizadas *on-line*, naqueles segmentos de rede específicos. Isso significa que, nos moldes da experiência urbana, alguns espaços sociais na *Internet* são segmentados, o que torna possível passar de um espaço social a outro sem, necessariamente, expor informações de um segmento em outro. Disso resulta que a construção da confiança/desconfiança é restrita a cada segmento de rede e é feita pelo exame das ações e informações visíveis ali. Isso nos permite entender a importância da construção de uma reputação em plataformas específicas, como nos *fóruns*, no *Second Life* ou no *Mercado Livre*. Em cada um destes espaços, o indivíduo é avaliado pelas ações que desenvolve ali, e não pelo que carrega de outros espaços sociais que, a princípio, sequer são visíveis. Em outras palavras, nos espaços sociais da *Internet* marcados por uma cultura da divergência identitária encontramos formas sociais de distribuição e administração da informação e do conhecimento marcadas pela segmentação.

Ora, um dos aspectos revelados por uma sociologia do segredo é a necessidade que os indivíduos têm de segmentar ou simplesmente ocultar informações de modo a construir uma determinada *persona* frente a determinados agentes. E isso está relacionado tanto à preservação de uma esfera íntima quanto à motivações não tão nobres, como a fraude pura e simples. Nesse sentido, essa estrutura segmentada que descrevemos acima favorece o ocultamento de determinadas informações, o que torna possível a prática de fraudes de identidade. Essas fraudes podem esconder um *troll* machista sob uma *persona* feminina em um fórum feminista, um estelionatário que tenta capturar potenciais vítimas em espaços de compra e venda de produtos como o *Mercado Livre*, um pedófilo em

um *fórum* de jogos que reúne adolescentes e crianças, e assim por diante. Mas é necessário fazer algumas observações complementares a esse respeito. Onde se faz necessária a construção da confiança, sempre existirá a possibilidade da fraude. Isso não é, de modo algum, exclusivo desses espaços sociais segmentados na *Internet*. Ao contrário, o funcionamento eficiente desses espaços supõe a construção de mecanismos que permitam identificar as informações fundamentais acerca dos agentes, e se assegurar, em alguma medida, da sua confiabilidade. Daí a importância dos mecanismos de atribuição de *reputação*. De fato, como nos mostra Simmel, se não é possível construir em um espaço social requisitos mínimos de confiança, ele fracassará em atrair a atenção e a presença de um conjunto de agentes e em se constituir em um espaço de sociabilidade. Logo, podemos concluir que os espaços sociais bem sucedidos na *Internet* foram capazes de desenvolver tais mecanismos.

Se esses espaços sociais segmentados conseguem construir os requisitos de confiança necessários à sua constituição como espaço de sociabilidade para seus associados, existem demandas jurídicas, políticas, econômicas e afetivas frente às quais tais requisitos não são suficientes. Não é possível nos limites deste artigo examinar esse conjunto de demandas. Então, vamos indicar, resumidamente, um conjunto de processos sociais que tem paulatinamente rompido a segmentação de espaços sociais na *Internet* e tem colocado sob ataque a divergência identitária.

O primeiro deles se inscreve naquilo que podemos chamar de judicialização dos conflitos, e diz respeito ao modo como os embates que se desenvolvem em segmentos de rede são percebidos e operados pelos agentes aí envolvidos como incorrendo em violações de direitos. Essa percepção culmina no recurso aos tribunais em várias modalidades de demanda em torno da ofensa à pessoa. É o caso dos processos por calúnia, difamação, injúria, invasão de privacidade, etc. que consistem, em seu conjunto, de ofensas à dignidade da pessoa. Esse processo de judicialização enfrenta um problema básico: a definição de pessoa, sem a qual não pode haver ofensa e reparação judicial, exige uma identidade civil única, individual e imutável, que deve restar como uma espécie de substrato real, por sob as diversas *personas* que o indivíduo engaja nos diferentes segmentos de rede. Assim, ainda que a antropologia insista que todas essas *personas* envolvem processos de subjetivação semelhantes e igualmente reais, do ponto de vista jurídico, a *pessoa* é definida como um indivíduo único, que se radica, em última instância em sua identidade civil. E é a partir dela, que ele pode ser sujeito de direitos e obrigações. E a demanda pela reparação de direitos mobiliza não apenas a justiça como instituição, mas os próprios agentes que recorrem a ela quando se sentem prejudicados. Nesse sentido, a judicialização dos conflitos na *Internet* tem resultado na adoção de práticas de identificação, como a associação entre o número de I.P. e uma identidade civil, por exemplo, que contribuem à reificação da identidade civil nos termos daquilo que Bourdieu conceituou como *ilusão biográfica*, isto é, a concepção “de que a vida constitui um todo, um conjunto coerente e orientado, que pode e deve ser apreendido como expressão unitária de uma ‘intenção’ subjetiva e objetiva, de um projeto”. (BOURDIEU, 1996, p.184).

O segundo processo que quero examinar brevemente é relacionado à identificação dos atores na rede como agentes políticos. Vários estudos têm mostrado a importância crescente da mobilização política através da *internet*, a partir de eventos como *A Primavera Árabe* ou *A Revolta do Busão* em Natal (PICKERILL, 2003; LOPES, 2013; SOUZA, 2012). Plataformas como o *Twitter* e o *Facebook* têm se destacado como espaços sociais atravessados por diferentes agências de mobilização, o que tem chamado a atenção dos operadores políticos para a importância de se mapear as ações políticas na rede.

Nesse sentido, em diferentes países, serviços estatais de inteligência e partidos políticos tem se dedicado a esse mapeamento que consiste, prioritariamente, em técnicas de identificação dos agentes e de seus comportamentos. Novamente, o modelo que orienta essas técnicas de identificação é aquele descrito na *ilusão biográfica*. Supõe-se uma coerência entre os diferentes comportamentos e *personas* que gira em torno dessa suposta unidade do indivíduo. Desse ponto de vista, os diferentes *nicknames* são tomado, aí sim, como apelidos, como parcelas da identificação de uma totalidade, em sentido inverso do que analisamos mais atrás. Entramos diretamente no estilo de narrativa policial e nos deparamos com expressões como: “*conhecido pela alcunha de...*”. E o termo *alcunha* não é neutro. Ele confere um sentido negativo ao apelido, que é lido basicamente como disfarce. Aqui, mais do que desconhecer a divergência identitária, trata-se de tratá-la prioritariamente como recurso de fraude.

É necessário lembrar que a demanda por identificação nas relações políticas não é resultado apenas da ação estatal. Ao contrário, quanto mais extensas e mais intensas são as relações políticas estabelecidas na rede, maior a preocupação com a confiança e com a identificação dos agentes com os quais se tem relação e dos quais se obtêm informações. No exame que fiz dos embates políticos em torno do tema do aborto na disputa presidencial de 2010, me deparei com uma preocupação que beirava a paranoia entre os partidários dos candidatos na rede, com as notícias que beneficiavam ou prejudicavam seus candidatos (RAMOS, 2011). Isto porque havia todo um conhecimento acumulado acerca das formas de anonimato e manipulação de identidades que são características de boa parte da interação *on-line* e que são fortemente mobilizados em ambientes de disputa eleitoral. Em virtude disso, encontrei muitas vezes o uso dos termos *fake* e *spam* como categorias de acusação mobilizadas para desacreditar determinadas informações e agentes que as difundiam.

O terceiro conjunto de técnicas de identificação e reificação identitária é orientado por preocupações econômicas. Esse processo é o mais antigo presente na sociabilidade na *Internet* e é tão amplo que resiste a um resumo, então vou destacar apenas alguns traços básicos. O conceito de *capitalismo cognitivo* desenvolvido recentemente aponta para importância do conhecimento produzido e disseminado na *Internet* como fonte de geração de valor. Muito cedo, várias empresas se perguntaram como seria possível gerar valor na *Internet*. As ilusões a esse respeito estão na origem da quebra das empresas ponto com no início dos anos 2000. Todavia, a partir daí, a grande indexação da *Internet* realizada através dos motores de busca, de que o *Google* é o exemplo mais bem sucedido, conseguiu, ao mesmo tempo, identificar e monetizar os comportamentos dos agentes na *Internet*. E um dos eixos dessa identificação é a noção de indivíduo, que funciona como um dos princípios de classificação das ações realizadas através do motor de busca. Para os propósitos desse artigo, interessa especialmente os últimos desenvolvimentos dessas técnicas que incidem especialmente na identificação dos agentes na forma de indivíduos.

O primeiro passo para qualquer identificação na *Internet* é a produção de *cookies*, ou testemunho de conexão, que é um procedimento técnico que armazena os dados trocados entre o navegador e o servidor de páginas, colocado num arquivo (ficheiro) de texto criado no computador do usuário. Os *cookies* estabelecem um vínculo entre o programa de navegação utilizado em um determinado computador, e seu I.P. e , uma página HTML na *Internet*. Essa é a base para que os programas de busca identifiquem padrões de navegação. Além dos *cookies* temos também o *login*, que já examinamos mais atrás. Uma das maneiras das empresas se monetizarem na *Internet* foi a oferta de serviços vinculada a um *login* em suas páginas. Ainda que o acesso aos serviços não seja pago, o acesso e a informação gerada nele podem ser monetizadas através da

publicidade. Ora, como vimos o *login* fornece um suporte identitário em duas pontas. De um lado, para fazer o *login* é necessário cadastrar dados pessoais. Em alguns casos, só nome, país, cidade e um endereço de e-mail bastam. Em outros, é necessário informar o número de telefone, o nome e o endereço físico. Muitas empresas demandam ainda o CPF, que é uma ferramenta estatal de identificação de indivíduos economicamente ativos. Na outra ponta, o *login* fornece uma identificação naquele segmento de rede que é o fundamento para se entender de forma coerente o conjunto de comportamentos do agente e incluir essas informações em estratégias de publicidade. Pouco importa que diferentes agentes partilhem, de fato, o mesmo *login*. Do ponto de vista das técnicas de identificação, o *login* é tratado como correspondendo a um mesmo sujeito.

Contudo, mais importante ainda é um procedimento recente que oferece a possibilidade de fazer os mais diferentes *logins* em diferentes páginas e serviços sem criar um cadastro. Mas ao invés de funcionar para aumentar o anonimato na navegação, essa técnica faz o inverso, isto porque para isso é necessário usar uma conta base, do *Google* ou do *Facebook*, que passam a funcionar como um metacadastro, fornecendo uma meta identidade, cuja base é a identidade civil. Essa técnica de identificação opera o que podemos chamar de uma convergência identitária, sobre a qual falo a seguir.

Como vimos, a experimentação identitária não é a única forma de constituição da subjetividade na *Internet*. Vimos mais atrás que, ao lado dela, existem espaços sociais como as estados e empresas, os quais demandam uma correspondência tão transparente quanto possível entre o *login* e a identidade fora da rede. Mas além destes, outro espaço social na *Internet* demandou essa correspondência: as assim chamadas *redes sociais*, como *Myspace*, *Orkut* e *Facebook*. Isto porque elas se organizam em torno de um tipo de *login* que não é o *nickname*, mas sim de um perfil baseado nas referências identitárias construídas e validadas fora da rede. A sequência de passos para entrar em uma *rede social* são mais ou menos comuns às diversas plataformas. Basicamente, é necessário o uso ou criação de uma conta de e-mail. Em seguida, o usuário deve criar um perfil, que é uma página em formato *HTML* com suas informações pessoais. A partir daí ele pode associar o seu perfil a outros perfis criando a sua rede de contatos. Uma vez criado o perfil, a plataforma permite a interação entre pessoas por meio da publicação e envio de fotos, vídeos, links, arquivos em formatos variados e mensagens escritas, trocados a partir de computadores que funcionam como pontos de uma rede, construindo assim, de fato, um espaço virtual de sociabilidade.

Esses sites organizam seus serviços e estruturam a conexão entre os indivíduos com base no que poderíamos chamar de um realismo identitário, que supõe: a) a correspondência entre identidade dentro e fora da rede; b) a visibilidade do indivíduo e de seu mundo fora da rede e, em decorrência, c) que as relações entre indivíduos transitem dentro e fora da rede.

Estas duas possibilidades, a do realismo identitário fruto das técnicas de produção da convergência identitária e a da experimentação identitária tornada possível pela cultura da divergência identitária convivem desde o início da *Internet*, mas não sem tensões. Em primeiro lugar porque existem formas híbridas entre o extremo de um *Second Life*, de um lado, que realiza ao máximo a experimentação identitária, e um *Facebook*, de outro, que, por sua vez realiza ao máximo o realismo identitário. Uma dessas formas híbridas são os chamados fóruns de discussão ou comunidades, que são espaços sociais na *Internet* construídos para ligar indivíduos interessados em temas comuns, de modo a lhes permitir debater e trocar informações através de mensagens públicas. Essas mensagens e temas são produzidas e organizadas em torno de uma mesma questão nos chamados tópicos. Ora, o fato de ser organizada em torno

do compartilhamento de interesses comuns faz do fórum, um lugar privilegiado para os trânsitos *on* e *off-line*. É um espaço onde são frequentes trocas materiais e afetivas. Além disso, possuem ferramentas para que os indivíduos se comuniquem de forma privada. Assim, ao mesmo tempo em que a identificação é feita através de *nicknames* e *avatars*, as relações estabelecidas nos fóruns envolvem uma demanda de estabilidade e um conjunto de trânsitos *on* e *off-line*, capazes de articular *nickname* e identidade fora da rede.

Mas ainda mais importante na relação entre realismo e experimentação identitárias é a tensão representada pelo uso das práticas derivadas da experimentação em espaços sociais que supõem o realismo identitário. É o caso dos perfis *fake* em redes sociais, que são aqueles que mobilizam informações e imagens que não correspondem às informações e imagens identitárias que os indivíduos são capazes de sustentar fora da rede. Vejamos isso em detalhe.

Os anos 2000 marcam a emergência da *Internet* como um metaespaço de espaços sociais autônomos na medida em que eles não replicam simplesmente espaços institucionais e corporativos, mas servem à constituição de relações de sociabilidade específicas. Nos EUA, um dos mais famosos destes espaços foi o site *Myspace*, que era uma rede social dedicada estabelecer relações amorosas e de amizade entre indivíduos que foi bastante popular no período. Trago o *Myspace* à discussão porque ele foi particularmente atingido por uma situação de pânico moral estruturada em torno do uso de perfis *fakes* por pedófilos e esturpadores. A noção de pânico moral serve bem para explicitar a intensa produção midiática em torno dos riscos a que mulheres e crianças estariam submetidas ao circularem nesse segmento de esfera pública constituído pela *Internet* e interagirem com pessoas falsamente identificadas. Esse conceito identifica a produção artificial nos meios de comunicação de massa – a imprensa, a literatura, a TV e o cinema – de uma perspectiva de risco e a invocação de sentimentos de medo em torno da emergência de práticas culturais associadas às novas tecnologias de comunicação. Esta modalidade de pânico moral vai ser conceituada como *tecnopânico*, na definição de Marwick:

“The technopanic is an attempt to contextualize the moral panic as a response to fear of modernity as represented by new technologies. Technopanics have the following characteristics. First, they focus on new media forms, which currently take the form of computer-mediated technologies. Second, technopanics generally pathologize young people’s use of this media, like hacking, file-sharing, or playing violent video games. Third, this cultural anxiety manifests itself in an attempt to modify or regulate young people’s behavior, either by controlling young people or the creators or producers of media products.” (MARWICK, 2008, p. 03).

Contudo, o pânico moral associado às tecnologias de comunicação organizadas em torno da *Internet* não se limitam aos riscos vividos por jovens, como acredita Marwick. De fato, sob o ataque do pânico moral, os modos de produção da confiança que sustentavam a cultura da divergência identitária de modo amplo se encontram hoje em grande dificuldade, uma vez que a resposta ao pânico, tem sido reificar mais e mais as ilusões biográficas. Nesse sentido, o tecnopânico se expressa particularmente em torno da categoria *fake*, na medida em esta consiste em uma categoria nativa de acusação dirigida ao uso de perfis cujas informações apresentadas pelo agente não correspondem àquilo que ele é capaz de sustentar no *off-line*. Mas a chave da acusação não é a discrepância entre o que apresentado *on* e *off-line*, mas sim a crença de que o sentido dessa discrepância é a fraude, e não a experimentação identitária como vimos acima. Assim, o medo é construído em torno da possibilidade de que através da fraude, pedófilos e esturpadores possam ter contato com crianças e jovens mulheres.

Encontramo-nos aqui com demandas afetivas frente às quais a confiança que torna possível a sociabilidade em um segmento de rede, não é o bastante quando se supõe a possibilidade de que esta sociabilidade *on-line* tenha efeitos *off-line*.

Em resumo, aquele conjunto de pressões jurídicas, políticas, econômicas e afetivas que examinamos acima incidem sobre as relações entre confiança e sociabilidade e constituem, a partir da disseminação de diferentes pânico, novos modos sociais de distribuição e administração da informação e do conhecimento na *Internet*, desta vez estruturados sobre o que chamei de convergência identitária, e que tem nas *redes sociais* seu espaço exemplar.

CONCLUSÃO

Neste artigo, eu procurei examinar alguns mecanismos de identificação e autoidentificação que são estruturados na sociabilidade em redes de computadores. Um suposto básico de meu argumento é a ideia de que os modos de subjetivação são atravessados por relações de poder, assim tentei identificar os diferentes modos como a sociabilidade em rede está estruturada e as molduras que ela impõe aos processos de autoidentificação e de identificação. Quero então concluir desenvolvendo alguns aspectos do que chamei de convergência identitária e o modo como essa estrutura modela tais processos. Para isso, tomarei a principal *rede social* da atualidade como objeto.

O primeiro ponto a ser ressaltado é que se realismo e experimentação identitária conviviam, mais ou menos, em paralelo ao longo do tempo na *Internet*, a convergência tem se tornado cada vez mais dominante a multiplicidade de *personas* cede lugar a uma identidade uma reconhecível tanto no espaço público quanto no privado, uma vez que a fronteira entre ambos os domínios é reconfigurada. E esta é uma característica importante do processo, o borrimento das fronteiras entre os segmentos de rede é também um apagamento da separação entre *on* e *off-line* e entre esfera pública e espaço privado.

O *Facebook* como principal expressão contemporânea das Redes Sociais revela aspectos importantes desse processo. O primeiro ponto a se ressaltar é que, desde o início, a estratégia de funcionamento do *Facebook* consistiu em duplicar *on-line* as redes sociais que já existiam *off-line*. Como tal, ele aprofundou uma prática que estava presente em menor medida no *Orkut* e no *Myspace*, que, entretanto, se baseavam fortemente na adesão individual. Isto significa que, desde o início, a proposta do *Facebook* era fazer circular continuamente as informações e relações entre *on* e *off-line*, fazendo convergir as identificações e autoidentificações dentro e fora da rede de computadores. Mais do que isso, a ideia é que o *Facebook* funcione como o lugar por excelência da apresentação de um eu tomado como unidade.

O *Facebook* busca operar ainda outra continuidade: aquela que vai do privado ao público. Para entender isso, é necessário ter em mente como funciona o *Feed de notícias*. Como nos mostra Boyd, ele transforma o conjunto de postagens feita pelos membros de uma rede de *amigos* em uma coluna de notícias visível para cada um dos membros (BOYD, 2008). Todos os membros da rede tem acesso ao conjunto das informações postadas pelo agente e sobre o agente. Existem critérios que definem o que vai se mostrado e a quem. Contudo, estes critérios fazem parte de uma agência maquínica, que nada tem a ver com as escolhas diretas dos usuários. A escolha do usuário é apenas acerca do que vai ser mostrado e do que vai ficar oculto, e não sobre o que vai ficar visível para quem.

Neste sentido, Boyd nos mostra que a relação entre público e privado é pensada na organização do *Facebook* nos termos de uma lógica binária, na qual tudo o que não está deliberadamente oculto, está disponível para tornar-se público. Em outras palavras, resta o privado apenas como aquilo que é oculto. Todo o resto, é público para sua rede de amigos. Isto coloca um problema fundamental ao usuário, uma vez que privacidade não tem a ver simplesmente com revelar e ocultar, mas sim com o que, quando, onde e a quem vai ser mostrado, ou ocultado. Esse controle da informação é parte daquilo que Simmel estudou na sociologia do segredo e nunca foi objeto de controle individual. Sempre se tratou de uma relação dialética entre formas coletivas e recursos individuais de distribuição e administração da informação e do conhecimento. A novidade é o fato de que, no polo coletivo, esse controle é cada vez mais exercido por algoritmos, em outras palavras, grande parte dele está nas mãos da agência da máquina.

Assim, a partir da articulação entre *on-line* e *off-line*, e do apagamento das fronteiras entre público e privado, os padrões de sociabilidade construídos nas *redes sociais* operam uma convergência entre as múltiplas possibilidades identitárias e radicam as *personas* em um eu que tem rosto e registro contínuo de seus gostos, de suas preferências artísticas e políticas, de suas ações profissionais e de lazer, de seus eventos familiares, etc. E na medida em que todos os trânsitos do agente pelos diversos segmentos de rede são feitos através do *Facebook*, esse eu contínuo e uno passa a estar disponível como objeto de vigilância política, de cálculo econômico e de ação jurídica. Deparamo-nos aqui com novas formas daquilo que Foucault identificou no *Panopticon*, isto é, a hipervisibilidade como técnica de produção dos sujeitos que são objeto de relações de poder, mas com uma diferença importante, que é a invisibilidade da própria estrutura de dominação.

NOTAS

¹ Esse é o caso clássico da conquista de cidades que eram importantes entrepostos comerciais. Para recuar bastante no tempo: quantas invasões e cercos sofreram a cidade de Alexandria na antiguidade? Afinal, ela era a porta de entrada do rico oriente médio, ao mesmo tempo em que um dos nós mais ricos e densos da região. Voltando à 2012, porque a rede social de compartilhamento de fotos *Instagram* foi vendida à empresa *Facebook* por 1 bilhão de dólares? Porque ela era um nó denso da rede de redes que é a *Internet*. Aliás, o *Facebook* aumentou ainda mais a sua densidade na rede, ao atingir a marca de 1 bilhão usuários ativos. E o conceito de densidade aqui remete diretamente ao Durkheim do suicídio, e a intensidade da vida social no verão, com suas trocas frequentes entre os agentes. Remete também ao conceito de rede densa de Barnes e Mitchell, e sua ênfase nas muitas valências.

² Quem está familiarizado com a ficção científica nos livros, filmes e seriados de TV, sabe que os desejos e sonhos de conquista do espaço extraterrestre são um tema recorrente. Ele é um espaço vazio, enquanto não for capturado numa malha humana de postos, entrepostos, sedes, núcleos e, sobretudo de circuitos de viagens interestelares.

³ Uma frase da literatura das cartas, que ficou eternizada no samba Antonico, de Ismael Silva, mostra bem o modo como as demandas circulavam através delas. Ela dizia: “Faça por ele como se fosse por mim”.

⁴ Seguindo Marx, podemos dizer que se tratava do aumento tanto da mais valia relativa, pelo aumento da produtividade, quanto da mais valia absoluta, por meio do aumento das horas trabalhadas: “A mais-valia produzida pelo prolongamento da jornada de trabalho chamo de mais-valia absoluta; a mais-valia que, ao contrário, decorre da redução do tempo de trabalho e da correspondente mudança da proporção entre os dois componentes da jornada de trabalho chamo de mais-valia relativa” (MARX, 1996, p. 431).

REFERÊNCIAS

- BOURDIEU, Pierre. A ilusão biográfica. In: AMADO, Janaína; FERREIRA, Marieta de Moraes (Org.). Usos e abusos da história oral. Rio de Janeiro: Editora da FGV, 1996, p.183-191.
- BOXER, Charles. *O império marítimo português – 1415-1825*. Rio de Janeiro: Cia da Letras, 1977.
- BOYD, Danah; HARGITTAI, Eszter (2010). “Facebook Privacy Settings: Who Cares?” *First Monday* 15 (8).
- BOYD, Danah; HARGITTAI, Eszter. Facebook Privacy Settings : Who Cares? *First Monday*, v. 15, n. 8 - 2 August 2010.
- BOYD, Danah. Privacy and Security The Politics of “Real Names” *august 2012 | vol. 55 | no. 8 | communications of the aço*.
- CASTELLS, Manuel (2001). *A Galáxia Internet: reflexões sobre Internet, negócios e sociedade*. 2. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. Castells, Manuel. “A Sociedade em Rede.” Casa da Moeda (2005).
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede: do conhecimento à política*. Imprensa Nacional. Casa da Moeda (2005).
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede – a era da informação: economia, sociedade e cultura*. v. I. Trad. Roneide Venâncio Majer e Jussara Simões. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- ELIAS, Norbert. *A sociedade de corte*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- FOUCAULT, Michel. Deux essais sur le sujet et le pouvoir. In: DREYFUS, Hubert; RAINBOW, Paul. Michel Foucault: un parcours philosophique. Paris: Gallimard, 1984.
- GUIMARÃES Jr., Mário J. L. *De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line*. Horizontes Antropológicos 10, n. 21 (June 2004): 123-154.
- HARAWAY, D. *Manifesto Ciborgue: Ciência, Tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. In: Tadeu, T. (org). *Antropologia do Ciborgue – as vertigens do pós-humano*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- KIM, Joon Ho. *Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural*. Horizontes Antropológicos 10, n. 21 (June 2004): 199-219.
- LATOUR, Bruno. *Ciência em Ação*. Como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora. Trad. Ivone C. Benedetti. São Paulo: Editora UNESP, 2000, 440 p.
- LAW, John. *Notas sobre a teoria do ator-rede: ordenamento, estratégia, e heterogeneidade*. Trad. Fernando Manso. Disponível em: <<http://www.necso.ufrj.br>>. Acesso em: 17 jun. 2005. 1992.
- LEITÃO, Débora K; GOMES, Laura G. *Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life Being and not being there, that is the question: ethnographic research in second life*. Cronos: R. Pós-Grad. Ci. Soc. UFRN, Natal, v. 12, n.1, 2011.
- LÉVY, Pierre, *A inteligência coletiva*. São Paulo: Loyola, 1998.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIMA, Antônio Carlos Souza. *Um Grande Cerco de Paz*. Poder tutelar, indianidade e formação do Estado no Brasil. Petrópolis, Vozes, 1995;
- LOPES. Gustavo Chaves. *As redes sociais e os novos fluxos de agendamento: uma análise da cobertura da Al Jazeera sobre a Primavera Árabe*. Palavra Clave v.16 n.3 Chia Sept./Dec. 2013.

- MALDONADO, Simone C. *Georg Simmel: sentidos, segredos*. Paraíba: Apris, 2011.
- MARWICK, Alice. *To Catch a Predator? The MySpace Moral Panic*. First Monday 13(6). 2008.
- MILLER, Daniel; SLATER, Don. *The Internet: an ethnographic approach*. Oxford: Berg, 2000.
- PICKERILL, J. *Cyberprotest: environmental activism on-line*. Inglaterra: Manchester data.
- RAMOS, J. S. *Toma que o aborto é teu: a politização do aborto em jornais e na web durante a campanha presidencial de 2010*. Revista Brasileira de Ciência Política, v. 7, p. 55-82, 2012.
- RAMOS, J.S. *O poder de domar do fraco: fFormação de estado e poder tutelar na política de povoamento do solo nacional*. Niterói: Eduff, 2006.
- RECUERO, Rebeca. *Um estudo etnográfico sobre as recriações de territórios do mundo concreto no Second Life*. (2010): 0-263.
- SENNET, Richard. *A Corrosão do caráter: consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo*. Trad. Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: Record. 1999.
- SOUZA, Raquel. *O Ciberespaço e a perspectiva de uma nova esfera pública: o movimento social da hashtag “#ForaMicarla” em Natal-RN*. Paper apresentado no VI Encontro Nacional de Estudos do Consumo e II Encontro Luso-Brasileiro de Estudos do Consumo. Rio de Janeiro. FGV. 2012
- THOMAS, William I.; ZNANIECKI, Florian. *El Campesino Polaco en Europa y en América*. Madri: Boletim Oficial del Estado/Centro de Investigaciones Sociológicas, 2004
- TURKLE, Sherry. Always-on always-on-you: the tethered self. In: James Katz (ed.) *Handbook of mobile communications and social change*. Cambridge, MA., 2006.
- TURKLE, Sherry. *Cyberspace and identity*. American Sociological Association Stable 28, n. 6 (2008): 643-648. University Press, 2003.

JOGOS ONLINE E MUNDOS VIRTUAIS: UM OLHAR COMPARATIVO ENTRE WORLD OF WARCRAFT E SECOND LIFE¹

ONLINE GAMES AND VIRTUAL WORLDS: A COMPARATIVE APPROACH BETWEEN WORLD OF WARCRAFT AND SECOND LIFE

Débora Krischke Leitão

deborakl@ufsm.br

Doutora em Antropologia Social (UFRGS), professora do Departamento de Ciências Sociais UFSM.

Francis Moraes de Almeida

franses@gmail.com

Doutor em Sociologia (UFRGS), professor do Departamento de Ciências Sociais UFSM.

Raíra Bohrer dos Santos

rairabs@yahoo.com.br

Mestranda em Ciências Sociais (UFSM).

RESUMO

Esse artigo tem como objetivo comparar as plataformas *Second Life* (SL) e *World of Warcraft* (WoW) a partir de experiências de pesquisa etnográfica empreendidas pelos pesquisadores membros do Núcleo de Estudos Sobre Emoções e Realidades Digitais (NEERD/UFSM). Primeiramente apresentamos brevemente cada uma dessas plataformas, propondo a seguir situá-las em alguns modelos teóricos de classificação de jogos considerando aspectos como sua estrutura narrativa e jogabilidade. Por último procuramos analisá-las comparativamente quanto ao uso que delas é feito pelos usuários, quanto às formas de engajamento possíveis entre sujeitos, avatares e ambiente e igualmente quanto aos modos de sociabilidade característicos de cada uma delas, mostrando também em que medida tais aspectos exigiram dos pesquisadores diferentes esforços metodológicos.

Palavras-chave: Jogos online. Mundos virtuais.

ABSTRACT

This article aims to compare *Second Life* (SL) and *World of Warcraft* (WoW) from experiences of ethnographic researches conducted by the researchers of the Center for the Study of Emotions and Digital Realities (NEERD/UFSM). Firstly, we briefly present and describe each of these platforms, discussing how they can be understood in the frame of theoretical models of game classifications, considering aspects like narrative and gameplay. Finally we seek to analyze them comparing them regarding their uses and the forms of engagement between subjects, avatars and environment, as well as the sociability characteristic of each one, showing how those aspects demand a variety of methodological efforts from the researcher.

Keywords: Online games. Virtual worlds.

Aquilo que chamamos, seguindo a trilha de Miller e Horst (2012), de uma Antropologia do Digital, longe de ter uma coerência e homogeneidade, abarca uma miríade de realidades empíricas muito diversas. Embora algumas questões pareçam ser de fundo comum, cada uma dessas realidades empíricas articula-as diferentemente no que concernem dimensões importantes de sua constituição, como as tensões entre *on-line* e *off-line*, as formas de participação, o lugar ocupado pela imagem, os diferentes graus de imersão e envolvimento demandados do interator/jogador, os tipos de laços estabelecidos entre sujeitos e com o ambiente, entre outros.

Coincidindo com o incremento na velocidade e estabilidade de conexão, temos atualmente um fenômeno conhecido como “*Internet 3D*”. Esse termo diz respeito ao surgimento de plataformas que possibilitam a renderização em tempo real de gráficos 3D. É nesse contexto que surgem os primeiros mundos virtuais tridimensionais, definidos Bell (2008) redes sincrônicas e persistentes de pessoas representadas por avatares, e facilitadas por uma rede de computadores.

Nosso objetivo nesse artigo é discorrer sobre nossas experiências de pesquisa em dois dos mais populosos mundos virtuais tridimensionais contemporâneos, *World of Warcraft (WoW)* e *Second Life (SL)*, apontando para suas semelhanças e diferenças, problematizando as possibilidades e limites de classificá-los enquanto jogos e mostrando como as próprias rotinas de pesquisa são alternadas de acordo com as lógicas dadas pelo trabalho de campo em cada um desses ambientes.

ENTRANDO NO MUNDO: WORLD OF WARCRAFT

Desenvolvido pela empresa norte-americana Blizzard Entertainment, Inc., o *World of Warcraft (WoW)* é um jogo de interpretação de personagens online e em massa para múltiplos jogadores (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, representado comumente pela sigla MMORPG) em 3D, sendo um dos mais populares e com maior número de contas ativas nessa categoria. Por ser online, o jogo possibilita interação com outros usuários através da criação de um personagem tridimensional, um avatar, que os usuários do *WoW* costumam chamar de Char (abreviação do termo em inglês *character*, empregado para designar personagens criados pelos jogadores em jogos do estilo RPG).

A pesquisadora Raíra B. Santos começou seus estudos no jogo em 2012, com objetivo de compreender as relações entre usuários/personagens antigos e os recém-chegados, e a estrutura de incorporação de comportamentos dos aprendizes a partir de interações com os jogadores mais experientes e os grupos formados por eles. Uma vez em campo, outro aspecto tornou-se relevante para sua pesquisa, tendo em vista que a sua presença enquanto pesquisadora mulher causou impacto junto aos interlocutores, em consequência, a pesquisa objetivou também a compreensão das representações e relações de gênero dentro do ambiente virtual digital 3D de jogo.

A pesquisa lançou mão de uma etnografia online, utilizando alguns pressupostos da etnografia tradicional, definida por sua longa duração, imersão, convivência e experiência de vida semelhante a dos demais jogadores. Para tanto, a pesquisadora criou uma conta e personagem chamada Malum no *World of Warcraft* e iniciou contato com outros usuários/personagens, com os

quais negociou sua real entrada e convivência no jogo, dando início ao seu aprendizado.

O processo de aprendizagem do ambiente foi parte essencial para pesquisa, assim como a descrição de suas estruturas em termos de plataformas e de jogabilidade, dado que era um ambiente desconhecido para a pesquisadora até então. A pesquisa foi, portanto, realizada através da imersão no WoW, familiarização com a plataforma, interação com jogadores, além da leitura e participação nos fóruns criados por jogadores desse jogo online.

Baseado em uma narrativa restrita, porém repleta de detalhes, o World of Warcraft divide os jogadores em duas facções, Horda (*Horde*) e Aliança (*Alliance*). Há diversas raças que se dividem nas facções, algumas não posicionadas historicamente, deixam à escolha do usuário qual facção defender. As raças que compõe a Aliança são: *Draenei*, Humano (*Human*), Anão (*Dwarf*), Elfo Noturno (*Night Elf*), Gnomo (*Gnome*), *Worgen*. Já na Horda encontramos: Elfo Sangrento (*Blood Elf*), *Orc*, *Tauren*, *Trolls*, Morto-vivo (*Undead*), *Goblin*. Os *Pandaren*, raça recentemente adicionada ao jogo pela Blizzard, escolhem a facção ao longo do percurso do personagem.

A Blizzard lançou também livros que contam a história do universo de World of Warcraft, o planeta chamado *Azeroth*, contém quatro continentes e diversas pequenas ilhas. Os continentes são: *Kalimdor*, *Northrend*, *Eastern Kingdoms* e *Pandaria*. Algumas raças são alienígenas, advindas de outros planetas, e agora vivem em *Azeroth*, defendendo uma das facções. Há também os planetas Terralém (*Outland*) e o recém-incorporado em nova extensão, *Draenor*, uma linha alternativa da história de Terralém.

Para iniciar a jornada no WoW é necessário criar um personagem, esta escolha não envolve apenas raça e facção, é necessário também escolher a classe: druida, caçador, mago, paladino, sacerdote, ladino, xamã, bruxos, guerreiro, cavaleiro da morte, monge. Mas para isso é preciso saber o seu papel e habilidades nas batalhas, ou seja, tanque, curador ou DPS.

O jogador designado para Tanque (*tank*) tem a função de deter a atenção dos adversários, NPCs (*non-player characters*, personagens únicos controlados pelo computador) e de monstros referidos como *mobs*². Diz-se que ele aguenta as pancadas para os outros poderem bater. Sempre têm muita vida e armadura forte. É uma peça chave no grupo, pois cabe a ele tornar-se o alvo principal dos adversários e proteger os membros de seu grupo. As classes que podem ser Tanques: Guerreiro, Druida, Cavaleiro da Morte, Paladino, Monge.

O Curador (*Healer*) é responsável por curar os membros do grupo. Existem dois tipos de curadores: Os que curam o tanque do grupo e os que curam o grupo todo. Outra peça chave do grupo, pois se o Curador morrer, geralmente o grupo morre. Apenas personagens das classes Druida, Paladino, Xamã, Sacerdote e Monge podem ser curadores.

Os DPS³ são as classes mais responsáveis pelo ataque. Existem dois tipos de DPS. Os chamados *melees* que combatem em corpo-a-corpo, e os *ranged* que disparam projéteis à distância, sendo que existem várias opções de classes para DPS, algumas com habilidades mais focadas em magias e outras em energia e força.

Essa primeira etapa de “chegada ao mundo” já coloca o usuário diante de uma série de escolhas que são baseadas, em última instância, na lógica e em regras pré-existentes no próprio mundo. Após escolher raça e classe, o planeta *Azeroth* surge para o usuário. O local de início é sempre onde a raça escolhida se abriga no planeta, propiciando um pequeno treinamento técnico e narrativo

através dos NPCs, que contam histórias de suas raças, facções e planetas e dão dicas de como cumprir os objetivos. A evolução do personagem acontece com o cumprimento de *quests* (buscas ou missões), recebendo ouro, pontuação para mudar de nível (XP) e itens para compor a armadura e equipamentos do personagem. O ouro também serve para comprar itens e animais para montaria, ou mesmo pagar o deslocamento entre os locais do planeta, pois o mapa de *Azeroth* é bastante extenso e complexo e esse deslocamento entre grandes distâncias requer o pagamento de uma taxa, como uma espécie de táxi.

A busca de status dentro do jogo está diretamente ligada à evolução do personagem, ou seja, quanto mais objetivos e conquistas obtidos, mais rapidamente o nível alto é alcançado e o personagem respeitado. É neste ponto que se torna imprescindível que os usuários/personagens atuem em conjunto. Grupos e parcerias são as formas mais rápidas e eficazes de concluir objetivos difíceis e criar laços com ou sem benefícios. O contato com outros personagens é gratificante, pois há grande troca de conhecimentos e informações sobre relações sociais e culturais do WoW, e também objetivos específicos e estratégicos. Este contato pode começar nos grupos, clãs ou guildas, masmorras, ou mesmo nos fóruns e comunidades direcionadas para os personagens. Guildas são grandes grupos formados por usuários mais experientes, que recebem personagens aprendizes e disponibilizam itens para evolução do personagem e acesso ao bate-papo conjunto. Através destas dinâmicas de compartilhamento se constituem vínculos, oportunidades de interação e conseqüentemente a incorporação de elementos.

A interação entre os usuários no WoW, conforme exploraremos mais a seguir tratando da sociabilidade se dá, sobretudo, através das lutas, embora também seja utilizada uma janela de chat escrito, com objetivo de manter-se informado sobre os acontecimentos no local em que está atuando, ou para conversar com outros usuários sem um objetivo preciso relacionado ao jogo.

Ainda que a ferramenta de chat esteja disponível aos usuários para todo tipo de interação, outro aspecto tornou-se relevante durante a pesquisa de campo; o uso feito dessa ferramenta pelos jogadores. A interação por chat entre os jogadores demonstrou-se objetiva e direcionada a resolução de *quests*, e assuntos relacionados com os objetivos específicos do grupo ou dos chars. Ocorre que os usuários usam das plataformas periféricas, como os fóruns e blogs, e até mesmo grupos de redes sociais, como o Facebook, para interagir, trocar informações e conversar sobre assuntos diversos, e evitam as interações não relacionadas ao jogo durante o tempo que dispõem para subir de nível, dado que esse é o objetivo central do jogo, em detrimento do relacionamento pessoal com outros usuários.

Nessas plataformas periféricas, principalmente no fórum oficial da Blizzard para o WoW, os usuários conectam com os perfis dos seus chars, e tratam de assuntos diversos relacionados às temáticas do jogo. Outras plataformas como grupos do Facebook são mais abrangentes na diversidade de assuntos, e a grande maioria dos jogadores utiliza seus perfis pessoais para acesso.

ENTRANDO NO MUNDO: SECOND LIFE

O mundo virtual *Second Life* foi aberto ao público em 2003 pela empresa norte-americana Linden Lab, e até junho de 2013, quando da comemoração de seus dez anos de existência, tinha 36 milhões de contas criadas. Em termos de contas ativas, no entanto, a Linden Lab (2013) estima que atualmente sejam em torno de 1 milhão. Esses números, assim como a maioria das estatísticas disponíveis sobre o SL, são um tanto quanto imprecisos e defasados⁴. No

entanto, a cada conexão no mundo, durante o processo de *login*, somos informados de quantos usuários estão online naquele momento, simultaneamente. Em nossa experiência de pesquisa na plataforma o que podemos afirmar, no que concerne a estimativas populacionais desse mundo virtual, é que a cada vez que conectávamos estavam online entre 60 mil e 80 mil pessoas, sendo que tais números variavam de acordo com o horário do dia, dia da semana e mês⁵.

Dentre os mundos virtuais existentes atualmente, um dos mais conhecidos e mais populosos é o *Second Life* (SL), onde realizamos pesquisa etnográfica desde julho de 2010, momento de início da pesquisa de Débora Leitão na plataforma. A esse esforço primeiro de pesquisa somaram-se os estudos iniciados em 2013 pelas então bolsistas de iniciação científica, hoje mestrandas, Raíra B. Santos e Diessica Gaige na mesma plataforma, impulsionados pelo projeto de pesquisa Processos Imersivos Propiciadores de Imersão em Mundos Digitais Virtuais Tridimensionais.

O trabalho de Diessica Gaige teve como objetivo compreender os modos de aprendizagem dos novatos na plataforma, os processos de socialização e de familiarização com seus aspectos técnicos e societários. Para tanto a pesquisadora realizou observação participante e entrevistas com residentes frequentadores da Ilha Ajuda Brasil, que tem como objetivo justamente “educar” o novato através de seu contato com voluntários, residentes mais antigos.

As pesquisas de Débora K. Leitão e Raíra B. Santos por sua vez tem como temática sexualidades e afetos no SL, sendo que a última se foca exclusivamente em relacionamentos e sexualidades BDSM (*Bondage*, Disciplina, Dominação, Submissão, Sadismo e Masoquismo) nesse mundo virtual e a primeira na compreensão dos mecanismos de produção de sensações através da articulação entre imagem e escrita no sexo virtual que tem lugar na plataforma.

Embora os dois trabalhos estejam focados na sexualidade, nos primeiros anos desse empreendimento de pesquisa nos dedicamos a compreender outros aspectos do mundo que julgamos terem sido necessários para entendê-lo de maneira mais global. Desse modo, além das temáticas relativas à sexualidade e relações afetivas, investigamos a socialização dos novatos no SL (GAIGE; LEITÃO, 2014), a construção e produção de conteúdo pelos residentes e sua importância na história do mundo virtual (LEITÃO, 2012), as aparências, os padrões de beleza e a construção dos avatares (LEITÃO, 2011; SANTOS, 2013) e o uso e produção de imagens fotográficas e videográficas por residentes e pelas pesquisadoras (GOMES; LEITÃO, 2012).

De acordo com Laura Graziela Gomes (2012), primeira antropóloga brasileira a realizar pesquisa no *Second Life*, entre os anos de 2006 e 2008 houve um “boom brasileiro” no *Second Life*, quando havia cerca de 300 mil brasileiros com contas ativas. E se durante o chamado “boom” o *Second Life* era noticiado em todas as esferas midiáticas, atualmente ele é muito pouco mencionado. Mesmo que ele tenha saído das pautas da imprensa, desde que iniciamos nossa pesquisa em 2010, percebemos certa estabilização no número de residentes. Fala-se menos do *Second Life*, mas ele continua existindo e sendo habitado por um número significativo de pessoas.

Ao acessar o *site* do *Second Life* o navegador se depara com a pergunta: “O que é *Second Life*?”, e a resposta disponível para aqueles que estão descobrindo o mundo é: “O *Second Life* é um mundo em 3D no qual todas as pessoas que você vê são reais e todos os lugares que você visita são construídos por gente como você”. O que é enfatizado em sua propaganda oficial como constitutivo e mais particular desse mundo virtual é sem dúvida essa possibilidade de criação por parte dos residentes.

Nesse mundo virtual há uma moeda própria, o *Linden Dolar*, mais frequentemente referido apenas como *linden* ou simplesmente representado como L\$, cuja cotação flutua de acordo com a oferta e demanda de moeda por parte dos residentes. Quando iniciamos nossa pesquisa, um dólar americano podia ser trocado por cerca de L\$280. De acordo com a cotação de fevereiro de 2015 um dólar americano pode ser trocado por L\$250.

A Linden Lab, criadora desse mundo virtual, além de vender *lindens*, comercializa e cobra impostos pelo uso das terras no *Second Life*. Todo o restante do conteúdo desse mundo, entretanto, é produzido por usuários. Isso inclui roupas e acessórios para avatares, objetos de qualquer tipo – casas, móveis, carros, árvores, etc. – e animações. Essas criações são comercializadas pelos residentes num site de vendas, o Marketplace, ou ainda vendidos e comprados *inworld*, dentro do mundo, em lojas.

Assim, a estrutura deste universo é completamente transformável, assim como a aparência dos avatares e os scripts que dizem respeito a movimentos e posições. É possível considerar o *Second Life* um simulador, porém, por suas características de estrutura aberta, há possibilidades de criação que cabem apenas à imaginação e capacidade técnica de construção dos residentes.

O acesso ao *Second Life* se dá por meio de um *viewer*, espécie de navegador de *Internet*, que é baixado no site oficial da Linden Lab e instalado no computador do interator. Além desse *viewer* oficial, fornecido pela Linden, há uma série de *viewers* alternativos criados por residentes a partir do *viewer* oficial, incorporando uma série de modificações de acordo com necessidades específicas de cada público utilizador (com ferramentas mais voltadas para construção, ou com botões e modificações voltadas a iluminação e fotografia, etc).

O aprendizado sociotécnico no SL tem início no momento da criação do avatar no site, e é contínuo na interação homem-máquina, do sujeito que acessa o mundo através do *viewer* e encontra diversas ferramentas disponibilizadas pela empresa para edição, modificação e criação de objetos e animações. No momento de criação da conta, o novo residente escolhe um dentre uma dezena de avatares padrão que são oferecidos pela Linden Lab, sendo imediatamente informado de que poderá, assim que utilizar o mundo virtual pela primeira vez, customizar esse avatar padrão de acordo com seus desejos.

Em sua primeira aparição dentro do mundo, seu avatar surge numa espécie de praia deserta e aos poucos, conforme vai caminhando, outros novos residentes vão surgindo perto dele. Não há muita possibilidade de se escapar e descobrir novos caminhos nesse momento, e setas guiam o recém chegado pelo caminho andando para que chegue até um edifício no qual poderá ler sobre as funções básicas da plataforma. Durante esse caminho abrem-se janelas no *viewer* que incitam o novo residente a executar certas ações como “aperte *page up* para voar”, “pressione a seta para frente para andar”, “pressione *page down* para agachar-se”, etc. Funcionando como um tutorial que ensina os comandos mais básicos de movimento do avatar, acessível por meio do teclado

Espacialmente, o *Second Life* é formado por uma região conhecida como *Mainland* e por uma série de ilhas privadas. De acordo com os relatos que ouvimos dos residentes mais antigos, originalmente, a região designada como *Mainland* também era referida como “o continente”. Atualmente, entretanto, a denominação “continente” é usada igualmente para fazer referência a um conjunto de ilha privadas dispostas em uma região próxima que apresentem uma coerência ou continuidade em termos de temática, ou pertençam a um mesmo proprietário. O termo *sim*, abreviação de simulador, também é utilizado pelos usuários para fazer referência a uma ilha ou conjunto de ilhas com tema comum.

Usuários brasileiros, entretanto, usam mais comumente a palavra “ilha”, tanto em referência a uma única ilha privada como a um conjunto delas com tema comum.

Residentes cujos avatares não estão presentes no mesmo local podem se comunicar através de mensagens instantâneas visíveis apenas para os envolvidos nessa comunicação. Além delas, existe o *chat* aberto, visível apenas para os que se encontram num determinado e mesmo lugar, mas como diz sua denominação, “aberto”, visível para todos que ali estão. O sentimento de estar presente num determinado espaço aparece com frequência nas falas mais corriqueiras dos residentes quando, por exemplo, alguém pergunta “onde você está?” através de mensagem instantânea, e a resposta será o nome de uma ilha. Nesse caso, além de responder o avatar poderá oferecer um TP ao outro, sugerindo “venha até aqui? Quer me encontrar?”. Os deslocamentos de uma ilha para outra acontecem por meio do TP – teleporte, e os usuários se referem a ele como “taxi”, dizendo “estou enviando seu taxi” ou, se o usuário demora muito para aceitar o teleporte oferecido, “seu taxi está esperando”. O dito “taxi” levará o avatar que recebe a solicitação de TP para a mesma ilha onde se encontra o avatar que a enviou.

Assim, aprender a criar conta, usar as janelas para conversas, a executar animações, a customizar o avatar, a comprar, a correr, voar, teletransportar-se de uma ilha para outra, etc. São fundamentais para a inserção do novo residente no mundo, e para sua interação social com os outros residentes. A existência no mundo depende da familiarização com essas técnicas e do engajamento nesses processos de criação que se iniciam com a construção do avatar.

CONCEPÇÕES DE JOGO

Para fins de classificação das diferentes modalidades de jogos existentes, adotamos a proposta de Juul (2004) que, baseado em analistas clássicos da história dos jogos e da interação lúdica como Huizinga (2012) e Caillois (1990) desenvolve seu próprio esquema conceitual de jogo, quase-jogo e não-jogo. Precisamente um jogo deve: 1) ser baseado em regras; 2) ter resultados variáveis e quantificáveis; 3) ter valorizações (negativas e positivas) dos resultados; 4) envolver esforço do jogador; 5) conter vínculo emocional do jogador com o resultado; e 6) ter consequências negociáveis.

A categoria dos quase jogos abarca o RPG de mesa⁶, pois não tem regras fixas (atributo 1) e simuladores⁷ (SimCity, simuladores de treinamento de vôo ou direção), dado que neles não há valorização do resultado (atributo 3) uma vez que o objetivo do jogo está em aberto ou inexistente. Filmes, narrativas tradicionais, ficções em hipertexto, jogos-livres como “faz-de-conta” e brincadeiras infantis, seriam qualificados como não-jogos.

Ao adotar a classificação proposta por Juul (2004), nota-se que os jogos eletrônicos surgem como uma nova forma de apreender os jogos, afinal como destaca Ranhel “algoritmos não negociam regras” (2009, p. 15). Além disso, outra característica inovadora dos jogos eletrônicos é a adição de narrativas⁸ e enredo de crescente complexidade simultaneamente à crescente sofisticação gráfica dos jogos que acompanha o aumento e capacidade de processamento dos consoles e computadores⁹. A fusão entre jogabilidade e narrativa é encontrada em diferentes graus em cada ambiente/plataforma. Conforme Ranhel (2009, p. 18):

“Narrativas são atividades *top-down* [...]. Quanto mais narrativo, menos agente o usuário será, ou seja, menos ele poderá agir e modificar o resultado da narrativa. Ao contrário, os jogos são atividades *bottom up* [...], e quanto mais o jogo for uma estrutura pura, mais o jogador será agente, ou seja, mais ele interferirá no resultado”.

Desta forma, os ambientes digitais como World of Warcraft e *Second Life* seriam classificados de formas bastante diferentes. O WoW sendo um MMORPG, pode ser compreendido como narrativa restrita, com pouca agência do jogador, que está sempre sendo direcionado por NPCs (*non-player characters*) para o roteiro do jogo. Sua estrutura física também é um tanto restrita, com caminhos calculáveis a percorrer, ainda que o jogador possa fazer escolhas não previstas para com os objetivos do jogo, como por exemplo, conversar, ajudar usuários mais novos em tarefas simples, passear pelos impressionantes locais disponibilizados, interpretar seu personagem através da ferramenta de chat.

Por outro lado, segundo a classificação de Juul (2004) o *Second Life* poderia ser compreendido como um ambiente digital que possibilita não apenas narrativas abertas, sem início e fim, como também tendo uma estrutura que é completamente maleável, sem objetivos definidos. Neste ambiente, apesar de algoritmos não negociarem regras, tudo é transformado e modificado, transcendendo restrições estruturais, por exemplo, quanto ao cenário ou personagens de jogo. Portanto, o *Second Life* pode ser considerado um ambiente com narrativas e estruturas abertas em potencial, ainda que determinadas regiões do mundo virtual abriguem outros jogos, esses sim mais fechados tanto em narrativa quanto em objetivo. Muitos dos autores estudados por Ranhel (2009) e Juul (2004), não classificariam este universo como um jogo. No entanto, se observarmos atentamente algumas práticas dentro do mundo, poderemos encontrar uma diversidade de jogos criados dentro do *Second Life* pelos próprios usuários, baseados em regras negociadas com os outros interatores.

Realizamos incursões para observação e conversas informais com residentes engajados em práticas de RPG e jogos em diversas ilhas do *Second Life*, mas nossa observação participante foi mais aprofundada em uma região conhecida como The Wastelands (TW), zona na qual fixamos residência por seis meses. Vivendo nessa região tínhamos como principal objetivo um contato mais estreito com os modos de produção de conteúdo pelos residentes no SL, já que muitos dos que vivem e jogam em TW são criadores de objetos e animações, principalmente para o jogo mas também para venda. Assim, alugamos um terreno em Wastelands, construímos uma casa e participamos ativamente do *role-playing* e parcialmente dos demais jogos que lá tem lugar.

TW é considerado a maior e mais antiga área de *roleplay* do *Second Life*, existindo desde 2005. Atualmente é composta por 10 ilhas. A região é propriedade de dois residentes do *Second Life*, mas estes contaram e contam com a participação de muitos outros na sua criação e manutenção, além da divisão dos custos de se mantê-la. Parte desses custos são financiados graças ao aluguel de terrenos para os que desejam viver lá além de jogar. No mapa, as áreas em amarelo designam terrenos que podem ser alugados. O aluguel na região custa em torno de L\$540 por semana, o equivalente a US\$2,00.

Não é preciso, no entanto, alugar terras na região para participar das atividades que lá tem lugar. Tampouco há custos imediatos como inscrições ou mensalidades, a participação é gratuita. Dentre as atividades que se destacam na região está o combate, eventos (festas, shows, noites de cinema, etc.) e o *salvage game*, sendo que todas as atividades são transversalmente cruzadas pelo *role-playing*. A narrativa que perpassa todas essas atividades é a de um mundo pós-apocalíptico, flertando com a imagética presente em filmes como Mad Max

ou jogos de videogame como *Fallout 3*¹⁰. Essa narrativa é construída coletivamente para e no *role-playing* que tem lugar em TW desde 2005, e transmitida através de seu site (<http://wiki.the-wastelands.org>), através da imprensa oficial *inworld*, o jornal *The Salvaged Times*, e oralmente também *inworld* durante a socialização de novos participantes e/ou em seus momentos coletivos mais ritualizados, como certos eventos e o combate.

Tanto para o combate quanto para a *salvage game* usa-se um HUD gratuito que é distribuído à todos os visitantes. HUD é um acrônimo para *Head-up display* e basicamente é um objeto fabricado por um residente que, quando “vestido” pelo avatar aparecerá na tela do computador e não no corpo do avatar, e que executará transformações na plataforma *Second Life*. Ele cobre total ou parcialmente a interface original do *viewer*, mostrando outros botões, menu e funções. Podemos dizer assim que ele é um modo de imputar modificações temporárias na plataforma e em seus modos de uso, pois são encerradas tão logo o residente retire-o de si. No caso do HUD de TW, ele oferece opções relativas ao combate, armas, saúde, barra de energia do jogador, etc. De certo modo é ele que transforma a plataforma *Second Life* no jogo de TW, é ele que guia e modela objetivos, missões, desempenho do jogador numa série de itens que não existem no SL por si mesmo. São os HUDs elaborados por esses residentes/programadores que possibilitam a criação de um jogo dentro do jogo.

Além do combate, o HUD também possibilita que se jogue a *salvage game*. O objetivo desse jogo é criar objetos (que podem ser usados e/ou revendidos) a partir de sucata. Diariamente, em dois horários diferentes, uma série de objetos-sucata aparece em locais ao acaso na paisagem desértica de TW. Os *wastelanders* percorrem essas terras a procura da sucata que uma vez recolhida através do comando “pegar” é registrado no HUD como objeto obtido e armazenado para futuro uso. Obtendo uma boa quantidade de objetos-sucata o jogador pode levá-los até lugares específicos de TW para introduzi-los em uma máquina que, a partir de combinações de receitas de objetos-sucata distintos (papel, pedra, pedaço de cano, pneu, etc.) criará um novo objeto do tipo usável/comercializável (principalmente armas e ferramentas). Dentro da narrativa do jogo, essa atividade apresenta grande coerência com a ideia de que se está vivendo numa realidade de escassez de recursos e de luta pela sobrevivência nesse deserto pós-apocalíptico.

Ao tomar parte do RP o residente escolhe entre uma das raças que fazem parte da narrativa desse mundo pós-apocalíptico, podendo ser humano, *ghoul*, ou ainda dois tipos de mutantes, híbridos, conhecidos como *manimals* (humano/outro animal) e *botans* (humano/planta). Em geral, espera-se que haja algum tipo de animosidade entre tais raças, quando em contexto de roleplaying estrito, embora os antagonismos e alianças variem, como observamos, ao longo do tempo e do desenrolar da narrativa que é ela mesma construída coletivamente por todos os jogadores. O lugar por excelência onde esses antagonismos aparecem é o ringue de combate, em eventos chamados de “noite de luta”, realizados aos sábados durante nosso período de pesquisa.

Embora tenhamos encontrado diversos locais de jogo no SL, como *The Wastelands*, no que concerne uma perspectiva “nativa”, podemos dizer que o *Second Life* não é considerado por seus adeptos como um jogo. Seus usuários referem-se a si mesmos como “residentes”. Tal designação provavelmente remete a mundos virtuais anteriores, a exemplo do *Active Worlds*, que tinha duas categorias de participantes: turistas e residentes. A denominação residente também é compreensível se considerarmos que boa parte da população do *Second Life* tem, pelo menos em algum momento de sua segunda vida, uma residência estabelecida no mundo virtual. Encontramos muita resistência por parte de nossos interlocutores de pesquisa em definir o SL como um “jogo”. Inclusive

as práticas usualmente referidas fora do mundo virtual como *role-playing game* (RPG), no *Second Life* são ditas apenas RP, sendo enfatizada a interpretação de papéis, mas subtraído seu caráter de jogo.

Podemos observar um fenômeno semelhante na descrição de Matusalém Florindo (2013) sobre jogos de *yaoi* no orkut. Sua pesquisa de campo é sobre comunidades na rede social Orkut, cujas atividades transbordam para outras plataformas como os programas de mensagem instantânea Skype e MSN, dedicada a jogos de interpretação de papéis com personagens e universo inspirado em mangas homoeróticos japoneses. Embora no site estejam classificados na categoria jogos, de acordo com o autor havia certa resistência por parte de seus interlocutores de pesquisa em se pensarem enquanto jogadores. Eles preferiam conceber sua atividade enquanto “jogo da vida”, “teatro escrito”, interpretação e atuação, atividades capazes de criar contexto, ambiente e interação a partir do texto escrito. A principal razão para tal era, de acordo com Florindo, o fato de nesses jogos não haver vencedores e perdedores, além do elemento sorte não se fazer presente.

Ao contrário dos jogos tipo MMORPG como o WoW, no *Second Life* também não há vencedores ou perdedores, assim como não há objetivos específicos a serem alcançados ou missões que devam ser cumpridas. Tampouco há uma linha narrativa única ou plano de jogo a ser seguido. Os usuários determinam suas próprias atividades no mundo. Uma situação vivenciada em campo em meados de 2011 demonstra a percepção por parte da pesquisadora-residente a esse respeito:

“[...] Circulava por uma ilha brasileira quando fui interpelada por uma residente. Antes de responder sua saudação procurei ver sua data de nascimento¹¹: criou sua conta hoje. Após fazer algumas perguntas técnicas sobre a construção de seu avatar aos demais presentes, a recém-chegada dirigiu a mim um questionamento surpreendentemente destabilizador: ‘O que se faz aqui? Qual é afinal o objetivo desse *jogo*?’. Era como se ela houvesse me perguntado qual era o sentido da vida. Após alguns segundos vivenciando na pele de minha avatar uma breve crise existencial, respondi enumerando algumas das atividades possíveis no SL, e concluindo que dependeria essencialmente de seus interesses, gostos e das relações que estabelecesse ao longo do caminho.” (trecho de diário de campo de Débora Krischke Leitão, 31 de dezembro de 2011).

As características de estruturas e narrativas abertas que o *Second Life* suporta, podem apontar para uma evolução dos ambientes digitais, pois considerando que há possibilidade de criação e negociação de regras dentro no mundo, encontramos diversos ambientes destinados a jogos. Há nesse mundo virtual, por exemplo, jogos FPS¹² (*First Person Shooter*) ambientados nas favelas construídas pelos próprios usuários. Assim como o ambiente, o jogo também foi desenvolvido pelos residentes. Ainda que esse mundo virtual por suas características mais elementares não se enquadre na definição de jogo que discutimos até, poderíamos, sem sair dela, dizer que se o *Second Life* não é um jogo, ele contém jogos. O diferencial neste ambiente digital é que um mesmo personagem 3D, um avatar, pode vivenciar diferentes ambientes e ainda participar de jogos desenvolvidos por outros usuários, com regras negociadas e negociáveis.

Se buscarmos, no entanto, inspiração nas clássicas categorias de Callois para os possíveis tipos de jogos, a situação pode ser alterada. Callois (1990) classifica os jogos em quatro divisões: *Agôn* (competição), *Alea* (sorte), *Mimicry* (imitação), *Ilinx* (vertigem). Dentre esses jogos ele acredita que há dois princípios básicos: *Paidia*, relacionado à diversão, e *Ludus*, ligado à disciplina. No World of Warcraft podem ser observadas, principalmente, características de

competição, ainda que também seja mesclado com representação ou simulação. Um universo como o *Second Life* talvez pudesse ser definido por Callois (1990) como um simulacro, uma representação que procura imitar a vida (uma segunda vida como seu título sugere), pendendo muito para a o princípio de *Paidia*, ou seja, a diversão livre.

Nas palavras do autor

“*Mimicry* - Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir não na realização de uma actividade ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas, sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adopção do respectivo comportamento. Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no facto de o sujeito jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir outra. Decidi designar estas manifestações pelo termo *mimicry*, que, em inglês, designa o mimetismo, nomeadamente dos insetos, com o propósito de sublinhar a natureza fundamental e radical, quase orgânica, do impulso que as suscita.” (CALLOIS, 1990, p. 39-40).

A *mimicry* estaria, ainda segundo Callois, por sua capacidade de produzir um “real mais real do que o real” (1990, p. 43), profundamente relacionada à imersão, que a nosso ver é uma característica diferencial dos mundos virtuais tridimensionais.

FORMAS DE EXISTÊNCIA, INTERAÇÃO E PESQUISA EM DOIS MUNDOS VIRTUAIS

Apesar das diferenças explícitas entre jogabilidade e narrativa, tanto o World of Warcraft, quanto o *Second Life*, possibilitam interações que transcendem as narrativas disponíveis (no caso do WoW, desenvolvidas pela Blizzard). O contato com outros usuários pode gerar diferentes vivências, afetos, relações. Ambos universos possibilitam variados tipos de interação social, seja com a finalidade única de se relacionar, ou para facilitar a conquista de objetivos.

Companheiros no World of Warcraft procuram interagir também através de ferramentas como Skype, Facebook, blogs, fóruns. Estes mecanismos são utilizados também pelos residentes do *Second Life*, os quais criam perfis específicos para seus avatares, e sites de fotos para compartilhar seus momentos *inworld*, manter ou mesmo criar novas relações enquanto residentes. O conjunto dessas plataformas que convergem para a sociabilidade dos usuários é definido por Guimarães Jr. (1999) como ambiente de sociabilidade virtual.

Existem algumas diferenças que podem ser observadas acerca da vivência enquanto avatar no *Second Life*, e char no World of Warcraft. Os usuários do WoW se relacionam enquanto jogadores, utilizando seus chars apenas nos fóruns da Blizzard, nos quais precisam fazer acesso utilizando exatamente o mesmo *login* da plataforma principal. Utilizam seus perfis pessoais (não criando novos perfis para seus char) nas redes de relacionamento para frequentar grupos que debatem dificuldades, ou trocam informações sobre as *quests*, funcionando de forma semelhante a um fórum. No *Second Life* existe uma prática bastante comum de levar para fora da plataforma principal a existência do avatar. A

sociabilidade normalmente ocorre entre residentes (usuário/avatar), mantendo a identidade RL do usuário em segundo plano.

Outra diferença bastante evidente é encontrada na criação do avatar e do char. Para os usuários do WoW, criar diferentes chars faz sentido a partir da prerrogativa de que com eles se possa utilizar e conhecer diferentes habilidades, classes, raças e mesmo facções e servidores. Essa atividade torna um jogador mais experiente que pode ajudar e dar dicas aos novatos. A experimentação é fator também da diversão, estratégia e disciplina nesse ambiente, afinal a melhor forma de derrotar um inimigo é conhecendo-o. Fazer um char da facção oposta pode ser útil também como estratégia de combate.

Já no *Second Life*, a criação do avatar diz respeito não apenas as escolhas de aspectos predefinidos, até porque nenhum avatar contém em si, quando de seu “nascimento”, traços fixos que correspondem as suas habilidades e/ou personalidade. Mesmo que ao ingressar no mundo seja necessária a escolha de um avatar pronto no site do *Second Life*, após acessar a plataforma principal, o usuário dá início a uma personalização identitária do avatar, seja na construção ou transformação da aparência, ou na elaboração da personalidade e interesses. A criação de um avatar exige tempo e criatividade, e desenvolve características únicas a partir de sua criação e atuação.

É possível afirmar que a atuação também acontece no WoW, porém o roteiro do personagem está traçado, mesmo que o usuário possa tomar algumas decisões. As possibilidades de modificação dos chars também são restritas às disponibilizadas pela Blizzard, sendo o máximo da personalização a utilização de itens diferenciados, conseguidos (*dropados*) em batalhas mais difíceis, para usuários experientes.

A narrativa do MMORPG World of Warcraft pode ser considerada mais restrita, não apenas por ter uma história já escrita e conhecida pelos usuários, mas também pela manutenção das atividades dos usuários/chars, com o uso de *non-player characters* para guiá-los, e mantê-los no enredo do jogo. Por essa razão as tentativas de conversas dentro do mundo são, por vezes, ridicularizadas, pois não gera pontuação (XP), apesar de que pode haver nessas interações troca de itens e ouro. Os usuários consideram que a conversa deve ser direcionada para os fóruns, blogs, ou mesmo grupos das redes sociais, limitando-se a provocações e xingamentos no chat da plataforma principal.

Essa característica do World of Warcraft dificultou em parte nossa pesquisa de campo nesse ambiente. Havia pouca disponibilidade por parte dos jogadores de conversar ou realizar entrevistas, pois estavam ocupados executando missões e melhorando a performance de seus chars. Conversar com antropólogo, afinal, não dá XP. Inspirados na proposta de Guimarães Júnior (1999) de seguir as interações para além dos limites da plataforma e na experiência de pesquisa de outros membros do grupo no mundo virtual *Second Life*, recorremos ao Fórum da Blizzard para ter acesso a alguns jogadores do WoW. Se as iniciativas de conversar eram frustradas dentro do próprio jogo, o fórum mostrou-se um espaço frutífero para tanto. Passamos então a utilizá-lo tanto para lançar tópicos de interesse para a pesquisa e discuti-los com os jogadores quanto para a observação participante em tópicos criados pelos próprios jogadores.

A partir do contato com outros trabalhos recentes sobre o World of Warcraft, percebemos que estratégias semelhantes foram lançadas por outros pesquisadores da área de Ciências Sociais e que também eles se depararam com o dilema da interação praticamente apenas direcionada aos objetivos do jogo.

A dissertação de Sandro Albernaz Massarani (2013), também utiliza o fórum da Blizzard como principal lócus de observação participante para o

entendimento do World of Warcraft. Ainda sobre o jogo, a pesquisa de Emerson Enrique da Silva (2012) também não fica restrita ao espaço do jogo online, sendo seu foco fundamental as interações que tem lugar entre os jogadores em uma Lan House específica da cidade de Natal-RN.

Em ambos os trabalhos, assim como na pesquisa por nós desenvolvida no World of Warcraft no ano de 2012, os pesquisadores tiveram como sua principalmente via de conhecimento do jogo o ato de jogar. Jogando aprendemos as lógicas do jogo e seu funcionamento. Se não tivessem recorrido a outros espaços de interação, no entanto, possivelmente teriam acreditado que não havia sociabilidade no WoW, sendo toda e qualquer interação entre os usuários guiada pelo interesse individual, o que não é verdade. Perceber os deslocamentos para outras plataformas e persegui-los foi, portanto, essencial para as experiências de pesquisa.

No *Second Life*, por outro lado, as atividades empreendidas pelos usuários são muito variadas, indo desde a construção, comercialização e consumo de bens até participação em shows de música ao vivo, visitas a exposições artísticas, jogos de RPG dentro de ilhas especificamente dedicadas, atividades sexuais, etc. Ainda assim, a sociabilidade enquanto estar junto desinteressado, pelo simples prazer de estar junto, é transversal na maioria dessas práticas. A conversa é primordial para a existência no mundo. Podemos é claro pensar que essa conversa se dá tanto através do texto escrito do *chat* quanto através do texto imagético comunicado pela aparência dos avatares e pelo ambiente/cenário. No caso do WoW, uma vez que o jogador tem pouco espaço de customização/criação, tampouco a conversa imagética possui muito espaço, fazendo uso primordialmente de um vocabulário previamente fornecido pela própria narrativa do jogo.

Passar por esse processo contínuo é parte do aprendizado da “lógica do jogo”, no caso do *Second Life*, assim como a realização de outras atividades como a construção e a exploração. No SL, em contraste com o que acontece no ambiente online do WoW, o espaço para conversas dentro do mundo é constante. Em nossa experiência de pesquisa nos deparamos com interlocutores muito interessados em partilhar suas experiências e reflexões sobre esse mundo virtual. Falar sobre o SL é uma das atividades favoritas dos seus residentes. Tal particularidade sem dúvidas favoreceram as conversas informais e entrevistas que realizamos em nossas pesquisas de campo.

No que diz respeito a imersão na narrativa de jogo, a partir de nossa experiência de pesquisa junto a essa comunidade de *role-playing* dentro do SL, percebemos que o processo de avatarização (GOMES; LEITÃO, 2011) é um ponto fundamental. Em jogos de narrativa fechada o esforço necessário para a imersão parece dizer respeito ao esforço de colocar-se na pele de outro, o protagonista do jogo, oferecido de antemão ao jogador. No caso do SL, quando a narrativa aberta do mundo dá espaço as múltiplas narrativas mais fechadas de jogo que podem ser vividas em cada um das ilhas de roleplaying, o protagonista que joga é o avatar do residente, é como se ele tivesse a oportunidade de migrar de um jogo a outro, de uma narrativa a outra, no instante de um teleporte, e sem abandonar sua identidade de avatar.

Assim, o engajamento do usuário com o avatar é importante para essa vivência da imersão, é um requisito central, não acessório. Seria equivocada, no entanto, pensar no avatar como simples ferramenta utilitária, objeto de pouco investimento em todos os sentidos, um simples meio, um uso estritamente instrumental do avatar. Com isso estaríamos abrindo mão de afecções que são essenciais para essa experiência vivencial. O avatar não é apenas a transposição digital de uma identidade no mundo atual, fora do computador. Ele tem uma

biografia própria, sendo mais um compósito de elementos como seu nome, sua aparência, sua performance corporal (animações escolhidas para usar), o que o usuário escolheu escrever sobre si em seu próprio perfil, sua rede de relações, amizades e inimizades, seus modos de presença textual no *chat* e sua existência em outras plataformas.

Embora tenhamos percebido a importância dessa percepção de ser um avatar e de que aquele que sou é capaz de adentrar o jogo, também notamos que esse único avatar pode desenvolver facetas ou características específicas para mais de um local de *role-play* onde costuma jogar. A partir da relação estabelecida com alguns desses jogadores notamos que aqueles efetivamente engajados em *role-playing* costumam participar de várias ilhas com temáticas diferentes, desenvolvendo quase que sub personagens a partir de seu personagem-avatar, ou desdobramentos deste personagem principal. Nesse caso, identificamos que no perfil público dos avatares são acrescentadas abas diferentes (uma possibilidade que o item perfil da plataforma oferece) e em cada uma dessas abas os usuários descrevem quais as variações que seu personagem pode ter dependendo do lugar frequentado. Tal estratégia funciona quase como um aviso, do tipo, se me encontrar em tal lugar, poderá esperar de mim tal comportamento em detrimento de outro.

As variações descritas nessas múltiplas abas de personalidade no perfil em geral dizem respeito a informações biográficas como idade, pertencimento familiar, estado civil, profissão, gostos e preferências, características pessoais (“avoado”, “preguiçoso”, “observador”) que podem alterar a dinâmica de interações, e ainda que tipo de objeto ou arma costuma ter consigo, caso seja abordado inesperadamente em uma ilha de RP de combate. Frequentemente também encontramos histórias de vida bastante detalhadas tornadas públicas em tais abas, junto à descrição das características. Ainda mais frequentemente junto a esse perfil é oferecida uma lista de “limites” do que tolera e não tolera no jogo: sem/com morte, sem/com dano permanente ou mutilações, sem/com sexo, etc. De acordo com nossos interlocutores de pesquisa engajados em *role-playing* esse hábito de explicitar seus limites serve para que se “filtre” interesses comuns, já que o número de jogadores é grande, e para que se estabeleça um contrato prévio implícito das ações que poderão ou não ser vividas no jogo sem que o mesmo precise ser parado e renegociado a cada momento.

Parar o jogo para renovar contratos e combinações é uma quebra de imersão a ser evitada, por isso tais negociações, nos RPs que observamos, acontecem antes ou após a atividade. Além disso, normalmente tais acordos são feitos no chat fechado, chamado IM, apenas entre dois avatares, enquanto a interação do RP se desenrola no chat aberto. A negociação em IM estaria incluída naquilo que no *Second Life* é chamado de OOC (*Out Of Character*, fora da personagem), quando um residente sai da personagem que está interpretando e fala por si mesmo, humano em frente ao computador. Quando qualquer assunto OOC precisa ser trazido para a conversa os residentes avisam seus pares de que se trata de uma fala “fora do jogo”, escrevendo-a entre dois pares de colchetes ou parênteses, como por exemplo no diálogo a seguir, extraído do primeiro contato que tivemos com Luna, avatar que além de participar da comunidade de The Wastelands ativamente participa de diversos tipos de comunidades de RP com temática de ficção científica:

“[2013/08/02 22:25] Luna: a jovem humana se acorda lentamente. A última coisa que lembra é de estar voltando a pé para seu apartamento após a festa de ano novo... começa a lembrar-se mais... flashes surgem em sua mente... Ela se levanta depressa percebendo que está num lugar estranho, aquele não é o seu apartamento. Trata-se de um espaço relativamente pequeno e mal iluminado... Algum tipo de gosma viscosa

reveste o lado do seu corpo que se apoiava no chão. Sente esse chão latejar e apertar sob seus pés descalços. Ela se dá conta de que está de pijama e a suar de calor. Não parece haver nenhum modo de sair daquele lugar... as paredes parecem quentes... pulsando... como se estivessem vivas [[me chame se tiver interesse, topo qualquer coisa!!]]”

Assim, enquanto Luna descrevia a cena, a garota acordando em um lugar estranho, percebendo substâncias que não reconhece a sua volta, ela fala em nome de sua personagem, estava IC, *in character*. Ela, no entanto, saiu da personagem no momento em que usou os duplos colchetes para indicar que poderíamos chamá-la caso algum de nós estivesse interessado em continuar a cena, muito provavelmente interpretando algum alienígena, monstro ou outra vítima como ela.

É interessante perceber que em jogos como o WoW os jogadores parecem estar todo o tempo *in character*, no sentido de que não saem e entram de sua posição no jogo em termos de identidade ou biografia ou conquistas, não há essa maleabilidade. Ao mesmo tempo, é como se nunca estivesse *in character*, pois quase não se vê no jogo online um *role-playing* escrito e descritivo, às vezes bastante longo no *Second Life*, sendo que em jogos online como o WoW, onde o que parece interessar mais é a ação que a personagem executa e menos sensações e sentimentos que podem ser evocados através do texto.

Nos seus perfis os *role-players* do Second Life também indicam o tipo de RP que preferem e praticam, sendo esse tipo relativo a suas habilidades ou gostos no que concerne a narrativa. Assim, chamam de “Para-RP” o *role-playing* do jogador que é capaz de escrever parágrafos (de onde vem o “para”) descritivos de uma vez só, sem apertar *enter* e enviar frases soltas ao finalizar cada sentença. Quando não tem essa habilidade ou não gostam de exercê-la explicitam essa informação no perfil avisando “não sou um Para-RP”. Outro ponto importante relativo ao *role-playing*, que aparece também no curto exemplo de Luna, é o uso da chamada terceira pessoa narrativa, na qual aquele que escreve refere-se a si (ou seu avatar) como um outro, uma personagem que executa ações em seu lugar.

Embora estejamos enfatizando aqui o texto, é claro que ele não é o único ponto importante para a construção da presença no *role-playing*. Os cenários onde as interações acontecem são fundamentais para ambientá-las e dar-lhes coerência. As comunidades de *role-play* sempre possuem regras que recebemos ao nelas ingressar, e grande parte dessas regras dizem respeito ao vestuário. Um jogador não deverá vestir-se da mesma forma no mundo pós-apocalíptico de The Wastelands, no *role-playing* histórico e bastante rígido em termos de precisão e realismo que acontece em ilhas voltadas para RP histórico, como a Berlin 1920 Project, ou numa ilha de ficção científica. Caso sua aparência destoe ele será considerado um elemento que atrapalha a narrativa do jogo, justamente por quebrar a coerência do ambiente imersivo que está sendo construído (com imagens, texto, sons) pelos demais participantes, coletivamente e durante sua ação na e com a plataforma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse artigo comparamos duas populares plataformas gráficas 3D imersivas contemporâneas, o mundo virtual *Second Life* e o jogo *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* World of Warcraft. WoW e *Second Life* são plataformas online que existem há mais de dez, mobilizando cada milhões

de jogadores que além de dedicar seu tempo investe consideráveis recursos financeiros para participar das atividades que nelas tem lugar.

A comparação que propusemos foi estabelecida a partir das atividades de pesquisa que desenvolvemos em ambas as plataformas, fazendo uso da proposta de classificação de tipos de jogos Juul (2004). Assim, embora o mundo virtual *Second Life* não seja visto por muitos de seus residentes como um jogo, no sentido de não possuir objetivos, recompensas ou um plano de jogo comum a ser seguido, argumentamos que esse mundo virtual digital poderia ser compreendido nos termos de Callois (1990), enquanto *mimicry*, sobretudo quando levamos em consideração o engajamento dos residentes nas mais diferentes temáticas de *role-playing*.

Além disso, procuramos mostrar que *World of Warcraft* e *Second Life*, embora semelhantes no que concerne uma série de aspectos técnicos, geram ambientes de sociabilidade bastante distintos em suas características, um mais focado no cumprimento de objetivos mais ou menos padronizados de jogo, outro na interação mais livre e mobilizada pela vontade de estar junto naquele ambiente *on-line*. As próprias estratégias de pesquisa das quais nos valem, assim, foram adaptadas a partir da descoberta dessas especificidades. Embora tenham diferido em certos momentos, o trabalho coletivo e comparativo de troca de informações e vivências de pesquisa nessas plataformas foi essencial possibilitando, por exemplo, a percepção de que os residentes de mundos virtuais com bastante frequência migram de um jogo/MDV3D para outro, ou fazem uso destes simultaneamente, e que habilidades adquiridas em um são muitas vezes reutilizadas noutro, seja em seus aspectos técnicos ou em termos de referências compartilhadas.

NOTAS

¹ Agradecemos ao CNPq pelo financiamento dos projetos de pesquisa “Processos socio-técnicos propiciadores de imersão em mundos digitais virtuais tridimensionais” (2012-2014) cujos dados deram origem a essa reflexão.

² A designação *mobs* reporta-se ao termo em inglês *mob* (multidão, turba) e costuma ser empregada para monstros que costumam surgir em grande quantidade no jogo e são fáceis de serem derrotados. Há outros tipos de adversários, geralmente maiores, mais monstruosos e muito mais resistentes que são chamados *bosses* (chefões) que demandam a ação conjunta de um grande número de chars para serem derrotados.

³ A sigla vem da expressão *damage per second* (dano por segundo) e expressa o caráter ofensivo da classe, também designada, de modo mais pejorativo como *glass cannon* (canhão de vidro) em outros jogos, por ser imensamente ofensiva, mas muito frágil a ataques adversários.

⁴ Até 2012 a Linden Lab publicava relatórios sobre a economia do SL anualmente, atividade que chegamos a acompanhar no início de nossa pesquisa de campo mas que foi encerrada. Além disso, o último relatório demográfico oficial descrevendo dados como a estratificação etária desse mundo e gênero ou nacionalidade declarados pelos residentes quando da inscrição, data de 2008.

⁵ Durante os quase cinco anos de imersões etnográficas no SL pudemos perceber por exemplo uma considerável baixa no número de acessos (chegando algumas vezes a cair para 35 mil usuários online, um contraste significativo com relação aos até 80 mil online) no mês de fevereiro, sendo esse o momento em que muitos de nossos interlocutores também tiravam férias ou faziam “*SL breaks*”, pausas no uso do SL, mantendo-se afastados do mundo por algum tempo.

⁶ A sigla RPG (*Role-playing Game*) foi originalmente empregada para referir um jogo de representação de personagens derivado de jogos de guerra em 1974 pela TSR com o nome *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões). (A estrutura do jogo, do qual *WoW* herdou muito, consiste em um grupo de aventureiros iniciantes (foi este jogo que

introduziu o componente “experiência” como critério para que os personagens avançassem “níveis”, tornando-se gradualmente mais poderosos, mecânica adotada em WoW e em todos os demais MMORPGs) que enfrentam uma série de desafios e adversários (na maioria monstros) controlados pelo *dungeon master* (mestre da masmorra, usualmente referido apenas como mestre) um jogador que representa tudo o que os jogadores encontrarem no mundo e é responsável por descrevê-lo. Embora D&D e os RPGs modernos sejam justamente conhecidos pela grande quantidade de regras, Juul indica que o RPG não possui regras fixas pelo fato de que elas são secundárias quanto à narrativa e podem ser flexibilizadas ou mesmo completamente desconsideradas se o mestre que narra o jogo considerar adequado (normalmente em acordo com os jogadores).

⁷ O gênero de simulador teve *softwares* para simulação de vôo lançados nos anos 80, que se diferenciavam dos jogos envolvendo aeronaves pela extrema dificuldade, decorrente de seu realismo e pelo fato de não possuírem um objetivo específico que não a experiência da simulação do vôo na realidade (NEWMAN, 2004). O jogo SimCity costuma ser considerado o ápice da simulação, pois desde sua primeira versão, ao final dos anos 80 até a mais recente ele mantém a mesma ideia: construir e administrar uma cidade. Sem pontos, níveis ou mesmo um “fim” para o jogo (BOGOST, 2007, p. 237).

⁸ Devemos lembrar que os primeiros jogos eletrônicos de grande sucesso tais como *Space Invaders* (1978) e *Pac-man* (1980) eram jogos basicamente abstratos com o objetivo único de alcançar uma pontuação que constasse na tela de escores mais elevados. O primeiro jogo a apresentar uma história, abrindo mão do sistema de pontuação e apresentando um pixel “herói” como protagonista foi *Adventure* (1980) (KENT, 2001).

⁹ Um dos principais motivos do sucesso dos MMORPGs é o fato deles serem jogos que não exigem um computador com alta capacidade de processamento e o aumento da oferta de fluxo de dados após a popularização das conexões de banda larga, o que permite a WoW, inicialmente e uma série de outros jogos desta categoria contemporaneamente alcançar vários milhões de usuários (TAVINOR, 2009).

¹⁰ Jogo lançado em 2008 para PCs e consoles de videogame Playstation 3 e Xbox 360. Sua história teria lugar no ano de 2277, após um apocalipse nuclear.

¹¹ Informação pública nos perfis de todos os avatares, diz respeito a data de criação daquela conta no SL.

¹² O jogo *Wolfenstein 3D* (1992) é considerado o responsável por lançar o conceito de jogo de tiro em primeira pessoa, embora o mais popular jogo a empregá-lo tenha sido *Doom* (1993), a despeito do desenvolvimento gráfico após mais de duas décadas a mecânica de jogos desta modalidade mantém-se essencialmente igual e é responsável por algumas das franquias mais rentáveis na atualidade, como *Call of Duty* e *Battlefield* (KING and KRZYWINSKA, 2006).

REFERÊNCIAS

APPELCLINE, Shannon. *Designers & Dragons: the 70's*. Silver Spring: Evil Hat Productions, 2015.

BELL, Mark. Toward a definition of virtual worlds. *Journal of Virtual Worlds Research*, v.1, n.1, 2008. Disponível em: <<http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/283/237>>. Acesso em: 31 jan. 2015.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games: the expressive power of videogames*. Cambridge/Massachusetts/London: The MIT Press, 2007.

CALLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

FLORINDO, Matusalém. Jogos de Yaoi no Orkut e na cidade de Vitória: uma perspectiva etnográfica multissituada. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) Universidade Estadual de Londrina. Londrina: 2013.

GAIGE, Diessica; LEITÃO, Débora Krischke. O processo educativo do noob/newbie no *Second Life*: uma análise da ilha Ajuda Brasil SL. in: *Anais do IV Encontro Internacional de Ciências Sociais (EICS)*. Pelotas: UFPel, 2014.

GOMES, Laura G; LEITÃO, Débora Krischke. Machinima and Ethnographic Research in Three-Dimensional Virtual Worlds. In: Vibrant – Virtual Brazilian Anthropology, v. 9, n. 2. July to December 2012. Brasília, ABA. Available at <<http://www.vibrant.org.br/issues/v9n2/debora-k-leitao-laura-g-gomes-machinima-and-ethnographic-research-in-three-dimensional-virtual-worlds/>>. Acesso em: 31 jan. 2015.

_____. *Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life*. Cronos. v.12 n. 2, 2011, p. 23-38.

GOMES, Laura Graziela. *Pequenos mundos gigantes: neotenia e transdução no Second Life*. In: Barbosa, L (org.). Juventude e Gerações no Brasil Contemporâneo. Porto Alegre: Sulina, 2012. p. 121-155.

GUIMARÃES Jr., Mario. *Sociabilidade no Ciberespaço: distinção entre plataformas e ambientes*. Trabalho apresentado na 51ª Reunião Anual da SBPC – PUC/RS, 1999.

HINE, Christine. *Virtual Ethnography*. Londres: Sage Publications, 2001.

JUUL, Jesper. Introduction to Game Time. In: First Person: New Media as Story, Performance, and Game, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, p. 131-142, 2004.

JUNGBLUT, Airton. *A heterogenia do mundo on-line: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço*. Horizontes Antropológicos, ano 10, n. 21, p. 97-121, jan./jun. 2004.

LEITÃO, Débora Krischke. Aparências, consumo e crítica social no mundo virtual *Second Life*. Revista Eco-Pós, v. 14 n. 3, p. 16-30, 2011.

_____. *Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual Second Life*. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, a. 18, n. 38, p. 255-285, jul/dez. 2012.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*, 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1997.

LINDEN LAB. *Infographic: 10 Years of Second Life*. Publicado em 20 de junho de 2013. Disponível em: <<http://www.lindenlab.com/releases/infographic-10-years-of-second-life>>. Acesso em: 31 jan. 2015.

MASSARANI, Sandro Albernaz. *Cruzando fronteiras: A (re) produção de valores nos videogames online*. Dissertação (Mestrado em Antropologia) Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

MILLER, Daniel; HORST, Heather. The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology. In MILLER, Daniel; HORST, Heather (Org.). Digital Anthropology. Londres: Berg, pp. 3-35, 2012.

NEWMAN, James. *Videogames*. New York/London: Routledge, 2004.

RANHEL, João. O Conceito de jogo e os jogos computacionais. In: Lúcia Santaella; Mirna Feitoza. (Org.). Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2009.

RIFIOTIS, Theophilos. *Antropologia do ciberespaço: questões teórico-metodológicas sobre pesquisa de campo e modelos de sociabilidade*. Antropologia em Primeira mão, n. 51, 2002.

_____. *Desafios contemporâneos para a antropologia no ciberespaço: o lugar da técnica*. Anais da 28ª Reunião Brasileira de Antropologia, 2012.

SANTOS, Raíra Bohrer; SILVEIRA, Gustavo Rocha. *Corpos desviantes no ciberespaço: uma etnografia sobre avatares negros no Second Life*. Revista Primeiros Estudos, São Paulo, n. 4, p. 69-78, 2013.

SILVA, Emerson H. *Conhecimento, Sociabilidade e Lazer em Jogos Online: uma etnografia na “Lan House do Paulo” em São Gonçalo do Amarante*.

Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2012.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, O. (org.). O fenômeno urbano. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

“OS MODOS DE EXISTÊNCIA” DE UM AVATAR: IMAGEM, INVENTÁRIO E PERFIL

“THE MODES OF EXISTANCE” OF AN AVATAR: IMAGE, INVENTORY AND PROFILE

Laura Graziela Gomes

lauragraziela@gmail.com

Doutora em Ciência Social (Antropologia Social) (USP), professora do Programa de Pós-Graduação em Antropologia (PPGA/UFF).

RESUMO

No presente artigo pretendo descrever e analisar os modos de existência¹ de um objeto técnico - o avatar no *Second Life* - tomando como ponto de partida minha experiência de antropóloga brasileira e residente neste mundo virtual. Aparentemente a proposta pode parecer subverter alguns paradigmas tradicionais da disciplina, mas como se verá mais adiante, é somente desta forma que poderia falar de uma perspectiva interna (êmica) sobre este mundo virtual, no qual essas “criaturas” existem e habitam. Somente ao conectar-me aos meus próprios avatares e ter estabelecido com eles “laços fortes” (GRANOVETTER, 2001), isto é, ter desenvolvido com eles certos regimes de engajamento, que me foi possível ter condições de examinar de perto seus respectivos modos de existência, dando conta de que esses objetos ou “criaturas” possuem uma existência tridimensional no contexto do próprio sistema técnico e ambiente no qual são gerados e habitam, a saber: o modo Imagem em 3D, o modo Inventário e o modo Perfil. Meu argumento, é que não se pode conceber o avatar no *Second Life* sem esses três aspectos, ou modos, uma vez que, tecnicamente falando, um modo não existe sem os demais.

Palavras-chave: Mundos virtuais. *Second Life*. Avatares.

ABSTRACT

In this article I intend to describe and analyze the modes of existence of a technical object - the avatar in *Second Life* - taking my experience as a Brazilian anthropologist and resident in this virtual world as a starting point. Apparently the proposal may seem to subvert some traditional paradigms of the discipline, but as it will be seen below, it is only that one could speak of an internal perspective (emic) on this virtual world in which these “creatures” dwell. Only when I’m connected to my own avatars and I have established the “Strong ties” (Granovetter, 2001) with them, that is, we - myself and them - have developed certain engagement schemes, I can be able to closely examine their respective modes of existence. So, in the context of the technical system and environment in which they arise and live, these objects or “creatures” have a three-dimensional existence, namely: the 3D Image mode, the mode Inventory and the mode Profile. My argument is that one cannot conceive the avatar in *Second Life* without these three aspects, or modes; technically speaking, there is no possible existence of

one without the other.

Keywords: Virtual worlds. Second Life. Avatars.

Mas o que não existe? Algo que os olhos não veem, mas que a mente imagina. Por exemplo, suponhamos que alguém imagine uma cabeça de cachorro ou de carneiro com membros humanos, ou um homem com duas cabeças, ou conjugue a parte inferior de um cavalo ou de um peixe com um busto humano. Quem faz coisas assim não faz imagens, mas ídolos.²

Quando ingressei no *Second Life*³ em 2007, pude constatar através de minha própria socialização neste mundo virtual que seria praticamente impossível pesquisar ou mesmo ter acesso aos usuários (humanos) como tais, a não ser muito eventualmente. A identidade de um usuário na “segunda vida”, não exige que ela seja a mesma ou próxima daquela de sua vida *off-line*, a menos que ele assim o deseje. Sendo assim, ele poderá possuir identidades *on-lines* bem distintas daquelas da “vida real”. Disso decorre que muitos usuários (visitantes, frequentadores), mesmo residentes deste mundo virtual se recusem e não desejem de forma alguma saírem de seu anonimato. Para a grande maioria deles, as fronteiras entre as duas vidas costumam ser bem demarcadas, pelo menos em relação aos avatares que não fazem parte de suas redes de sociabilidade mais próximas. Esta atitude não causa nenhuma estranheza ou restrição moral aos demais usuários residentes e mesmo à empresa⁴. Até o presente momento, as regras do *Second Life* não impõem uma política de “convergência identitária”⁵ entre avatares e seus donos humanos, preservando, assim, o princípio do anonimato considerado, tanto pela empresa quanto pelos residentes, como um valor a ser preservado. Assim, avatares podem ter a aparência que quiserem e desenvolver hábitos e estilos de vida bem diferentes e contrários àqueles das vidas reais de seus donos. As regras de conduta da LL se aplicam apenas às ações dos avatares quando estão logados no mundo. Uma vez *on-line*, conectado ao seu avatar no *Second Life*, o usuário tem de se ater às regras de conduta estipuladas pela empresa, que prevê várias formas de controle e sanções para situações de conflito⁶.

Pelos motivos expostos, passei a considerar desnecessária a obrigatoriedade de ter contato com os usuários *off-line*, salvo em situações em que os próprios tomassem a iniciativa de me proporem algum contato. Para este artigo tomei como referência informações obtidas diretamente, através de observações e conversas mantidas pelo IM (chat interno) com os avatares - eles e eu, *on-line*, interagindo a partir de nossos próprios avatares. Meus principais interlocutores constituem um grupo de dez avatares que acompanho desde 2009 e com os quais mantenho relações basicamente através do *Second Life*. Oito deles pertencem a usuários estrangeiros e dois avatares são de brasileiros com os quais mantenho relações também pelo *Facebook*. Finalmente, passei a considerar que se o meu interesse era compreender o *Second Life*, o melhor era começar a levá-lo a sério como “mundo virtual”, buscando compreendê-lo a partir de seu próprio ambiente físico, de suas próprias premissas éticas, etiquetas, regras, situando-me, portanto, “do ponto de vista nativo”, em suma, adotando uma perspectiva êmica de seus modos próprios de existência.

Por esta razão, considero um equívoco etnográfico partir-se do princípio de que todo avatar no *Second Life* é um mero “representante ou extensão do usuário” naquele ambiente, e que uma vez se tendo acesso ou conhecendo-se o avatar estaremos aptos a conhecer ou ter acesso à vida *off-line* de seu dono e vice-versa. Aliás, o pressuposto de que haveria uma continuidade natural entre usuários e seus avatares vêm permitindo muitas confusões no que se refere à compreensão deste mundo virtual. Meu argumento é de que a continuidade

quando existe não ocorre de qualquer forma, sendo esta percepção de continuidade compulsória uma forma ingênua de conceber a cultura digital, particularmente seus processos de mediação, sobretudo, em “mundos virtuais”. A este respeito, parafraseando Howard Becker (1977), explícito o que considero um “mundo virtual”, em especial, o *Second Life*: uma totalidade formada por um sistema técnico específico que cria as condições sociotécnicas para a produção de determinados tipos de acontecimentos e objetos caracteristicamente produzidos por aquele mundo. No presente artigo, o tipo de objeto e acontecimentos que privilegiarei serão os avatares e a natureza dos vínculos que unem eles aos seus donos, sem os quais a reprodução e a continuidade deste mundo tornam-se impossíveis.

Embora soubesse o tempo todo que o lado humano dessas criaturas fosse um pressuposto, estivesse presente e atuante, sabia também que essa participação ou presença não poderia ser concebida como uma explicação última e final para tudo o que acontecia neste mundo virtual. A presença humana precisa ser cuidadosamente examinada, porque ela não ocorre da mesma forma nas diferentes plataformas, sistemas e ambientes digitais, muito menos no SL. O humano que se encontra do lado de cá da tela nunca é deslocado e replicado na íntegra do lado de lá. Evidentemente, que ele se desloca, mas não totalmente; da mesma forma, os deslizamentos que ocorrem encontram-se misturados, de modo não necessariamente organizado ou integrado, mas embaralhado ao sistema, à máquina, softwares até finalmente chegar ao avatar. Tomando como referência trabalhos clássicos de antropologia percebi que o método mais seguro através do qual eu poderia observar a participação dos humanos seria eu mesma passar pela experiência de ter um avatar e observar o que acontecia comigo do “lado de cá” e do “lado de lá” conectada a ele, além de por em prática os modos de engajamento expressos nos rituais de cuidados e devoção que minhas próprias criaturas passaram a inspirar e exigir de mim. A partir deles eu poderia examinar e interpretar muitos dos aspectos humanos envolvidos ou implicados e, assim, fixar-me na questão um tanto quanto enigmática de como um avatar, inicialmente concebido por seu dono como um “dado” do sistema técnico ou do programa, pouco a pouco inverte sua posição, passando a ser percebido como uma criação (singular) de seu dono humano, tornando-se, assim, o sinal visível de sua presença naquele ambiente, sem que, na maioria dos casos, sua segunda vida seja uma mera replicação da vida *off-line* (RL).

Esta decisão deveu-se, sobretudo, à evidência de que os avatares possuíam uma centralidade naquele mundo, pois, de fato, nada existiria ou existe ali sem passar por eles. Desse modo, o que começou como uma constatação banal sobre este ambiente digital, pouco a pouco se tornou um pretexto para eu examinar mais detidamente a natureza dos vínculos que o ambiente do *Second Life* promove através dessas criaturas, quer dizer, a agência que ambos – avatares e ambiente – produzem em seus usuários humanos para mantê-los interessados, engajados com este mundo e empenhados em sua existência e reprodução. Para tanto, um dos meus objetivos passou a ser acompanhar a construção desta “criatura”, em suma, acompanhar o processo de construção deste híbrido formado quando o usuário cria uma relação de engajamento com seu avatar. Como pude observar, esta relação de engajamento não é automática, ela só ocorre gradualmente à medida que o usuário realmente passa a “cuidar” do seu avatar, em outras palavras, passa a singularizar seu avatar genérico inicial e passa a interagir com ele, alterando significativamente sua aparência inicial para poder estabelecer novos engajamentos com o meio-ambiente ao ponto de poder mudar seu status, tornar-se um residente, mesmo que não se torne um pagante, mas alguma coisa além de um mero visitante ou frequentador (eventual ou assíduo), além de engajar-se em atividades e redes de sociabilidade dentro

do *Second Life*, muitas horas imersas, interagindo com os demais avatares e com aquele ambiente físico.

Sobretudo, a mudança de status de visitante ou frequentador para residente indica para o pesquisador que o dono do avatar “foi afetado” (FAVRET-SAADA, 2005) por aquele mundo, está sob a influência das inúmeras afecções que este modo de existência e de engajamento promove, tanto em termos dos bônus quanto dos ônus, pois, sem dúvida alguma, como toda e qualquer identidade, as identidades digitais possuem seus custos. Assim, o quanto custa ser índio, ser negro, ser mulher, etc., vale também para humanos que possuem avatares e decidem viver parte de suas vidas em um ambiente digital imersivo várias horas por dia. Em termos antropológicos, este fato não pode ser de forma alguma negligenciado e só ocorre por causa do investimento emocional, das relações de afeto e vínculos estabelecidos ali, alimentado pelos inúmeros cuidados. Nesses termos, longe de descartar os aspectos econômicos envolvidos neste mundo, é preciso dizer que eles existem por causa do enraizamento na plataforma. Como no mundo *off-line*, as relações econômicas fazem parte das relações sociais. A propósito, compras não são obrigatórias ou compulsórias no SL, já que o programa e o sistema da Linden Lab oferece ao usuário um avatar genérico completo e grátis quando este abre sua conta, além de o sistema permitir a circulação de objetos free, desde que seus criadores desejem compartilhá-lo como tal. Diante dessas constatações e, uma vez que esta singularização não passa obrigatoriamente pelas compras, já que não é uma regra imposta pela empresa e pelo sistema, mas uma condição que se apresenta ao usuário, caso ele não queira permanecer na condição de forasteiro ou outsider, minha pergunta foi: o que acontece e como acontece para que os avatares se tornem o centro, o alvo das atenções, o astro do *Second Life*?

De acordo com minhas próprias experiências e observações considero que devido às características tecnológicas do *Second Life* existem dificuldades e obstáculos a serem superados pelos usuários que, para serem superados torna-se importante desenvolverem “laços fortes” (GRANOVETTER, 2001) com seus avatares. Amar este “outro corpo” ou “criatura” constitui, assim, uma condição necessária para a existência mesma deste mundo, sua continuidade e aperfeiçoamento técnico e, neste caso, o estabelecimento de um vínculo de amor e afeto entre usuário e avatar é o que irá fazê-lo superar os desafios e as inúmeras dificuldades técnicas para continuar a estar ali conectado ao seu avatar interagindo com os demais. Se ele fracassa, não consegue superar as dificuldades e resolver os problemas técnicos, seu interesse pelo mundo decresce e ele acaba desistindo de continuar a se conectar. Nesses termos, insisto em dizer que se o usuário se mantém conectado e interessado no *Second Life* é porque, acima de tudo, desenvolveu “laços fortes” com seus avatares.

Uma vez engajado com seu avatar e com o ambiente, o usuário-avatar terá, então, interesse em desenvolver formas de socialidade e de sociabilidades, donde mais uma vez os “laços fortes” com seu próprio avatar tornar-se absolutamente necessário se seu objetivo é também interagir com outros avatares e fazer do *Second Life* uma espécie de rede social 3D. Em todos esses anos que estou como residente, conheci pessoas que apesar de abrirem suas contas, não continuaram no *Second Life*, exatamente porque não conseguiram construir este vínculo forte com seu próprio avatar, por extensão, com o próprio ambiente e demais residentes, logo, não conseguindo manter seu interesse por este mundo virtual por muito tempo. Neste sentido, é fundamental termos em mente a distinção entre visitante ou frequentador e residente. Para mim, a diferença principal entre as duas primeiras categorias de usuários e a terceira são os laços fortes com o(s) próprio(s) avatar(es) que podem resultar numa conversão subjetiva ao

Second Life, o que pode levar à aquisição e desenvolvimento de uma perspectiva êmica deste mundo.

Ainda que para observadores externos à plataforma, esses “laços fortes” entre usuário e avatar se traduzam em práticas de manipulações e cuidados visando o aprimoramento estético do avatar, a fim de eliminar sua aparência genérica inicial (aquela fornecida pelo sistema da Linden Lab), torna-se importante discutirmos o estatuto desta singularização, ou melhor, desta estetização para entendermos suas razões técnicas e simbólicas, como se verá mais adiante. De fato, esta singularização realiza-se, sobretudo, no plano da aparência, e, sem dúvida, exige um investimento estético. Apesar disso, essas práticas não devem ser analisadas sob a perspectiva moral e confundidas como formas rebaixadas ou decaídas de consumo, de entretenimento, porque só corrobora a difusão de preconceitos em relação a esses ambientes digitais. Se hoje possuir um avatar em 3D pode parecer algo estranho e bizarro para muitos, algo a ser relegado aos games entendidos ainda como entretenimentos relacionados às culturas jovens, temos de ter em mente que os games estão cada vez mais presentes em várias áreas de nossas vidas. A “ludificação” da “vida real” não é um fenômeno extraordinário, tampouco a ser relegado às formas conspícuas de expressão cultural. É bastante razoável imaginarmos que ela já faz parte da economia, está presente na educação e nas demais linguagens de comunicação de massa.⁷

Insisto, então, que todos esses procedimentos estéticos não esgotam as muitas implicações e desdobramentos simbólicos que esta singularização possa ter. Para quem tem um avatar e se dedicou a criá-lo, singularizá-lo durante muitas imersões contínuas, ele não é um mero representante do usuário naquele mundo no sentido instrumental ou utilitário do termo, isto é, um simples meio para por o usuário em contato com outros. Isso não faz sentido, levando-se em conta o investimento técnico e emocional que este usuário tem de fazer. O avatar é muito mais do que isso. Ele é a um só tempo um ciborgue (HARAWAY, 2000), um híbrido (LATOURE, 2011), e, portanto, uma potência no sentido de um devir (DELEUZE, 2001), uma criatura pós-humana, porque está para além do humano e não aquém. Mesmo nas ações aparentemente prosaicas (vistas de um ponto de vista exterior ao mundo) que a criatura realiza, ela já é virtualmente potente, de forma semelhante à imagem antecipatória do humano e de toda sua complexidade que pode ser expressa na sua vocação para ser ao mesmo tempo criador e predador, mas ainda bem conectado à sua animalidade, antecipada por Stanley Kubrick na cena antológica que abre 2001: *Uma Odisséia no Espaço*. Neste caso, a humanização do avatar não retira dele seu caráter de estranheza, de alteridade e de objeto técnico, ao mesmo tempo em que se observando o usuário humano “afetado” por seus avatares não podemos, de modo algum, negar-lhe sua profunda humanidade. Toda a força simbólica do avatar reside, portanto, nesta condição híbrida, e, portanto, na sua condição de um mediador (LATOURE, 2011) e interlocutor com o qual o próprio usuário terá de se haver, interagir antes de qualquer coisa e, mais ainda, terá de nutrir por ele sentimentos de amor e afeto, sem o que não receberá as devidas recompensas. Nisso reside a complexidade desta relação, porque o avatar de um residente não é apenas um simulacro, no sentido de uma réplica, pois não deixa de ser uma “criatura”, um “outro”, uma mistura complexa da pessoa humana que está do lado de cá da tela, com o objeto técnico que se encontra do lado de lá. Visto sob este aspecto, a construção do vínculo entre usuário e avatar é a condição necessária para que tudo o mais exista.

Assim, em termos sociotécnicos, a construção do vínculo é o momento privilegiado em que via de regra são mobilizadas também porções da subjetividade do usuário, especialmente os aspectos que dizem respeito à sua condição estrutural como sujeito. Como disse, quanto mais o usuário e seu avatar estão

conectados por “laços fortes”, mais eles se enraízam na plataforma e desenvolvem uma perspectiva êmica, isto é, interna em relação ao mundo. Nessas condições, o avatar torna-se, então, ele próprio, um actante, um ator, um sujeito por conta não apenas da estética de sua aparência, mas na medida em que ela própria passa a exercer muita agência sobre ele e os demais avatares. É nesta situação que ocorre o *turning point*, ou seja, a perspectiva inverte-se, pois o avatar pode passar a ser muitas vezes a referência para o próprio dono. Nestas circunstâncias, o avatar torna-se o verdadeiro “astro”, não apenas neste mundo (SL), mas também na vida *off-line* do próprio usuário, passando a orientar sua conduta *off-line*, enquanto do ponto de vista interno do mundo, o avatar pode adquirir uma autonomia identitária frente à pessoa de seu dono, porque é ele, o avatar, que passa a importar.

É importante ressaltar que este processo não ocorre ou depende somente de fatores racionais, mas, sobretudo, subjetivos associados aos fatores tecnológicos envolvidos, logo não totalmente controláveis pelo usuário. Como afirmei anteriormente, no caso do *Second Life* a agência maquinica é extremamente poderosa e pode limitar ou expandir bastante a experiência do usuário, ao ponto de fazê-lo desistir de acessar o mundo, caso não consiga ter acesso a um equipamento com as configurações necessárias, ou, fazê-lo aderir completamente a ele, nos casos em que tem acesso aos equipamentos e acessórios adequados. Logo, esta agência maquinica não acontece da mesma forma para todos, mas atua de modo seletivo de forma a facilitar ou não, permitiu não o desenvolvimento desta perspectiva êmica e a possibilidade de construção de uma experiência gratificante do usuário com seus avatares, de modo que estes alcancem uma relativa autonomia. De acordo com Manovich (2001; 2003), a diferença fundamental das novas mídias, notadamente games e “mundos virtuais” em relação às outras formas audiovisuais é que elas constituem um gênero nativo da cibercultura, ou seja, elas não seriam possíveis sem a existência das tecnologias digitais, especialmente de determinados *hardwares* (surgimento das placas de vídeo gráficas dedicadas) que permitiram a criação de softwares gráficos, ao contrário da fotografia, do cinema e da tevê que mesmo sendo cada vez mais produzidos com apoio das tecnologias digitais, não são nativos delas, portanto, não dependem dessas tecnologias para a sua existência. É verdade, como destaca o autor, que todas essas formas culturais estão migrando cada vez mais para as mídias digitais, especialmente no que se refere aos seus modos de produção. Mas isso não implica ainda que softwares tomem decisões críticas no processo criativo desses bens culturais. Tudo ainda é determinado por decisões tomadas por humanos, da mesma forma, como salienta o autor, a maior parte desses bens ainda são centrados no astro humano ou ainda na referência analógica, isto é, atores, personagens, cenários e paisagens (caso do cinema, tevê, etc.).

Como veremos no decorrer do artigo, ambiente e avatar no SL não seguem mais exatamente este protocolo. Durante seu processo de singularização, o avatar torna-se o astro em relação ao usuário, mesmo que do outro lado da tela ele continue “comandando” e orientando muitas de suas ações. Os procedimentos que promovem essa transformação do ícone em ídolo não dependem unicamente da vontade de seus usuários, mas também da existência de hardwares, softwares e de um sistema técnico sofisticado que ao fornecer ao usuário um avatar genérico original, de certa forma o induz e o desafia a desenvolver um aprendizado técnico, portanto, desenvolver também um engajamento técnico com o sistema de modo a adquirir as competências necessárias para tornar a aparência de seu avatar mais agradável, desejável, atraente, exótica, excêntrica, bizarra para ele e os demais, porque é somente desta forma que ocorrerá o interesse e o enraizamento do usuário, em outras palavras, a fidelização do usuário para que ele possa poder coabitar e passar muitas horas

imersas naquele mundo com seu avatar. Dessa forma, é possível dizer que hardwares, sistema e softwares intervêm, agem por assim dizer sobre o processo criativo do usuário humano tornando-se seus coautores e coprodutores, tudo isso misturado ao material subjetivo do humano que também entrará em ação. O efeito disso tudo, é a construção de um avatar único que, sem dúvida, contém a presença/participação do humano que está do lado de cá da tela, mas que não poderá ser simplesmente confundido ou reduzido àquele, ao mesmo tempo em que passará a ser o foco das preocupações desta pessoa naquele mundo. Temos assim muitos deslizamentos ocorridos de um lado para outro que acabam por promover no interior do mundo a criatura em detrimento de seu criador ou dono atribuindo a primeira o status de “sujeito” e astro naquele mundo. Enquanto isso ocorre, externamente o usuário também já não é o mesmo, pois no decorrer deste processo de singularização pode ter sido bastante afetado pela criatura da qual participa, perdendo sua relativa “estabilidade” ou “integridade” anteriores. Como na novela de Stevenson (1886), *O Médico e o Monstro*, é possível criar situações em que o médico (usuário) cria seu próprio monstro (avatar) podendo por sua própria vida em risco.

Diante de tais considerações e tantas possibilidades que se abrem, torna-se necessário descrever o que é então o modo de existência de um avatar neste ambiente. Orientando-me pela teoria ator-rede (LATOURETTE, 2011), passei a seguir essas criaturas e isso supôs estar conectadas a elas, após ter desenvolvido regimes de familiaridade e engajamento técnico com um equipamento adequado e o programa (*browser*) que permite logar no mundo onde elas podem ser geradas e encontradas. É importante dizer que esta forma de apresentar o objeto dá continuidade às reflexões sobre o “estar lá” (LEITÃO; GOMES, 2013) e vem somar-se a algumas inquietações que nós, na condição de pesquisadoras antropólogas passamos a ter quando decidimos realizar nosso trabalho de campo neste mundo e concluímos que realizar observação participante nele equivaleria, de fato, a “participar” dele, não apenas ingressar na plataforma conectada a um avatar genérico, fazer visitas, observações, entrevistas com usuários (*off-line*) e escrever algo a respeito.

Assim, se inicialmente a existência desse mundo deve-se à existência de *hardwares* e *softwares* (concebidos e produzidos por humanos), em um segundo momento torna-se fundamental o engajamento de usuários humanos na continuidade do processo criativo de produção das criaturas que irão habitá-lo, mas isso não poderá ser feito sem eles estarem conectados a elas, igualmente engajados no processo de colonização e criação do próprio mundo, através da criação de seus diferentes ambientes, espaços e territórios onde essas criaturas passarão a habitar e desenvolver diferentes modos de vida (ilhas, *lands*) e formas de sociabilidades/socialidades. Como venho afirmando, nada disso é possível, se antes não existir interesse e uma relação intensa de cuidados em relação ao próprio avatar, pois é a partir dele, misturado a ele que o usuário fará contatos e desenvolverá interações com os demais avatares para compartilharem suas experiências, saberes e competências, formando assim, um mundo no sentido pleno da palavra (BECKER, 1977), inclusive com uma economia material e afetiva próprias, mas cujos princípios se baseiam nesta ética devocional em relação aos avatares. O *Second Life* depende da (re)produção contínua desses vínculos e desta ética devocional para continuar a existir, porque sem a garantia de poder reproduzi-los, este mundo simplesmente desaparece, deixa de existir. Como já afirmei, uma das consequências desses vínculos de “amor e devoção” é que eles dependem de diferentes modos de engajamento e interação sócio-técnicos criados no *Second Life*. Isso me permite dizer que as relações sociais (incluindo todas as formas de sociabilidades) no *Second Life* não ocorrem direta e isoladamente entre usuários (seres humanos), mas através destes sujeitos híbridos concebidos pela mistura e engajamento de usuários com seus próprios

avatars, hardwares e softwares, o que envolve diferentes e múltiplas possibilidades de combinações.

O NASCIMENTO DE UM AVATAR

Dito isso, parto do princípio de que, desde o primeiro momento de seu nascimento, um avatar no *Second Life* é um evento sociotécnico que se inicia quando o usuário entra na página que dá acesso a este mundo virtual⁸, preenche o formulário no qual escolhe um nome, um gênero (M/F) e uma determinada aparência genérica de avatar, dentre as opções que o site da LL oferece. Temos então que a primeira grande diferença entre um “avatar” e os demais objetos do SL reside no fato de ele “nascer”, já que é gerado nas entranhas do sistema que controla a plataforma. É verdade que ao abrir sua conta na página da LL, o usuário tem alguma responsabilidade neste nascimento, na medida em que seleciona uma aparência inicial para seu avatar, dentre aquelas colocadas à sua disposição. De toda forma, ele sabe que está optando por uma aparência genérica concebida por um designer, logo uma aparência que não foi criada por ele e com a qual ele dificilmente terá uma relação forte de apego. Ao contrário, seu sentimento inicial é normalmente de indiferença e até mesmo de rejeição, até por saber que outros usuários ao abrirem suas contas poderão escolher o mesmo avatar que ele. Mas é justamente este sentimento de rejeição ao avatar genérico que poderá mobilizar seu desejo de engajar-se no aprendizado das manipulações necessárias de modo a modificar seu avatar e, assim, dar início a série de intervenções que irão singularizá-lo, de acordo com seus próprios critérios estéticos ou mesmo desejos pessoais, o que, mais adiante, resultará numa criatura “única” em relação aos demais avatares.

Assim, a rejeição do avatar genérico desencadeia o drama e o desejo pela singularização do próprio avatar, tornando-se o motivo inicial para se dar início às formas ou regimes de engajamentos iniciais de cuidados, através dos quais os usuários desenvolverão os “laços fortes” com seus avatares e, em seguida, com o próprio ambiente. Uma vez lá dentro, conectado a um boneco digital, fica evidente para o usuário visitante que ter uma “segunda vida” dependerá de seu engajamento com aquele objeto. É ele que permitirá sua socialização naquele mundo. Como disse, é importante destacar que essas formas ou regimes de engajamentos desencadeados através de determinadas manipulações relacionadas inicialmente à singularização dos avatares, e depois relacionadas à criação dos demais objetos e conteúdos, exigem investimentos e dedicação em termos de recursos, especialmente de tempo de imersão, para que os usuários possam adquirir as habilidades técnicas necessárias a fim de promoverem suas segundas vidas.

Fiz esta longa discussão introdutória para reafirmar que todos os demais objetos existem e passam a ser o foco de interesses e das atenções nesse mundo, somente a partir dos avatares, o que explica a centralidade que este objeto técnico possui. Não há como importar/exportar qualquer conteúdo, forma ou objeto sem ser através deles. Uma vez que se trata de um mundo artificial, totalmente criado por seus residentes, tudo que nele existe em termos de objetos e conteúdos é criado e importado pelos “avatares” e depende deles para circular dentro daquele mundo. Assim sendo, o mundo e a economia do SL gravitam em torno desses seres híbridos, meio coisas, objetos e meio humanos, ciborgues (HARAWAY, 2000). Nestes termos, é hora de dizer que um avatar, bem como sua singularização não se reduz somente à sua figura ou imagem visual, àquilo que está visível para todos, na forma de um boneco em 3D, mas que ele compreende outras duas dimensões, igualmente cruciais para desenvolver sua segunda vida.

Um avatar se compõe de três partes e não se pode acessá-lo sem que as três não estejam reunidas, devidamente conectadas entre si e com o restante do sistema, a saber: 1) a criatura em 3D que o usuário terá a sua frente na tela, na forma que desejar; 2) um banco de dados que constitui o inventário do seu avatar incluindo todo o acervo de objetos e conteúdos que o usuário-avatar criou, comprou, ganhou, recebeu, etc. e 3) o perfil, a partir do qual ele se apresentará a todos e será sua principal mídia interna, através da qual se apresentará ao mundo, criará narrativas sobre si naquele mundo, deixará recados, anúncios e outras informações que considerar relevantes ou desejar compartilhar naquele mundo, inclusive sobre sua vida RL. É preciso termos em conta que cada uma dessas dimensões fazem parte do próprio sistema que rege a plataforma, mas que enquanto o avatar estiver *off-line* poderão estar “hospedados” em regiões ou servidores diferentes e elas só se reúnem quando o usuário se loga e está *on-line*, conectado ao seu avatar. Este triângulo básico pode nos esclarecer muitas questões sobre o modo de existência nos mundos virtuais e sobre a biografia ou mesmo a reputação de um avatar. Com base nesta introdução, começarei pela parte mais visível, aquela que é a mais sedutora, a mais “maravilhosa” e impactante.

1) A IMAGEM EM 3D: *EMBODIMENT* (CORPORIFICAÇÃO)

Ter um avatar no *Second Life* implica passar um tempo razoável imerso “cuidando” de um boneco digital. A analogia com os cuidados dedicados ao bebê humano (GOMES, 2012), ou ainda a “brincadeira de bonecas” é absolutamente pertinente, mas no segundo caso, como destacaram Benjamin (1984) e Winnicott (1975), ela é pertinente desde que não consideremos esta brincadeira uma forma de escape ou evasão, mas como um modo de ação, sem dúvida lúdico, pelo qual usuários (de modo similar às crianças no mundo real) experimentam e se engajam no processo de construção da realidade naquele mundo, o que envolve a aprendizagem e aquisição de certas competências, inclusive técnicas e cognitivas. Sem dúvida, a principal diferença entre a “brincadeira de boneca” no mundo *off-line* e em mundos virtuais é que no mundo *off-line* trata-se de uma forma de ludicidade reservada à infância, enquanto no segundo diz respeito à jovens adultos, pois crianças, em princípio, não frequentam mundos virtuais. Contudo, o fato de estar relacionado a adultos jovens ou não, isso não significa dizer que eles sejam infantilizados, isto é, estejam abrindo mão de sua condição adulta naquele ambiente. Desde logo, sustento que o *Second Life* é um ambiente neotênico por excelência, mas não um mundo infantil⁹.

Posso acrescentar que a ludicidade presente nos diferentes procedimentos de manipulação visando a singularização das aparências dos avatares implica um processo de *embodiment*, a fim de que essas criaturas possam corresponder às imagens e expectativas desejadas por seus donos. Neste sentido, a expressão *embodiment* corresponde ao conjunto de práticas e representações que permite tornar aspectos intangíveis em físicos, isto é, corporificados e incorporados em corpos, no caso, um corpo digital, portanto, um objeto técnico.

Nos parágrafos anteriores ao me referir ao material subjetivo dos usuários que se deslocam, afirmei que eles não vão organizados, ou da mesma forma como se encontram organizados nas pessoas humanas em questão. O deslocamento, uma vez mediado pela máquina, acessórios, conduz a modificações e rearranjos deste material, na maior parte das vezes pondo em relevo os dramas vividos pelos usuários humanos enquanto sujeitos sociais adultos, desde dificuldades de aceitação em relação aos seus corpos humanos adultos, problemas de

autoestima, de identidade de gênero, ou mesmo seu passado infantil contendo episódios e situações de rejeição, abandono, abusos, doenças, luto, violência etc. Assim, seria ingênuo supor que esses ambientes imersivos não constituam um lugar propício para a corporificação dos inúmeros sintomas advindos dos dramas pessoais e sociais dos usuários, um meio privilegiado pelo qual aspectos recônditos de suas subjetividades se deslocam e ao se conectarem aos avatares, passam a atuar naquele ambiente, misturadas às suas criaturas (avatares) e as dos demais usuários.

É impossível deixar de pensar que ao conectar-se à sua criatura, o usuário não se desloque a partir também de seus desejos, frustrações, recalques, devaneios, fantasias, fantasmas, sonhos, em suma, não leve junto consigo apenas projetos e intenções devidamente racionalizados. Seu engajamento para aprender a lidar com seu(s) avatar(es) e junto com ele(s) realizar seus projetos e/ou desejos naquele mundo mobilizará e colocará em relevo, de modo inequívoco todo este material subjetivo que deslocará para o outro lado da tela e se conectará também ao seu avatar. Além disso, repito, de modo algum esses deslocamentos ocorrerão de modo organizado, pois a complexidade do deslocamento recai exatamente sobre este ponto que varia de acordo com os indivíduos/usuários em questão, afinal de contas, o que vai e como vai para o lado de lá. Então é preciso dizer que esta subjetividade é mobilizada de modo variável pelos engajamentos socio técnicos, em função das diferentes formas de agência em jogo.

As condições e qualidade técnica das imersões realizadas e dos avatares usados, irão influenciar os enredos, as tramas, em suma, as narrativas que os usuários desenvolverão e viverão junto com suas criaturas em suas interações com as demais, e que serão responsáveis pela sua trajetória e por sua reputação naquele ambiente, bem como para o entendimento da sua relação de apego e afeto com o próprio avatar.

Ao dizer que todo avatar “nasce” com uma aparência genérica escolhida pelo usuário, dentre as alternativas oferecidas pela LL, quis dizer que, embora escolhida pelo usuário, ela muito raramente é a aparência “desejada” por ele. O problema é que ele não tem como entrar na plataforma sem um avatar ou então com um avatar já singularizado, então é obrigado a escolher uma das aparências iniciais oferecidas. Assim sendo, apesar de ser a menos indesejável, estará longe de ser a figura que o satisfaça e isso por si só constitui-se como uma espécie de introdução ao drama da “falta” em sua versão digital. Tal fato fica evidente logo que ele ingressa no ambiente e se depara com outros avatares considerados por ele fantásticos, diferentes, únicos e maravilhosos. Nesse sentido, a vontade de fazer o mesmo com o seu avatar torna-se um primeiro sinal de engajamento e tornará evidente para os demais o seu interesse pelo ambiente. É possível fazermos uma analogia entre essas manipulações e os corpos dos bebês humanos, sobre os quais incidem também práticas corporais estabelecidas culturalmente desde seu nascimento ou mesmo antes dele. Nesses casos, as manipulações e cuidados coincidem também com um período de intensa socialização e mudanças corporais no corpo do bebê.

Como afirmei, desde o primeiro *login*, o *Second Life* se apresenta como um evento sociotécnico, através do qual o usuário não só vai adquirindo experiência e habilidades com o programa, os *viewers*, mas ao mesmo tempo se socializa e adquire habilidades sociais adequadas que lhe permitem estabelecer relações de engajamento, vínculos com outros avatares, construir afinidades, pertencimentos a grupos e círculos de amigos em torno dos mais diferentes temas, além de outras formas de socialidade, como formas alternativas de relações interpessoais e a própria sexualidade – ambas dimensões importantes dos mundos virtuais. Acrescentem-se ainda muitos outros aspectos da subje-

tividade do usuário que influenciarão bastante a orientação do conceito visual que a criatura terá, bem como sua reputação. Portanto, não podemos perder de vista que há um espaço grande para a manipulação e diversidade de aparências.

Basicamente, uma criatura 3D é composta pelo *shape* e a *skin*. O primeiro, como o próprio termo em inglês diz respeito à forma do corpo, com especial destaque para a modelagem das feições do rosto. Sem dúvida, a cabeça, é a parte do corpo que recebe maior atenção desde as primeiras manipulações. Não que as demais partes do corpo não tenham importância, mas é para cabeça e o rosto que convergem as maiores preocupações, além de ser aquela para as quais existe um maior número de acessórios: olhos, cílios, orelhas e cabelos.

O *shape* é o que confere ao avatar sua forma tridimensional, com volume, espessura, em suma dá a ele uma aparência mais ou menos realista. Em termos técnicos ele é um *mesh* texturizado com uma *skin* básica e genérica que o sistema disponibiliza para cada usuário quando abre sua conta¹⁰. O primeiro *shape* é gerado pelo sistema e uma vez o avatar principal atrelado à conta ter nascido, o usuário poderá criar tantos outros *shapes* quantos quiser, bastando o usuário gerá-lo através de um comando de seu próprio browser e depois ir modelando-o de acordo com as formas e medidas desejadas (se mais ou menos alto, magro, gordo, etc), ou mesmo substituir por outro comprado, feito por um *designer*. Quanto mais experiente for um avatar, mais *shapes* e acessórios ele terá à sua disposição para usar em diferentes composições e combinações e compor as aparências de seu(s) avatar(es). Um fato importante, é que um mesmo avatar não está fadado a ter apenas uma aparência de cada vez, ou ir substituindo-a aos poucos, sucessivamente. Ele poderá ter várias aparências e desfrutá-las em diferentes ocasiões imersivas, dependendo da vontade, do empenho e das necessidades de seu dono e esta variedade poderá abranger uma grande variedade de espécies e tipos de *shapes*, desde avatares humanos, mais ou menos realistas, como de animais, monstros (vampiros, dragões, lobisomens), etc.

A *skin* é outro acessório fundamental que mobiliza bastante os avatares no *Second Life*. Trata-se de uma *layer* (camada) que cobre o *shape* e pode ser adquirida separadamente do primeiro. Enquanto é possível modelar o próprio *shape*, as *skins* mais desejadas são feitas por usuários *designers* que buscando aprimorar cada vez mais o padrão de qualidade gráfica dos avatares, fazem-nas fora do SL¹¹. Uma boa *skin* deve possuir os relevos/sombras que indicarão os volumes, as articulações e marcas corporais, como os seios, por exemplo, a musculatura dos braços e tórax no caso de *skins* masculinas, além das marcas de expressão do rosto, etc. Mas é o *shape* que na condição de um suporte devidamente modelado valorizará ou não o desenho da *skin*, realçando-a ou não. Como é possível depreender, somente com esses dois elementos – *shapes* e *skins* – as combinações e os resultados estéticos podem ser muitos e variados, pois dependerão das combinações e encaixes da *skin* com o *shape*, realizados pelos usuários, a partir de suas habilidades técnicas desenvolvidas, a fim de tornarem as inúmeras combinações possíveis, isto é, as “modelagens” de suas criaturas. Assim, muitos *shapes* diferentes e bem feitos e apenas uma única *skin* podem redundar em diferentes aparências, da mesma forma que diferentes *skins* e um mesmo *shape* devidamente ajustado poderão redundar em aparências igualmente diversas, atraentes e interessantes. Ao mesmo tempo, da mesma forma que os *shapes*, é possível se ter várias *skins* e usá-las em diferentes momentos.

A este binômio básico (*shape* e *skin*) devem ser acrescentados olhos, cílios, cabelos, orelhas e, mais recentemente, pés e mãos em *mesh* que podem ser comprados em lojas de sapatos, até mesmo os pés sem sapatos para serem usados descalços¹². Da mesma forma, as mãos também já vêm com formas sugerindo movimentos/gestos diferentes, bem como as unhas em diferentes tamanhos, pintadas em cores também diferentes e que podem ser compradas

separadamente. O mesmo se pode dizer em relação às orelhas de vários tamanhos, formas e alargadores diferentes. Mais recentemente, as roupas estão sendo feitas também em *mesh*, o que significa dizer que a peça em questão é modelada junto com a forma da parte do corpo a qual se destina. Se for uma camisa, isso significa que ela virá junto com a forma do tronco, masculino ou feminino, geralmente em três tamanhos (S, M, L). Na hora de vestir a camisa em seu avatar, o usuário precisará aplicar primeiro uma camada alpha no tronco do seu shape base para torná-lo invisível e aí poderá aplicar sobre ele a roupa em mesh. Este mesmo procedimento de aplicar um prim que torna certas partes do corpo invisíveis é utilizada no caso dos sapatos que são modelados juntos com os pés. Como se pode observar, existe toda uma tecnologia envolvendo a criação do avatar e ela foi sendo desenvolvida para proporcionar uma aparência mais realista e mais graficamente bem acabada do avatar, o que aumenta o prazer estético e o poder de agência dessas criaturas, corroborando o engajamento, o vínculo e os sentimentos de apego dos usuários com elas¹³.

Em 2007 quando ingressei no SL, saber editar o próprio *shape* constituía um aprendizado básico e fundamental, pois não havia ainda a quantidade de lojas de *skins* diferentes e de boa qualidade, da mesma forma que muitas lojas de olhos, cabelos, roupas, etc. Neste caso, a singularização dos avatares dependia muito da forma como cada residente editava ou mesmo esculpia seu próprio *shape*. Era o *shape* que podia fazer toda a diferença na aparência de um avatar, já que todo o resto era muito parecido e as *skins* eram mais ou menos compradas e adquiridas nas poucas lojas existentes, da mesma forma que havia pouca variedade de cabelos e olhos de qualidade, com aparência mais realista. Ter um avatar singular, único, diferente em 2007 não é a mesma coisa que em 2015. Realmente constituía um desafio muito maior, em função da tecnologia pouco disponível na época e a pouca quantidade de ofertas em termos de variedade de acessórios, devido à quantidade maior de lojas existente hoje para cada item que compõe a figura do avatar.

Apesar de toda a evolução tecnológica, os itens mais valorizados na composição da figura do avatar continuam sendo o par *shape* e *skin*, seguido pelos acessórios principais como olhos, cílios e cabelos. Ainda podem ser acrescentados orelhas feitas em *mesh* nos mais diversos formatos, com ou sem alargadores para serem atachadas, além de tatoos para os mais diferentes estilos para serem aplicados em diferentes partes do corpo. Saber harmonizar e encontrar a combinação perfeita entre tantos acessórios disponíveis constitui uma habilidade extremamente valorizada, pois é esta combinação que vai definir em grande medida a reputação do avatar. Aqui, se aplica muito bem a noção de “encaixe” formulada por Goffman (2010). Um sinal importante que define um avatar singularizado e experiente é exatamente o “encaixe” perfeito de todos os detalhes que dizem respeito à composição e montagem de sua aparência, começando pelo *shape* e a *skin*. O conceito de beleza de um avatar tem relação direta, portanto, com a competência de saber combinar com apuro, a tecnologia e a estética e este fato está relacionado com a noção de “encaixe”, independente do gênero e a espécie de avatar adotada pelo usuário. Esta observação é fundamental, porque não existem avatares somente de aparência humana ou realista, mas também aqueles com aparências de animais, seres exóticos ou bizarros, etc. E que podem ser considerados belos, perfeitos, exóticos, bem feitos dentro de suas respectivas categorias. Para tanto, todos os elementos e acessórios que constituem o avatar deverão estar bem “encaixados”, o que significa neste caso tornar explícito o conceito ou a proposta estética e visual do usuário.

Por fim, um acessório crucial para dar o acabamento final na imagem e aparência dos avatares são os AO's (Animation Overrings). Trata-se de um HUD, um acessório com *scripts* de movimentos que permite a automação do

avatar, aquele atributo que, segundo Manovich (2001; 2003), melhor define as novas mídias, especialmente os objetos técnicos inteligentes que elas promovem. Assim, com diferentes tipos de *scripts* de animações e poses devidamente sincronizados, esses AO's permitem dotar os avatares dos mais diferentes movimentos, além de simular personalidade, expressões e técnicas corporais específicas. Sobre este acessório, existe um vastíssimo leque de opções e cada AO vem com muitos tipos de movimentos e posturas devidamente repertoriadas para diferentes gêneros e tipos de indivíduos e, que, combinadas entre si, resultam em atitudes e técnicas corporais extremamente elaboradas. Um AO padrão possui animações reunidas de várias técnicas corporais, assim classificadas: 1) *stand*: diz respeito aos movimentos para quando o avatar estiver parado. Um bom AO possui vários movimentos corporais de *stand*; 2) *walk*: diz respeito aos movimentos de andar. Igualmente, um bom AO terá várias opções de modos de andar; 3) *run*: diz respeito aos movimentos de corrida; 4) *seat*: diz respeito aos movimentos de sentar (em assentos ou no chão). Estes são considerados os movimentos básicos, os mais usados, mas os AO's possuem também movimentos para pular, saltar, dormir, nadar, voar e outros como andar engatinhando etc. É preciso dizer ainda que as animações e as poses não apenas animam os avatares, dotando-os de movimentos, mas podem fazer isso com elegância, arrogância, sensualidade, erotismo (caso das posições sexuais). Enfim, são capazes de dotá-los com a capacidade de sugerirem expressões de sentimentos e emoções, inclusive, já sugerindo e simulando reflexividade, subjetividade, tornando-os mais ou menos tímidos, contidos ou mais expansivos, exuberantes, arrogantes, sensuais, agressivos, etc.

Outro item importante relacionado aos AO's são aqueles destinados às danças. Dentre as atividades de sociabilidade mais importantes no SL, encontram-se as festas e os lugares para se dançar, tais como ballrooms, discotecas onde se tocam os mais variados estilos musicais. A dança torna-se assim uma atividade muito requerida na vida social de um avatar (pelo menos enquanto estiver se socializando com o ambiente), já que receberá muitos convites para festas onde poderá conhecer, estabelecer contatos e fazer amizades. Nesses casos, é importante pensar em todos os detalhes de sua apresentação, onde sua atuação estará sob o foco de atenção dos demais avatares presentes, desde a composição estética do seu avatar, o “encaixe” até as animações de danças que utilizará em sua performance, dependendo da festa e do estilo musical que estiver tocando. A maioria dos usuários-avatares do SL são aficionados em música, e ela é uma constante no ambiente, pois todos os sims e ilhas possuem streams. Apesar disso, o usuário-avatar pode ficar escutando seu próprio mp3, enquanto realiza sua imersão e não estiver interagindo diretamente com outros.

As lojas de AO's oferecem diferentes estilos de danças igualmente repertoriadas e vendidas de forma que o usuário poderá compor as muitas coreografias de seu avatar. Ser um avatar experiente e singularizado implica, portanto, ter além de uma aparência bem feita, encaixada, e isso inclui um bom AO, criado ou customizado. Se preferir, o usuário poderá comprar as poses separadamente e ir montando seu próprio AO, ou então comprá-lo já pronto, montado nas inúmeras lojas existentes no *Second Life*. O resultado final de todo o empenho e engajamento em conceber esta criatura é que, além de dotada de uma aparência especial, única, ela possa transmitir beleza, elegância e sensualidade, ou ainda personalidade, atitude, sensibilidade, delicadeza ou mesmo brutalidade, violência, e várias outras atributos e/ou qualidades intangíveis que as poses e os AO uma vez acoplados aos avatares sugerem.

O que se espera de um usuário-avatar é que mesmo não sendo o criador de cada um dos itens que compõe seu(s) avatar(es), ele possa exercitar suas habilidades como *bricoleur* e consiga fazer de seu avatar um “arranjo perfeito”. A

prova dos nove é ele conseguir compor e criar “sua criatura”, combinando partes autônomas, feitas por vários criadores diferentes para formar um todo avaliado e aprovado como belo, ou então bizarro, exótico, interessante, descolado, criativo, conforme o caso, pelos seus pares. Em certo sentido, seu avatar estará próximo de um Victor Frankenstein, a famosa personagem de Mary Shelley (1818). Não por acaso, toda esta literatura romântica, gótica, sci-fi que trata da existência de seres bizarros, ctônicos, monstruosos, maravilhosos, exóticos, alienígenas ou provenientes de priscas eras, criados pelos artifícios da ciência e da técnica é usada como uma referência importante para as construções imagéticas e narrativas no *Second Life*.

Assim sendo, muitos avatares que conheci cuja apresentação estética era considerada impecável pertenciam a usuários que partilhavam um imaginário baseado em referências estéticas baseadas na literatura e nas artes plásticas, ambas dependentes de um capital escolar e de experiências, inclusive profissionais, com diferentes instituições de arte, como museus, galerias de arte, etc. Muitos residentes na vida real são pessoas relacionadas ao mundo das artes visuais, e cênicas em geral¹⁴, como fotografia, produtores de cinema e tevê, ou ainda ilustradores, desenhistas, arquitetos, etc. Muitos são *designers* que usam o *Second Life* com objetivos profissionais e artísticos, como uma espécie de laboratório ou ateliê digital para fazerem, criarem e apresentarem suas experiências e instalações de arte digital¹⁵. Durante todo este tempo em que venho frequentando o ambiente, pude observar que a questão do gosto, da mesma forma como a questão da arte têm sido temas muito disputados, que geram muitas polêmicas, ao mesmo tempo em que um divisor de águas importante entre os diferentes segmentos e grupos de residentes.

No SL as diferenças entre residentes não são baseadas tanto em fronteiras nacionais ou marcadores socioeconômicos como classes sociais, gênero ou mesmo etnicidade. É um equívoco imaginar que os ambientes imersivos replicam pura e simplesmente o ambiente geopolítico *off-line*, sendo uma miniatura das relações internacionais contemporâneas. Nos tempos atuais, os avatares podem escolher serem ao mesmo tempo “belos”, “feios”, “esquisitos”, “exóticos”, “bizarros”, “grotescos”, “monstruosos”, magros, altos, gordos, louros, negros, uma vez que a grande diversidade de acessórios disponíveis no mundo permite que o usuário experimente e tenha várias aparências (*outfits*) de todas as espécies que quiser. Se existe um paradigma que pode definir bem o ethos do *Second Life* ele pode ser expresso nas categorias “transitoriedade” e “metamorfose”. De fato, todo avatar é na maioria das vezes, uma “metamorfose ambulante”, para usarmos a célebre expressão de Raul Seixas. A aparência de um avatar pode mudar quantas vezes o seu dono quiser, de acordo com o contexto em que estiver interagindo em um dado momento. Como disse, os avatares se apresentam de muitas formas possíveis e podem criar tipos únicos. Um avatar realista, com aparência caucasiana não significa que seu usuário o seja, e isso vale também para avatares negros, asiáticos e com outras características étnicas. A etnificação dos avatares tornou-se uma prática recorrente no *Second Life*, desde que *designers* passaram a produzir *skins* e acessórios diferenciados para avatares, a partir de 2008. Tais possibilidades estéticas estão relacionados aos avanços tecnológicos que envolvem softwares e hardwares, como placas de vídeo, que melhoraram a performance e a qualidade gráfica da interface com este mundo virtual. Portanto, escolher em dado momento ter um avatar feminino ou masculino, ter um avatar infantil, adolescente ou velho não tem relação direta com a biologia e a identidade *off-line* e oficial de seus donos, ou mesmo estilos de vida relacionados ao mundo *off-line*, mas decorre de uma relação sutil, informada pela subjetividade (incluindo desejos, fantasias e até mesmo os fantasmas do usuário) somada às diferentes formas de agências exercidas

pelos equipamentos, softwares e os modos de socialidade e de sociabilidade naquele mundo.

Do ponto de vista econômico, a maioria das contas são *free*, fato que não dá margem para se saber quem é rico ou não é na vida *off-line*. Dessa forma, as distâncias e as afinidades eletivas entre os grupos de residentes são estabelecidas muito mais internamente, a partir do modo como os avatares exercitam seu gosto, do que a partir demarcadores sociológicos relativos às origens de seus donos (humanos). O gosto é fundamental para a constituição dos grupos e suas respectivas formas de sociabilidade no mundo; a partir do compartilhamento de gostos e estilos de vida que seus avatares possuem e praticam/dramatizam no ambiente. As emulações e concorrências entre avatares ocorrem sempre envolvendo questões estéticas, na área do gosto, como moda, artes plásticas, visuais, cênicas, música, erotismo e sexualidade.

Assim sendo, a influência de todas essas artes e de seus profissionais encontra-se presente na construção desse mundo, desde as paisagens até os conteúdos que circulam na forma de bens e objetos a serem adquiridos e trocados entre os residentes e frequentadores do SL. Todos aqueles que se profissionalizaram no *Second Life* como criadores recorreram a essas artes, de forma a levarem para este mundo seus respectivos repertórios culturais, estéticos e imagéticos. No caso dos avatares, em cada detalhe ou acessório usado na sua composição, percebe-se este aspecto que pode defini-lo e incluí-lo numa categoria feita de acordo com o gosto e a estética, bem como o SL como um todo que é, em suma, uma *bricolage* da cultura visual contemporânea pós-globalização, na medida em que os ambientes deste mundo correspondem a colagens de partes, pedaços, cópias desses repertórios imagéticos relacionados às sociedades contemporâneas e suas respectivas culturas material e imaterial (visual). Mais especificamente em relação aos avatares, o importante a observar é que as escolhas não são feitas aleatoriamente, pois elas marcam tendências específicas e comportamentais importantes que os usuários desejam marcar através dessas escolhas, desses recortes e bricolages que são os avatares, seja de grupos sociais, tribos urbanas, etnias, culturas, histórias, etc. No caso das atitudes e técnicas corporais dos avatares, nota-se a forte influência da moda, do cinema e da tevê, com especial predominância e ênfase sobre as aparências e as técnicas corporais inspiradas em modelos de moda, atores, atrizes, celebridades, personagens famosos de HQ, séries de tevê etc. Finalmente, é evidente que todos esses repertórios culturais e imagéticos, incluindo as técnicas e representações corporais estão relacionadas à juventude e ao adulto jovem para se representar/simular a vida humana, as relações e os vínculos sociais, os sentimentos, a forma de estar no mundo e a própria relação com as coisas. Neste sentido, as representações de juventude, em suma, a neotenia é o que orienta o *Second Life* como uma ética e um modelo de conduta no que se refere à “apresentação de si” naquele ambiente (GOMES, 2012).

No entanto, como disse anteriormente, a criatura 3D é apenas uma parte do triângulo que compõe o avatar. Outra parte igualmente importante é o seu modo arquivo, isto é, o Inventário que não pode ser acessado pelo usuário, sem que ele esteja conectado ao seu avatar.

2) INVENTÁRIO: ESTRUTURA E MEMÓRIA

Em termos estritamente técnicos, a criatura em 3D disponibilizada pela LL aos usuários é um *mesh*. Quanto aos demais objetos que farão parte da vida social do avatar também são feitos de *prims* (simples, *sculps* e *mesh*), mas a principal diferença entre os avatares que são sempre fornecidos pela LL

e os demais objetos, é que estes últimos só poderão ser criados pelos próprios avatares. Logo, quaisquer objetos feitos a partir desses prims dependem de um avatar para tanto, o que significa dizer que o nome do avatar criador ficará atrelado definitivamente ao prim/objeto criado. Outra diferença importante entre avatares e demais objetos é que, diferentemente dos segundos, o avatar não poder ser deletado (descartado) pelo próprio usuário, ou mantido guardado em um inventário, enquanto os demais objetos que farão parte do inventário do avatar poderão ser deletados e guardados nos inventários de seus proprietários. No caso dos avatares, somente a LL pode bloquear ou mesmo deletar um avatar, ou ainda, encerrar uma conta.

Tudo isso significa dizer que, qualquer objeto existente neste mundo poder ter suas origens e seus criadores identificados imediatamente por qualquer outro avatar, bastando que se clique sobre o objeto em questão, para se verificar quem é o avatar criador e o avatar proprietário naquele momento. Todo objeto criado no mundo ao ser vendido será copiado, sendo a cópia enviada para o inventário dos consumidores. Em qualquer circunstância, se um usuário-avatar esquece um objeto seu em uma land que não lhe pertence, outro avatar residente poderá fazer retornar o objeto ao seu proprietário com um comando existente no próprio *browser*, chamado *return*.

Em outras palavras, todo usuário-avatar, além de ser um criador e produtor em potencial de objetos técnicos digitais naquele mundo, é também um proprietário/consumidor deles e, como tal, ele possui atrelado à sua conta, um banco de dados, no qual guarda todos os itens que lhe pertence – desde aqueles que criou por conta própria e os que adquiriu na condição de consumidor (presentes e comprados). Este banco de dados que acompanha qualquer avatar, fazendo parte dele, unido a ele e à sua conta, chama-se Inventário. Não existem avatares sem inventários. Mesmo que possa perder alguns itens, em caso de eventuais problemas técnicos nos servidores da LL, ou ainda porque o próprio usuário-avatar decidiu deletá-los, o inventário existe e estará associado à sua conta. Nenhum outro usuário-avatar – somente à LL em situações especiais ou quando a conta é invadida, hackeada – poderá ter acesso aos inventários dos avatares. Portanto, ele é uma parte muito importante da vida do avatar, porém oculto dos demais avatares. Sem inventário o avatar não existe. Além de ser o arquivo onde estão guardados os objetos do avatar, ele é também a sua memória em termos de sua existência e trajetória no mundo, o lugar onde ficam guardados vários registros de sua passagem pelo mundo.

Caso o usuário-avatar seja um criador e produtor de bens para venda no mundo, as versões “originais” dos objetos criados por ele deverão estar disponíveis no seu inventário. Este é, portanto, o final da cadeia produtiva que se iniciou muitas vezes fora da plataforma. Se este criador decidiu disponibilizar esses bens como (*gifts*) presentes, ou ainda como mercadorias, em lojas, o Inventário constitui o próprio acervo e estoque dos bens originais produzidos por ele, prontos para serem acessados e copiados, todas as vezes que os demais usuários-avatares desejarem comprar ou adquirir seus produtos.

Até mais ou menos 2006-2007 a maioria dos objetos existentes no *Second Life* eram criados a partir de prims simples, criados, torturados e montados de uma forma artesanal na própria plataforma. De certa forma, esse processo correspondia à idéia básica de Philip Linden (Philip Rosedale) quando criou o *Second Life*, de que ele fosse um Lego digital. De fato, como sugere Manovich (2001; 2003), o SL pode ser incluído nesta categoria de plataformas dotadas de softwares construtores de objetos audiovisuais (como o próprio avatar) que incluem processos de modularização, renderização e compatibilidade com outros programas, através das funções import/export permitindo a construção de objetos visuais complexos em 3D, a partir da montagem e colagem de peças

ou blocos, como no famoso brinquedo infantil. A partir de 2008, a LL passou a permitir a importação de mapas sculps (mapas de formas) feitos em *softwares* como *Blender*, *Maya*, etc, com isso abrindo mais a plataforma para as funções import, com vistas a ampliar a qualidade gráfica da interface com o ambiente. Mais recentemente, a partir de 2011, passou a ser permitida a entrada de *prims-mesh*, também com o objetivo de melhorar a qualidade gráfica do mundo, sobretudo a aparência dos avatares e seus acessórios como skins, cabelos, vestuário, partes do corpo, etc, permitindo que eles alcançassem um nível estético apurado e de realismo também elevado, portanto aumentando e potencializando a capacidade de agência dessas criaturas e do próprio ambiente. Essas inovações mais recentes reafirmam a centralidade que o avatar possui neste mundo, e o que faz dele o conteúdo mais eloquente e expressivo do SL, o verdadeiro astro, ator, actante, nada existindo ali sem ele ou sem passar por ele. Em outras palavras, os avatares são os guardiões e repositórios de todo o conteúdo e dos bens que circulam naquele mundo. De fato, as permissões inscritas nos objetos – percebidas por muitos residentes como um fato de natureza exclusivamente técnica – são bastante reveladoras a respeito dos vínculos sociais e suas relações com a produção, circulação e o consumo no *Second Life*, o que torna sua economia interna bem diferente das chamadas economias reais. Como disse, no *Second Life*, os criadores de objetos não perdem jamais o vínculo com os bens criados por eles, através das cópias dos mesmos, reproduzidas no ato de compra ou indefinidamente mesmo quando dão permissão para outros avatares copiarem, independentemente dos modos de circulação que realizarem no mundo. Este vínculo só é perdido em três situações: 1) quando o objeto original no inventário de seu criador é perdido por conta de um problema técnico dos sistemas ou servidores da LL; 2) quando o objeto original é deletado pelo próprio criador e/ou atuais proprietários; 3) ou quando ele é “roubado”, isto é, copiado digitalmente por um *copybot* que substitui a identificação do antigo criador por outra falsa. Neste caso, o objeto pirateado passa a apresentar o nome do novo avatar, geralmente um *copybot* como criador.

Afora essas exceções, independentemente dos novos donos que passarem a possuir esses objetos, através de compra ou dádiva, seus criadores originais estarão sempre presentes no inventário de um determinado avatar, devidamente identificados, podendo seus perfis serem acessados a qualquer momento por outro avatar, desde que o avatar proprietário esteja em algum local público exibindo ou vestindo objetos que despertem o interesse de outros. Desta forma, é possível dizer então que todos os avatares estão conectados e ao mesmo tempo enraizados no *grid* (malha, rede), isto é, estão em rede, no sistema, independente de fazerem parte do grupo de afinidades eletivas de outros avatares. Todos os avatares, independentes de suas escolhas estão conectados sócio tecnicamente por conta do sistema, uma vez que a rede formada por todas essas relações estabelecidas através dos inventários não deixa de ser a objetificação das formas de circulação e relações sociais praticadas neste mundo virtual.

Em termos técnicos, todo objeto criado no SL pode ser “modificado” (*modify*), “copiado” (*copy*) e/ou transferível (*transfer*) e cabe a cada criador decidir por conta própria quais permissões dará ao objeto antes de ele entrar em circulação. Assim, qualquer objeto pode circular na forma de dádiva, mas existe uma forma específica em que a dádiva é total – o *fullperm*. Ela indica que o criador do objeto após ter feito o objeto, assinalou as três permissões ao mesmo tempo, a saber: o *modify* (o objeto pode ser modificado); o *copy* (o objeto pode ser copiado pelo proprietário quantas vezes ele quiser); *transfer* (ele pode ser transferido para outro avatar. Aqueles que receberem este tipo de objeto também poderão doá-lo também como *fullperm*). Já o objeto que é destinado a ser vendido em lojas, seu criador poderá escolher entre duas formas de permissões: as mais comuns, utilizadas na maior parte das lojas do SL são

aquelas em que o objeto pode ser copiado (*copy*) para uso próprio do proprietário, mas não pode ser modificado ou transferido, doado para outro; a segunda, menos comum são aquelas em que os objetos possuem a permissão somente para a transferência, sem permissão para cópia e modificação. A permissão de cópia é a mais comum. Por exemplo, se o avatar compra um cabelo numa loja, recomenda-se que ele faça uma cópia do cabelo, passe a usá-la e preserve “seu original”. Assim, caso haja algum dano com a cópia, ele poderá recorrer ao seu original guardado em seu inventário.

Como disse, o inventário é gerado no momento da abertura da conta, junto com a própria imagem em 3D, pelo sistema da LL. Inclusive, o inventário que acompanha o avatar noob (novato) não vem vazio, em branco, mas já vem contendo um número reduzido de objetos doados pela Linden Lab (dáviva), muitos dos quais são *fullperm*, outros não (apenas *modify* e *copy*). A ideia da empresa é que ao nascer no mundo, cada avatar receba um kit de objetos básicos que permita a cada um dar início à sua segunda vida até começar, por conta de sua socialização e de seus novos vínculos sociais e empreendedorismo, aumentar seu inventário, acrescentando um número maior de objetos que poderá atingir a marca de dezenas de milhares de itens comprados e adquiridos, através das várias formas assinaladas acima de trocas praticadas no mundo, entre elas a própria dáviva, tudo isso envolvendo vínculos sociais, sejam eles positivos ou negativos, laços fortes ou fracos.

Todos esses objetos podem ser classificados e organizados no Inventário em pastas que podem ser criadas pelo usuário. Desse modo, cada avatar na medida em que vai aumentando seu acervo, vai singularizando-o também através das categorias e critérios classificatórios que adota para organizar seus bens, em função de seu modo de vida, atividades e rotinas dentro do mundo. De qualquer modo, todo inventário já vem organizado com um diretório raiz contendo algumas pastas e categorias básicas que continuam sendo mantidas mais ou menos por todos: <bodyparts> diz respeito aos objetos que dizem respeito aos acessórios que entram na composição do “corpo” ou da imagem do avatar em questão (<shapes>, <skins>, <eyes>, <hair>, <ears>, <genitais>, <seios>, membros como pés e mãos, etc), as peças de vestuário <clothing> que inclui desde as roupas que podem ser subdivididas por peças, até sapatos, bolsas, joias, óculos, relógios, bonés e acessórios em geral e, finalmente as não menos importantes animações e poses, ambos acessórios obrigatórios para compor a aparência de qualquer avatar. Outra categoria mais abrangente é a de <objetos> que pode ser organizada igualmente em várias subcategorias, dependendo das espécies de objetos que o avatar possui de acordo com seus interesses. Algumas dessas categorias dizem respeito a objetos relacionados ao ambiente propriamente dito, como casas e construções de todas as espécies, móveis, utensílios, etc.; flora e fauna (vegetação e animais de várias espécies); toda ordem de “acidentes naturais”, como rochas, pedras, montanhas, água, cachoeiras, raios, chuva, etc. Finalmente, e não menos importante temos uma categoria <textures> que diz respeito às texturas usadas na fabricação dos próprios objetos, incluindo os mapas *sculps* que o usuário-avatar vai acumulando e guardando em seu acervo e cuja diversidade varia de acordo com suas respectivas atividades, interesses e projetos. Outra categoria importante são os marcos, ou endereços de *lands* que constituem uma memória importante, pois eles dizem respeito aos lugares frequentados ou pelos quais o avatar em questão esteve em algum momento. Em suma, ele é um registro da própria circulação do avatar, de sua mobilidade no mundo e também de seus interesses.

Como já foi dito, muitos objetos presentes nos inventários foram criados pelos próprios usuários-avatars, não necessariamente comprados ou recebidos, utilizando-se recursos simples ou bastante complexos, em termos

técnicos, econômicos e éticos (caso em que um avatar pirateia objetos criados por outrem). Em resumo, a quantidade e variedade de objetos existentes em um inventário, acessíveis somente ao dono do avatar a ele vinculado, indica que os bens não possuem a mesma origem, já que possuem procedências e origens muito diferentes, isto é, são feitos por criadores diferentes, adquiridos muitas vezes mediante processos igualmente distintos, do ponto de vista técnico, econômico e ético, da mesma forma que não circularão do mesmo modo, uma vez que as permissões dos objetos podem ser também diferentes. Diante dessas características, sustento que existe uma economia própria do *Second Life*, com características muito próprias, não porque esteja voltada somente para a produção e o consumo de bens totalmente digitais e imateriais, mas porque envolve também uma divisão técnica do trabalho própria, que envolve diferentes processos técnicos de produção, circulação e consumo, que não se confundem com os da chamada economia real. De toda a forma, qualquer problema técnico que afete o inventário e implique na perda ou desaparecimento de informações e itens nele guardados, ou mesmo o bloqueio da conta do usuário pela LL, devido a algum tipo de problema técnico ou denúncia pode tornar-se um fato extremamente dramático para o usuário, porque pode ameaçar e comprometer seriamente sua vida e de toda a sua rede, até mesmo pondo fim a sua existência ali, com eventuais repercussões na vida real do usuário, seu dono.

Em caso de um problema técnico sério, ou bloqueio e até banimento da sua conta, os prejuízos de um usuário podem ser enormes, resultar na perda de toda uma história do avatar, isto é, na perda da memória de muitos anos de imersão e de objetos que não poderão ser recuperados, sequer virem a ser indenizados pela LL. Nesses casos, para continuar a ter uma “segunda vida” ele terá então de abrir uma nova conta, criar um novo avatar e começar do zero. O fato de ele ter a chance de abrir uma nova conta não o fará recuperar o que foi perdido e nem o desobrigará de todos os investimentos e esforços necessários que terá de empreender novamente com seu novo avatar, submetê-lo aos mesmos processos de socialização e singularização, a fim de que seu novo avatar adquira, não apenas a forma desejada, mas, sobretudo venha desenvolver interações satisfatórias com os outros avatares e, mais do que isso, venha adquirir uma reputação favorável, além de reunir novamente um acervo equivalente àquele perdido. Em suma, para alcançar todas as recompensas sociais que um avatar experiente pode proporcionar, além da obtenção de uma experiência com a plataforma de forma a poder fruí-la o mais intensamente possível, há um caminho a ser percorrido, um intenso aprendizado técnico e social e isso é o que pode ser considerado uma “segunda vida” nos termos do *Second Life*.

Como venho tentando explicar, ter um avatar implica inúmeras operações, não somente as que dizem respeito às modificações realizadas na figura digital em 3D, mas tudo o que se refere às compras, trocas e os modos de fazer circular os objetos no ambiente, através das permissões. Ou seja, o processo de singularização de um avatar e de sua trajetória como tal, resulta inequivocamente na formação de um patrimônio que ele foi capaz de criar, acumular e por em circulação, seja em diversidade, qualidade e quantidade de itens. Neste sentido, a análise dos inventários é importante porque revela muito sobre a biografia de um avatar, desde os lugares por onde circulou e/ou costuma frequentar naquele ambiente (em função das *landmarks*), contatos, amizades (*notecards*) que ficam registrados em pastas especiais; seu estilo de vida, como ocupação, atividades e interesses que desenvolveu, igualmente registrados e inscritos nos próprios objetos que criou, comprou e ou ganhou.

3) PERFIL: NARRATIVAS

A terceira e última parte do triângulo sociotécnico que compõe o avatar é o seu perfil. Ao contrário do Inventário, ele é acessível a todos os demais usuários, podendo ser consultado, acessado em quaisquer situações pelos demais usuários-avatars, esteja ele *on-line* ou *off-line* (o avatar cujo perfil se deseja consultar poderá estar *off-line*, mas o do curioso tem de estar *on-line*)¹⁶. Esta não é uma parte de menor importância, pois ela está diretamente associada aos modos de “apresentação de si” do avatar no SL, juntamente com sua imagem 3D e está também diretamente relacionada à construção de sua “reputação” social (prestígio, status, etc.), profissional e também moral. O perfil tem relação com a forma pela qual o dono do avatar deseja ou espera que ele seja visto, percebido e recebido pelos demais. O perfil é um miniblog no qual o usuário e avatar vão criando as narrativas de si no mundo. No entanto, diferentemente de um blog comum, as informações vão se metamorfoseando, mudam, conforme a própria imagem do avatar. Para aqueles que não frequentam o SL, o perfil pode sugerir um dispositivo, a partir do qual todos controlam todos. De fato, o controle existe, uma vez que todo e qualquer perfil de avatar pode ser acessado por outro avatar. No entanto, como todos os demais modos de existência do avatar, ele pode ser singularizado pelo usuário-avatar, com este administrando sua maior exposição ou anonimato, conforme desejar. A maior ou menor exposição, ou visibilidade de um usuário-avatar dependerá sempre das informações que ele próprio disponibilizar em seu perfil. As únicas informações obrigatórias que o sistema da LL inclui é o nome do avatar, aquele com a qual a conta é identificada e a data do “nascimento”, ambas permanecendo sempre disponíveis e visíveis, não podendo ser alteradas, ocultadas ou simplesmente suprimidas do perfil. Como as duas primeiras partes do triângulo, o perfil nasce junto com o avatar, é também gerado no momento da abertura da conta. Todo avatar tem de ter um perfil, mesmo que não o utilize ou não escreva nada nele. Neste sentido, o perfil é uma espécie de atestado da presença do avatar, uma crônica de sua trajetória no mundo, podendo ser alterado e atualizado constantemente e de muitas maneiras, seja para revelar, ocultar, narrar, muitas facetas e peripécias da vida do avatar, inclusive sua vida amorosa (casamentos, namoros, etc.). O usuário-avatar pode escolher vários estilos narrativos para falar de si ou sobre situações pelas quais esteja passando no momento, seja para desabafar, falar de seus relacionamentos, ou de seus conflitos, ou ainda de suas descobertas e experiências no SL. Em tudo isso, observa-se que as narrativas produzidas dependerão de sua trajetória, interesses e experiências com a plataforma. São elas que vão influenciar o que o avatar publiciza ou esconde a respeito de si e sobre as atividades que desenvolve no SL, bem como na RL (real life) de seu dono. O perfil pode ser usado como uma forma de marcar pertencimentos, sociabilidades, identidades no mundo ou narrare publicizar situações de conflito e fazer fofoca de desafetos do avatar em questão. Pode também ser um lugar de publicidade, propaganda, marketing para as atividades profissionais do avatar. Assim sendo, os perfis possuem uma linguagem e dinâmica próprias. Em outras palavras, o perfil é uma mídia interna que a empresa põe à disposição de todos os usuários-avatars sem distinção, a fim de expandirem suas redes de relacionamento dentro do mundo, exporem e apresentarem seus grupos de afinidades (que podem ser ocultados também). Para criadores, *builders* e lojistas, ele permite ainda divulgar os endereços das lojas, o que facilita a vida de todos, daqueles que produzem e dos que consomem.

Por último e não menos importante, um aspecto fundamental do perfil é o fato de ele ser a expressão inequívoca da existência deste híbrido resultante do “encontro” entre um humano e este objeto técnico, essas coisas chamadas avatares, e das respectivas agências que um exerce sobre o outro, portanto, um lugar de exposição de seus afetos e afecções recíprocas. Este processo de

hibridização – ao mesmo tempo de humanização do avatar e de avatarização do usuário – pode ser bem observado na passagem da 1ª aba, aquela em que o avatar se apresenta no contexto de sua segunda vida – quem é ele, como se define, suas intenções e projetos no SL, além da inclusão de sua foto, de sua imagem visual como avatar – até chegar à última aba, aquela em que o usuário se apresenta e pode falar do ponto de vista de “sua pessoa na RL”, inclusive postando sua foto real, se assim desejar. Na passagem da primeira a última aba temos a síntese de um “romance”, de um “drama”, enfim, de uma negociação que envolve muitas peripécias entre avatares e seus próprios donos, ora um roubando a cena do outro. Para o observador atento, muitas histórias e sentidos podem ser capturados de cada perfil, e sua apreciação no *Second Life* consiste numa forma bastante peculiar de voyeurismo digital, um modo de se “estar lá”. Seria o equivalente a bisbilhotar a vida de vizinhos, através das janelas de seus apartamentos. Uma experiência bastante comum é encontrar-se em um lugar junto com outros avatares, conhecidos ou não, e todos acessarem o perfil uns dos outros. Não deixa de ser uma prática de controle, mas também de informação, demonstração de interesse, admiração e contemplação, pois afinal, tudo o que um usuário-avatar deseja é ser admirado e contemplado, observado e “seguido”. Consultar e ficar seguindo perfis de conhecidos, amigos e mesmo de desafetos é um modo de se manter informado sobre o que está acontecendo no mundo.

Mesmo sabendo que as narrativas no perfil são formas de ficções, elas não são menos importantes para se compreender a centralidade dos avatares neste mundo. Em seu conjunto, a leitura de vários perfis em um dado momento ou situação, ou o acompanhamento do perfil de um mesmo avatar durante um intervalo de tempo permite termos acesso ao *ethos* e ao *pathos* daquele mundo, isto é, entrar em contato com os aspectos estéticos, éticos, emocionais e afetivos em jogo em um dado período. Sem sombra de dúvida, acompanhar ao longo do tempo as transformações e variações que ocorrem nesses perfis, as negociações feitas entre humanos e seus avatares podem nos dizer muito sobre o estatuto do sujeito neste mundo, sobretudo, as desestabilizações que ele promove no sujeito do lado “de cá” da tela, apontando muitas transformações que já estão em curso na vida *off-line*.

Neste sentido, mais do que os demais modos, o perfil é o modo que denuncia e põe em destaque o híbrido formado pelo usuário-avatar. Embora o perfil esteja sempre sendo alterado, conforme as necessidades, conveniências, interesses e desejos em jogo, este híbrido vai reportando para o público a experiência que um avatar proporciona ao seu dono, e vice-versa, dando conta das formas de engajamentos desenvolvidos por ambos – ele e seu avatar – naquele mundo. O perfil é onde o usuário-avatar constroi, trama e reverbera sua “reputação”, ao mesmo tempo em que dá informações relevantes sobre o *ethos* e o caráter emocional que sua personagem vai assumindo no mundo, em relação às amizades, brigas, conflitos, disputas, fofocas, intrigas, e muito especialmente sua reputação na esfera dos relacionamentos amorosos, se é um avatar atraente, desejado, popular, disputado, arrogante, etc. Como disse, o perfil é a crônica-social que o próprio usuário escreve sobre o modo de vida de seu avatar, das atividades desenvolvidas por ele, dos locais e endereços que costuma frequentar, mas também um mini diário no qual pode deixar suas reflexões, confissões ou reportar suas experiências a respeito de sua experiência na condição de parte desse híbrido que foi tomando forma.

Mas se até aqui enfatizei o perfil como mídia interna e um suporte para várias narrativas anunciando e fornecendo informações sobre a reputação, o estilo de vida e a experiência dos avatares como se fosse uma crônica social, ele funciona também como uma janela ou ponte para o mundo externo, para fora da plataforma, *on-line* ou *off-line*. Assim, ele é também o lugar de comunicação

do avatar, é a possibilidade de o avatar expandir-se para fora da plataforma incluindo em seu perfil os links que seu usuário criou para ele em outras plataformas ou redes sociais. De fato, muitos usuários usam o perfil para redirecionarem o público interno para outros endereços igualmente frequentados por seu avatar fora do *Second Life*, tais como *You Tube*, *Flickr*, *Tumblr*, ou mesmo um blog onde publique com sua identidade de avatar conteúdos e notícias sobre o *Second Life*. Muitos usuários-avatars são blogueiros de moda, fashion addicts e usam o *Second Life* para fazerem suas produções de moda divulgando-as em seguida para fora do mundo, através de fotos ou vídeos em plataformas como *Flickr*, *You Tube* e atualmente *Tumblr*. Então, como escrevi no início do artigo, não é de todo impossível chegar-se à pessoa real que está por detrás do avatar, desde que o próprio usuário-avatar deseje isso fornecendo pistas de outros endereços de como localizá-lo ou de seu avatar. Reafirmo, entretanto, que estas informações ou conteúdos exteriores à plataforma não são inteligíveis por si só para entender o funcionamento do mundo, suas lógicas internas e muito menos a posição que o avatar ocupa neste mundo.

CONCLUSÃO

O artigo pretendeu fazer uma descrição acerca dos modos de existência dos avatares no *Second Life* mostrando como esses modos de existência estão organizados em termos sócio técnicos, a partir de um triângulo básico existente no próprio sistema, incluindo as funções e significados atribuídos a cada termo, bem como as relações entre eles: a imagem 3D, o arquivo ou Inventário e o Perfil. Em suma, foi uma tentativa de apresentar o mundo virtual *Second Life*, a partir de sua estrutura básica e essencial de organização sociotécnica, na qual o avatar ocupa um lugar de centralidade como sujeito e não como mera representação ou extensão do sujeito humano. A partir de uma perspectiva interna do mundo, procurei descrever os regimes próprios de engajamento que o avatar desenvolve neste sistema e que permite torná-lo o verdadeiro “astro”, herói e sujeito deste mundo. Não que o dono humano não importe, mas as condições de vida e os modos de existência que a plataforma exige e impõe, acaba por alterar o estatuto da participação ou mesmo importância da pessoa humana em questão. Do ponto de vista interno, ela é um pressuposto, algo que todos sabem estar ali presente, mas o interesse não recai sobre ela como recairia em várias outras plataformas, tampouco sobre a identidade social *off-line* do dono dos avatares, mas recai, sobretudo, sobre as performances executadas por seus avatares, enfim, sobre os modos como eles se apresentam naquele mundo, desenvolvem ali suas relações de socialidade e de sociabilidade, e que permitem a eles construir diferenças e distâncias significativas em relação às suas identidades *off-line*.

Neste sentido, meu intuito neste artigo foi romper com um tipo de abordagem ao mesmo tempo exotizante e genérica de mundos virtuais, especialmente do *Second Life* ainda predominante nos estudos brasileiros sobre cibercultura, nos quais ele acaba sendo confundido com games e com outras plataformas, até mesmo com as redes sociais. O estudo pretendeu marcar uma diferença em relação a essas perspectivas generalizantes, o que exigiu um investimento mais etnográfico que enfatizasse o *modus operandi* do avatar do *Second Life*.

Assim sendo, partindo da posição de centralidade do avatar no *Second Life*, procurei mostrar como, em função de sua natureza tridimensional – a imagem em 3D, o inventário e o perfil – ele, o avatar, está tanto técnica quanto sociologicamente integrado à totalidade do sistema. Disse também que no caso do *Second Life*, todo avatar possui uma vida social e uma biografia que se desenvolve desde seu nascimento, a partir do momento em que é gerado pelo sistema

da LL. Sua biografia supõe então inicialmente um objeto técnico genérico, gerado pelo sistema da LL, no ato de abertura de uma conta, que compreende essas três dimensões do avatar, ou três modos de existência e com os quais o usuário se depara quando faz seu primeiro login. Uma vez “nascido” e a partir dos primeiros logins de seus donos, tanto as aparências iniciais dos avatares (imagens), como seus inventários e perfis podem sofrer alterações, começando a se diferenciar uns dos outros, ao mesmo tempo em que se distanciam do padrão genérico original. Essas diferenças e distinções estão diretamente relacionadas aos processos de singularização que passam a ocorrer e que irão incidir nestas três dimensões ou modos de existência. No caso do Inventário, ele mostrará não apenas a quantidade de objetos acumulados – feitos ou adquiridos – mas adversidade quanto às espécies e qualidades estéticas, quanto às origens de seus criadores, bem como os diferentes circuitos que percorreram em função das relações e grupos frequentados pelo avatar, da mesma forma que no decorrer da vida social do avatar, seu perfil terá apresentado inúmeras narrativas construídas a partir das diferentes tonalidades emocionais vividas e experimentadas por eles em suas interações durante as imersões, incluindo as interações entre os avatares e seus próprios donos e as respectivas vidas (a segunda vida e a vida *off-line*, RL). O fato é que cada uma dessas partes contribui para que, em suma, se realize a construção de uma “presença” que garante a existência e reprodução daquele mundo.

Se a imagem em 3D é a expressão visual máxima desta presença, ela não se resume a ser uma extensão ou representação do usuário humano, em conformidade com o que ele é do outro lado da tela. A imagem em 3D com todos os excessos e bizarrices que possa apresentar expressa forma de apego e do engajamento do usuário com aquele ambiente, logo é a expressão de sua adesão e opção por estar ali. Neste sentido, a imagem pode sugerir o grau e a intensidade do pertencimento/enraizamento do avatar àquele mundo. Ter uma boa aparência e cultivá-la no mundo, ou mesmo ter um avatar diferente, especial, extravagante é um indício de investimento, de interesse pelo mundo. A imagem de um avatar genérico ou desatualizado pode sugerir o contrário, por exemplo, que ele pode não estar tão engajado assim, podendo denunciar também que o usuário não é um residente, mas um frequentador ocasional, ou então, mostrar que ele “envelheceu”, porque não conseguiu acompanhar as inovações ocorridas no mundo.

Como argumentei, é importante destacar que durante o tempo em que levou criando, compondo, singularizando suas criaturas, o usuário estabeleceu “laços fortes” com elas e com o ambiente, portanto, acabou criando relações de engajamento com ambos de tal modo que passou a desenvolver uma perspectiva êmica do mundo, tornando-se ele e seu avatar um “híbrido nativo”, ou melhor, um residente. Assim sendo, a residência e a noção de residente não pode ser descartada e compreendida em termos técnicos ou econômicos somente, mas como indicativa de um laço social qualitativamente diferente dos demais, isto é, que inclui afeto, emoção, aquisição e compartilhamento do ethos daquele mundo. É verdade que todas as formas de construção de vínculo pressupõem interações técnicas, manipulações feitas a partir de hardware e softwares, muitos dos quais também contribuem e tomam “decisões críticas” – estéticas, lógicas, por vezes acarretando consequências dramáticas – assumidas pelo usuário, resultando neste terceiro termo híbrido – nem humano e nem objeto técnico somente – que possui um ponto de vista diferente do usuário se entendido separadamente, e cuja melhor expressão encontra-se no modo perfil (MANOVICH, 2003). Como foi dito, o perfil, é a narrativa que o próprio híbrido vai compondo durante todo este processo de singularização sobre as negociações entre avatar(es) e usuário(s). Nestes termos, pode ser uma narrativa que pode ser recheada de peripécias, de emoções e sentimentos, algo semelhante a um

mito, epopeia, drama, romance, crônica onde se narram histórias de amizades, amores, brigas, fofocas e conflitos de toda a ordem.

Portanto, uma vez que este avatar adquiriu uma condição plenamente singularizada é possível sustentar ainda que avatares são menos ícones e mais ídolos (GINZBURG, 2001), dependendo da natureza e da intensidade dos vínculos desenvolvidos entre avatar e usuário. No caso do ícone teríamos o híbrido formado a partir de uma sintonia e identidade maior entre usuário e avatar e que, como disse, é possível, mas não é o comum, enquanto no caso do ídolo seria o híbrido, a criatura que “não existia antes”, isto é, uma presença inteiramente nova, surpreendente que pode irromper no intervalo entre o objeto técnico e o usuário, pelo menos em relação àqueles aspectos de sua pessoa que ele considerava até então estáveis, que o representava como sendo “ele” até então, rompendo, por assim dizer, com toda a barreira de familiaridade, introduzindo a estranheza, algumas vezes de forma dramática. Neste caso, temos a divergência identitária ou um processo de dividação, que pode entrar ou não em choque com as percepções costumeiras do usuário sobre si próprio. Esses são os casos em que o avatar assume plenamente a condição de astro e actante para o próprio usuário, e com poderes de afetá-lo profundamente, não apenas no contexto daquele mundo, mas também no contexto de sua vida *off-line*. No caso desta segunda situação ela pode ser considerada como sendo a culminância de um processo de conversão subjetiva àquele mundo, fato que não é uma exceção neste mundo.

Para finalizar, é preciso voltar a falar do usuário humano, mais uma vez, não no sentido de pretender restaurar pura e simples sua centralidade no processo das decisões críticas tomadas para a singularização de seus avatares, mas para lembrar que ele próprio não pode ser de forma alguma concebido genericamente. Por mais que essas plataformas sejam globalizadas, as condições locais de conexão, isto é, de onde os usuários se conectam ao ambiente interferem e atuam sobremaneira na construção desses híbridos que são os avatares. Nestes termos, um avatar estadunidense é diferente de um avatar francês, ou brasileiro, etc., não apenas do ponto de vista dos seus usuários humanos, enquanto membros de sociedades e culturas distintas, mas porque, dependendo dos diferentes pontos em que estejam se conectando ao *Second Life*, isso envolve diferenças significativas que afetam a experiência e as gratificações que se pode obter a partir das diferenças tecnológicas envolvidas. Sem dúvida, para usuários brasileiros, a experiência com o *Second Life* é mais complicada e menos gratificante, mais cheia de obstáculos a serem enfrentados do que para usuários norte-americanos em geral (EUA e Canadá) e europeus ou japoneses, tendo em vista as facilidades tecnológicas de acesso a equipamentos, acessórios, qualidade da banda larga, enfim tudo aquilo que pode tornar as imersões uma experiência sensorial e cognitiva eficiente e extremamente gratificante.

A discussão a ser apresentada no presente artigo não pretende esgotar de forma alguma a complexidade do assunto e particularmente desta relação, sempre em construção, cheia de nuances e peripécias, entre usuários e suas criaturas/identidades digitais, a começar pelos pressupostos teóricos que envolvem a própria categoria nativa e técnica <usuário>. Dependendo de suas origens, estão em jogo inúmeras opções e escolhas que singularizam e distinguem a condição de usuário mesmo no interior de uma mesma plataforma, além de noções e representações significativas. Por ora, em relação ao *Second Life* vale destacar a diferença existente entre ser um usuário, possuir uma conta naquele ambiente e ser um residente. Esta diferença abre espaço para que muitas outras diferenças apareçam para o próprio usuário quando ele se conecta às suas criaturas e se relaciona com as demais.

É importante dizer que o principal objetivo deste artigo foi fazer um exercício no qual fosse possível descrever a construção do vínculo ou laço social do ponto de vista nativo duplamente falando, isto é, a partir do fato de fazê-lo na condição de antropóloga que investiga este mundo desde 2007 e de minha condição como residente no *Second Life*, já que só poderia ter realizado as observações de forma consistente, ter incluído a participação de meu próprio avatar, após ter desenvolvido com ele uma relação igualmente intensa, que me deu acesso à perspectiva êmica do mundo, ao mesmo tempo que, na condição de usuária, acesso o mundo situadamente, isto é, a partir de um determinado lugar do Brasil, como brasileira, marcada por uma história pessoal e coletiva específica que influencia todas as condições sociotécnicas de minhas imersões.

Se existe algum sentido ou pertinência em se fazer “antropologia de mundos virtuais”, insisto em dizer que um deles é poder realizar etnografias plurais que revelem o quanto esses ambientes originalmente criados, patrocinados e mantidos por empresas estadunidenses, mesmo impondo sua lógica em termos globais para ser compartilhada ou mesmo internalizada por usuários de diferentes países (sociedades e culturas) que os acessam de diferentes pontos de seus respectivos países, estes não o fazem abdicando de suas condições locais de conexão. Isto significa dizer que ao efetuarem suas imersões, estes usuários estarão sujeitos e submetidos também às condições socio técnicas locais e específicas que se deslocarão junto com eles, resultando em experiências e formas de engajamento igualmente distintas e cada vez mais híbridas, em termos materiais e técnicos mas, sobretudo, no que diz respeito às experiências culturais, estéticas e subjetivas.

NOTAS

¹ Utilizo a expressão “modo de existência” em consonância aos trabalhos de Gilbert Simondon (2007) e de Bruno Latour (2011). Neste sentido, me oponho à dicotomia social X técnica, humano X máquina, ou ainda, às tentativas de se tratar essas relações separadamente ou de forma purificada. Sustento ao longo de todo o artigo que meu humanismo pressupõe o humano sempre misturado às coisas, afetando e sendo afetado por ambas (coisas e técnica), como por exemplo, no caso de um avatar.

² Orígenes, Homilias sobre o Êxodo, VIII, 3 *apud* Guinzburg, 2001, p. 124.

³ *Second Life* é o nome do mais popular mundo virtual existente. Fundado em 2003 por Philip Rosedale nos EUA, ele é administrado pela empresa *Linden Lab*. O nome em português seria “Segunda Vida”, mas nunca soube de usuários brasileiros residentes se referirem a ele pelo nome em português. Prevalece o nome em inglês, da mesma forma que a maior parte dos termos e expressões que designam os aspectos técnicos e mesmo sociais deste ambiente imersivo. A maior parte das informações e documentos oficiais da LL relacionadas ao funcionamento e regras de uso do mundo não se encontram traduzidas em português. Para se ter uma ideia a respeito deste mundo, acessar: <<https://www.youtube.com/watch?v=3-LB-FeJlc4#t=67>>.

⁴ Vale dizer que entre usuários brasileiros é mais comum o desejo e até mesmo o empenho para se ultrapassar as fronteiras do *on-line* (SL) em direção ao *off-line* (RL). Entretanto, de forma alguma este fato pode ser estendido a todos residentes e não foi motivo de consideração neste artigo. Minha pesquisa de campo foi desenvolvida entre residentes, para os quais a “segunda vida” *on-line* é vivida e experimentada em seus devidos termos e limites.

⁵ Jair Ramos usa esta expressão para caracterizar as redes sociais que obrigam o usuário a fazer seu perfil ou conta em acordo com sua identidade civil, inclusive muitas vezes tornando obrigatório o envio de dados, tais como nome completo, endereço, telefone, CPF, etc. Este não é o caso do *Second Life*, para o qual o usuário pode se atribuir outro nome de sua livre escolha e fornecer apenas um e-mail válido. Ver: RAMOS, Jair. Teoria Social e a *Internet* como novo espaço social. Palestra apresentada na 2ª Jornada de Antropologia do PPGA/UFF, 2013.

⁶ Sobre as regras que regem o mundo, acessar: <<https://jira.secondlife.com/secure/Dashboard.jspa>>.

⁷ A esse respeito, veja-se <<http://www.livrogamification.com.br/>>. Chamo atenção também para o verbete da Wikipédia no qual o editor preferiu utilizar a expressão *ludificação* e incluiu uma bibliografia grande sobre o tema, especialmente relacionada às utilizações crescentes das tecnologias dos jogos na educação e nas empresas. <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ludifica%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 04 mar. 2015.

⁸ Fazer uma introdução ao *Second Life* foge completamente aos objetivos do artigo. Com mais de dez anos de existência, já existem boas referências bibliográficas e muito material disponível na *Internet* a respeito. Para um entendimento rápido, remeto o leitor novamente à página: <<http://secondlife.com>>. Para tomar contato com o visual do SL, sugiro também uma pesquisa no *You Tube*, onde existem muitos vídeos hospedados feitos pelos próprios residentes. Aliás, fazer fotos e vídeos com avatares é uma das atividades que fazem parte das práticas e ritos devocionais de cuidados. Exibir fotos do avatar em plataformas como o *Flickr* ou *Tumblr* é uma prova do engajamento de seu dono com ele.

⁹ A esse respeito, remeto o leitor ao meu texto, bem como aos autores que tomei como base, especialmente, Lorenz (1971) e Gould (1980). O presente artigo é um desenvolvimento e aprofundamento das ideias que desenvolvi nele.

¹⁰ Atualmente, a LL dá para o recém-chegado um avatar genérico mais bem acabado do que dava antigamente. Este avatar já vem com uma *skin* e acessórios feitos por *designers* do próprio *Second Life* e, dessa forma, ele já “nasce” com uma aparência menos *noob*. Mas nada disso elimina a necessidade da singularização e o desejo que o usuário passa a ter de aperfeiçoar a aparência de seu avatar.

¹¹ Uma *skin* humana realista de excelente qualidade gráfica geralmente é feita a partir de fotografias de modelos humanos que são exportadas para o Photoshop ou outro programa similar onde, em seguida são manipuladas, retocadas, o que pode resultar em diferentes *skins*. Por último, elas são salvas em arquivo .tga (targa), para em seguida serem exportadas para o SL para serem vendidas em lojas especiais.

¹² Muito poderia ser escrito sobre cada um desses acessórios mencionados. Em relação aos olhos e cabelos existem uma quantidade grande de lojas somente dedicadas a estes dois itens e, é claro, eles fazem muita diferença na composição de uma determinada aparência.

¹³ Existem algumas controvérsias em torno do *mesh* e nem todos os usuários-avatares aderiram inteiramente a ele, exatamente porque, apesar da maior perfeição e realismo, ele reintroduz novamente a questão da homogeneidade, comprometendo o investimento feito pelo usuário na singularização de seu avatar. Para muitos residentes ter um avatar singularizado significa ter um *shape* com uma forma totalmente feita e esculpida pelo próprio usuário, nas proporções desejadas, adaptada e ajustada harmoniosamente a uma bela *skin* numa combinação única que só ele sabe.

¹⁴ A esse respeito ver: <<https://www.youtube.com/watch?v=3-LB-FeJlc4>>. Último acesso em: 15 jan. 2015.

¹⁵ Um dos artistas mais famosos do SL foi AM Radio que mereceu várias matérias em publicações impressas nos EUA. Ele criou várias instalações que eram visitadas e frequentadas por todos os residentes. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MUYEPBNg474>>. Último acesso em: 06 mar. 2015.

¹⁶ Ao se digitar o nome de um avatar no Google, ele até poderá fornecer um link do perfil do avatar, mas ele dificilmente estará acessível, a menos que o próprio usuário deseje e aí tenha configurado suas informações para que elas possam ser acessadas de fora da plataforma.

REFERÊNCIAS

BECKER, H. Mundos artísticos e tipos sociais. In: Arte e sociedade. Ensaios desociologia da arte. Rio de Janeiro: Zahar, 1977, pp. 9-26.

BENJAMIM, W. *Reflexões*: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

DELEUZE, G. *Spinoza*: Filosofia practica. Buenos Aires: Fábula, 2001.

- Favret-Saada, J. “Ser Afetado”. In: Cadernos de Campo, n. 13, 2005, p. 155-161.
- FOUCAULT, M. *De outros espaços*. Disponível em: <http://www.historiacultural.mpbnet.com.br/pos-modernismo/Foucault-De_Outros_Espacos.pdf>.
- GINZBURG, C. “Ídolos e imagens. Um trecho de Orígenes e a sua sorte”. In: Olhos de madeira. São Paulo: Companhia das Letras, 2001, pp. 122-138.
- GOFFMAN, E. *Comportamento em lugares públicos: notas sobre a organização social dos ajuntamentos*. Petrópolis: Vozes, 2010.
- GOMES, L.G. Pequenos mundos gigantes: neotenia e transdução no *Second Life*. In: Barbosa, L. (org.) *Juventudes e gerações no Brasil contemporâneo*. Porto Alegre: Sulina, 2012, pp. 121-155.
- GRANOVETTER, M. The strenght of weak ties. In: *American Journal of Sociology*. Chicago: Chicago University Press, Volume 78, issue 6, 1973 pp. 1360-1380.
- LEITÃO, D.; GOMES, L.G. *Estar e não estar lá, eis a questão*: pesquisa etnográfica no *Second Life*. In: Dossiê – Pesquisas no ponto com: desafios metodológicos, questões éticas e novas categorias para a investigação em ciências sociais. Cronos, Revista Pós-Graduação, Ciências Sociais, UFRN, Natal, v. 12, n.1, pp. 25-40, jan/jun. 2011, ISSN 1518-0689.
- MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- _____. *Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições*. In: Leão, L. *O chip e o caleidoscópio. Reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Senac, 2003, pp. 23-50.
- RAMOS, Jair. *Teoria Social e a Internet como novo espaço social*. Palestra apresentada na 2ª Jornada de Antropologia do PPGA/UFF. 2013.
- SIMONDON, G. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo, 2008.
- STEVENSOM, R.L. *O estranho caso do Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (O médico e o monstro). São Paulo: L&PM, 2011.
- TADEU, T. *Antropologia do ciborgue. As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- THÉVENOT, L. Le régime de familiarité. Des choses en personne. In: *Genèses*, 17, 1994. Les objetset les choses. pp. 72-101.
- WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

artigos

QUANDO O CIBERESPAÇO FAZ AS SUAS LEIS: O PROCESSO DO MARCO CIVIL DA INTERNET NO CONTEXTO DE REGULAÇÃO E VIGILÂNCIA GLOBAL

WHEN CYBERSPACE MAKES ITS OWN LAWS: THE POLITICAL PROCESS OF THE CIVIL RIGHTS FOR THE INTERNET IN THE CONTEXT OF GLOBAL RULING AND SURVEILLANCE

Fabício Solagna

fabricio@antropi.org

Doutorando em Sociologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), membro do grupo de estudos da Antropologia da Propriedade Intelectual (ANTROPI) e membro da Associação Software Livre.Org (ASL)

Rebeca Hennemann Vergara de Souza

sr.keuner@gmail.com

Professora Assistente na Universidade Estadual do Piauí (UESPI), membro do grupo de estudos da Antropologia da Propriedade Intelectual (ANTROPI).

Ondina Fachel Leal

ofachelleal@gmail.com

Professora Titular Departamento de Antropologia, UFRGS, Porto Alegre, RS; Ph.D. Anthropology, University of California Berkeley; membro do grupo de estudos da Antropologia da Propriedade Intelectual (ANTROPI).

RESUMO

Este trabalho analisa alguns embates entre liberdade e vigilância que envolveram diferentes atores sociais na produção do Marco Civil da *Internet*, aprovado em 2014, e que ficou conhecido internacionalmente por ser uma lei elaborada numa plataforma *on-line*, aberta para contribuições da sociedade civil. Essa iniciativa se deu em um contexto de proposição de legislações de *enforcement*. As batalhas sociopolíticas sobre os rumos da cibercultura e sobre seus espaços de conformação e de reprodução são aqui compreendidas como práticas cotidianas de uma nova esfera de produção de informação e de cultura. Através de um relato na tradição etnográfica, buscamos mostrar como se deu a mobilização política de instituições, atores e governo em torno da rede e que valores estão em jogo na disputa por um modelo de regulação. Na elaboração desta política pública brasileira atuaram diferentes atores oriundos de movimentos sociais, sobretudo aqueles identificados com o movimento software livre, o que contribuiu para constituir um campo de *advocacy* tecnopolítico em favor de uma legislação focada na garantia das liberdades no ciberespaço.

Palavras-chave: Ciberespaço. Tecnopolítica. Políticas Públicas.

ABSTRACT

This paper analyzes the tension between freedom and surveillance in the making of the Brazilian internet legislation (Marco Civil), approved in 2014, renown worldwide as a law drafted on an online platform with participation from the civil society. The political clashes over the future of cyberculture and its spaces of conformation and reproduction are taken here as everyday practices of a new sphere of production of information and of culture. Through an ethnographic account, we reveal the political mobilization of different stakeholders, institutions, civil society and government regarding the web regulation, as we indicate what values are at stake in a dispute regarding a regulatory model. A set of diverse social actors has been very active in this process of drafting this public policy in Brazil, especially those identified with the free software movement, which contributed to creating a high tech advocacy field in favor of a bill focused on ensuring cyberspace freedom.

Keywords: Cyberspace. Tecnopolitics. Public Policy.

“A cibercultura precisa ser entendida como um abrangente campo de forças e significados no qual ocorre uma complexa produção de vida, trabalho e linguagem.” Escobar (1994, p. 217).

INTRODUÇÃO

A emergência histórica da *Internet* produziu – e continua a produzir – formas originais de sociabilidade e subjetivação, bem como estratégias e mecanismos de regulação das relações sociais no ciberespaço, exigindo da Antropologia novas formas de compreensão cultural. Escobar (1994), em seu artigo “Welcome to Cyberia: notes on the Antropology of Cyberculture”, anterior mesmo à popularização em escala global da *Internet* como espaço social, emprega o termo ciberespaço para designar a arena de transformações fundamentais na estrutura e significado da sociedade moderna resultante das novas tecnologias de informação. Neste texto seminal, Escobar (1994) advoga que o estudo da cibercultura diz respeito às construções e reconstruções culturais nas quais as novas tecnologias estão baseadas e, por sua vez, ajudam a conformar.

O presente trabalho problematiza a cibercultura a partir das políticas das tecnologias digitais, mais especificamente as políticas de regulação e de regulamentação do ciberespaço no contexto brasileiro. Compreendemos assim o ciberespaço, na esteira da definição de Escobar (1994), como um espaço de interações sociais e práticas culturais reguladas pelas tecnopolíticas. Segundo Fischer (2011, p. 61), “o resultado das batalhas a respeito das normas futuras e das formas de vida cultural não se encontra de forma alguma predeterminado”, de forma que a compreensão, desde a Antropologia, dessas batalhas é fundamental para entender as tensões entre direito privado, domínio público e regulação social em uma esfera pública que cada vez mais tende a transbordar e estabelecer redes com as esferas não virtuais.

Neste artigo analisamos um dos embates específicos entre liberdade e vigilância no ciberespaço brasileiro que envolveu diferentes atores sociais na produção da legislação a respeito da *Internet* no Brasil. Em 2014, foi aprovado o Marco Civil da *Internet* (MCI) que ficou conhecido internacionalmente por ser uma lei elaborada numa plataforma *on-line*, aberta para contribuições e sugestões da sociedade civil. Essa iniciativa se deu em um contexto de proposição de legislações de *enforcement*, também chamadas de leis de cibercrimes, cuja regulação funciona no registro do crime e da delimitação das liberdades no ciberespaço.

O argumento é que, no contexto brasileiro, a incorporação de diferentes atores oriundos de movimentos tecnopolíticos na condução de políticas públicas na área de tecnologias da informação e comunicação (TICs), dentro do Estado, contribuiu para a construção de um amplo campo de *advocacy* em favor de uma legislação focada na garantia de direitos mínimos sobre a rede. Ao mesmo tempo, espaços de discussão e profusão de ideias sobre liberdade e tecnologia, como o Fórum Internacional Software Livre (FISL) e o Comitê Gestor da Internet (CGI.br), foram essenciais para que o Marco Civil figurasse na pauta do centro político do governo brasileiro.

ESCASSEZ, CONTROLE E REGULAÇÃO GLOBAL DE BENS INTANGÍVEIS

Castells (2008, p. 81) aponta que “nem tudo ou nem todos são globalizados, mas as redes globais que estruturam o planeta afetam a tudo e a todos, porque o cerne das atividades econômicas, comunicativas e culturais é globalizado”. É este movimento da cultura que se reinventa a partir de novas tecnologias que a Antropologia busca acompanhar. E, é a constituição e o embate entre os atores que disputam as formas de controle e governança da esfera pública, da rede, que buscamos perscrutar neste estudo.

As políticas de *enforcement* da propriedade intelectual (PI)¹ funcionam como condição de emergência de uma esfera de discussão e práticas em torno de liberdades, direitos e deveres na *Internet*, constituindo um pano de fundo para a compreensão dos embates em torno do Marco Civil. Neste sentido, a análise do Marco Civil exige que a Antropologia se torne global a fim de compreender as tramas de relações entre o global e o local, bem como a produção, planetária, do que Fischer (2011) chamou de futuros públicos, em cuja produção os sujeitos engajam-se a partir das diferenças culturais. É neste sentido que procuramos, neste trabalho, considerar o arranjo jurídico instrumental em nível global na área de PI, composto por leis punitivas de condutas e práticas na rede, que serviu de arcabouço para a elaboração da iniciativa legislativa nacional para a regulação dos fluxos da *Internet*. Procuramos assim, construir nossa análise articulando os quatro instrumentos de definição da *Internet* propostos por Lessig (1999): o direito, aqui representado pelas leis que regulam os direitos de propriedade intelectual (DPI); o mercado, compreendido não apenas como instância de mercantilização de direitos e bens, mas como esfera na qual atuam atores públicos e privados na produção da escassez via restrição das liberdades; a arquitetura da rede (*software e hardware*), destacando-se o código como a própria lei do ciberespaço; e as normas culturais, notadamente os registros de propriedade (privada e coletiva) e os direitos coletivos de acesso a bens culturais.

A regulação dos bens materiais e tangíveis, através de um regime de propriedade, é o alicerce sobre o qual se erigiu o sistema econômico ocidental – cabe lembrar dos cercamentos das terras comunais inglesas. A noção de escassez e rivalidade é o que fundamenta toda a teoria econômica. Parte-se do princípio de que a utilização de um bem tangível por alguém exclui outro de utilizá-lo, o que levaria a sociedade a se organizar de forma a racionalizar os recursos. Dentre os mecanismos de racionalização e regulação do acesso, a propriedade privada funciona simultaneamente como delimitador do acesso aos bens escassos e produtora da escassez. A exclusão ditada pela escassez serve, assim, para fundamentar os princípios de liberdade e igualdade dentro do escopo liberal da desigualdade ditada pelo acesso aos bens materiais.

Entretanto, os bens intangíveis são caracterizados, do ponto de vista técnico, justamente pela não rivalidade, já que cópias digitais não rivalizam

entre si, não afetando a posse do proprietário “original”. A circulação de bens intangíveis no ciberespaço esbarra no modelo de racionalização dos bens tangíveis, transposta ao cenário digital sem considerar suas especificidades. Procura-se impor a escassez, via regulação e restrição da propriedade privada, a bens que resistem, em termos técnicos, mas também sociopolíticos, à escassez. Isso traz à tona o embate entre o modelo de comoditização de bens intangíveis e o surgimento de uma esfera política diferenciada de nomeação, produção e distribuição de artefatos encapsulados em suportes digitais. A capitalização do conhecimento na era digital se daria em um registro de transação e produção diferenciado, já que ele pode ser abstraído de seu suporte material, podendo ser propagado infinitamente nas redes. Mas, se o conhecimento se transforma em força produtiva, como mensurá-lo, transformá-lo em unidades de valor? Gorz (2005, p. 11) sugere que “[...] prefere-se a criação artificial de escassez à criação de maior prosperidade geral possível”. Para tanto, houve um emaranhado de enlaces históricos, políticos e jurídicos que dão conta de uma nova esfera de regulação de bens imateriais sob o escopo da apropriação de capital.

O regime de propriedade intelectual, globalmente instituído, é, talvez, o principal instrumento dessa lógica produção da escassez, um “instrumento dinâmico de acesso e controle de um mercado, e isso em benefício das empresas industriais”, as quais dispõem “dos capitais suficientes para orientar o curso da pesquisa e investir nos mercados criados pelos produtos e processos que estas pesquisas permitem comercializar” (OST, 1999, p. 81)². Funcionando simultaneamente como mecanismos monopolísticos e artificializadores da escassez, os direitos de propriedade intelectual produzem, igualmente, o controle sobre a produção, circulação e acesso à informação. “O conhecimento, o controle sobre sua produção e sobre o acesso a ele transformaram-se num ponto crucial da competição entre estados. Poder sobre o conhecimento significa poder sobre a produção, segurança e crédito” (GANDELMAN, 2004, p. 240).

Neste sentido, problematizar a propriedade intelectual é refletir sobre os novos regimes jurídicos que se constituem para além dos estados-nações, de alcance transnacional e que transpassam diferentes culturas³. Isso não traduz um enfoque unidirecional, no sentido de que o campo da produção cultural e do conhecimento é simplesmente atravessado pelo domínio do campo econômico, mas é sim pensar em uma política de conhecimento global que cada vez mais intensifica formas de propriedades sobre recursos intangíveis. O enquadramento que conjuga softwares, símbolos, procedimentos, ideias e conhecimento tradicional tem sido assimilado pelos Estados em tratados de comércio e cooperação internacional que influenciam cotidianamente a forma como nos relacionamos com os bens imateriais e articulam a ação dos organismos disciplinadores da PI e seus dispositivos correlatos aos sujeitos.

O simbolismo da imagem da *Internet* como um ambiente de comunicação totalmente horizontal e sem controle tem sido utilizado como argumento para diferentes posicionamentos quanto à regulação da rede. Se, por um lado, a rede mundial de computadores inaugura uma infraestrutura totalmente oposta àquela experimentada pelos meios de comunicação de massa até então, ela também não deixa de ter uma complexa estrutura de organização, de maneira hierárquica, onde os papéis dos diversos elementos nela imersos, técnicos ou não, são bem definidos. As diversas camadas constituintes da rede⁴, em última análise, são deliberações políticas produzidas em um campo multifacetado de disputa na/sobre a rede no que diz respeito à forma de regulação de bens intangíveis e à produção cultural digital circulante; estas deliberações são constrangidas e moduladas pela ampliação da proteção intelectual.

Os anos 90 marcam a virada na estratégia de regulação da rede influenciada pela regulação normativo-jurídica centrada na PI⁵. O cercamento das

liberdades potencializadas pela própria arquitetura do ciberespaço e das tecnologias digitais tem ocorrido tanto no código, quanto no conteúdo e no acesso. Na indústria do entretenimento, houve diversas iniciativas de controle de uso e distribuição de conteúdo, focando principalmente em dispositivos técnicos chamados DRM (Gerenciamento de Direitos Digitais) ligados em uma legislação extremamente punitiva⁶. Na última década, replicaram-se, em escala planetária, legislações de vigilância em torno dos provedores de acesso à *Internet*, atribuindo-lhes o controle sob conteúdo em circulação a partir de seus usuários. Destacamos aqui as iniciativas legislativas na Espanha, Inglaterra e França⁷ que visaram estabelecer meios punitivos para infrações sob o escrutínio dos direitos de propriedade intelectual na rede. A proposta brasileira será apresentada na próxima seção.

As ideias de organização/desorganização, controle/liberdade conformam um mapa de concepções em torno de um modelo de regulação da PI. Compreender essas batalhas sociopolíticas é fundamental para compreendermos como a concepção sobre os rumos da cibercultura e sobre seus espaços de conformação e de reprodução, enquanto prática cotidiana de uma nova esfera de produção de informação – e, portanto, cultura –, são delimitados por elementos de decisão política da organização técnica da rede. Neste sentido, concordamos com Fischer (2011, p. 75) quando este reafirma a tarefa da própria Antropologia “à medida que nos movermos a mundos que são cada vez mais dependentes de base de dados interconectadas e de infraestruturas de informática que requerem novos modos de tomada de decisão social reflexiva”.

A perspectiva aqui, a partir da Antropologia, é compreender as dimensões destas disputas sociopolíticas e sociotécnicas para além dos textos jurídicos ou da *real politik* da negociação das *commodities*. A tentativa é problematizar o estudo de novos atores, instituições e movimentos sociais que se inserem neste debate sobre inovações tecnológicas, controle político, emergência de movimentos pelo direito de acesso à informação e ao conhecimento. De maneira geral, o objetivo é constituir um olhar relativizador para as relações diamétricas provocadas por estas iniciativas, compreender suas lógicas internas e como movimentos contra hegemônicos configuram seus argumentos.

O campo do *software*, neste contexto, oferece um *lócus* peculiar para análises dos desdobramentos da prática e da experiência da hegemonia da propriedade intelectual e de como ela é apropriada e contraposta. Em primeiro lugar, porque as regulações jurídicas nesta área representam um controle direto sobre os principais fluxos de capitais através dos quais a chamada “economia do conhecimento” e o “trabalho imaterial” dispõem condições suficientes para fazer o *jogo* da inovação através da corporificação da escassez nos bens intangíveis (GORZ, 2005). Em segundo lugar, porque é justamente no campo do *software* que surgiu um dos maiores movimentos de contraposição ao regime tradicional de propriedade intelectual, instaurando um regime alternativo de regulação e produção dos artefatos técnicos de escala global. O *Software Livre* e de Código Aberto (FOSS, em inglês), confrontou diametralmente o padrão de desenvolvimento de software tradicional, através da discussão de premissas morais e pragmáticas sobre o uso, distribuição e produção dos artefatos técnicos, que fizeram emergir as práticas fundadoras do que doravante se convencionou chamar de “comunidade *software* livre”.

O regime alternativo do FOSS é amparado e sustentando, efetivamente, por licenças jurídicas que utilizam as prerrogativas protetivas do direito autoral para garantir direitos de uso e distribuição aos utilizadores e não aos intermediários comerciais dos *softwares*. Ao realizar o que ficou reconhecido como um grande *hack*⁸ jurídico, o movimento inverteu a lógica da proteção,

estendendo aos utilizadores o acesso aos códigos fundamentais (código-fonte) dos *softwares*, além de garantir uma cadeia produtiva aberta.

No Brasil, a discussão em torno de regimes alternativos de propriedade de *software* ganhou notoriedade a partir de 1999 através de iniciativas governamentais na cidade de São Paulo e no Rio Grande do Sul, em gestões coordenadas pelo Partido dos Trabalhadores (PT) e apoiadas por outros partidos do campo da esquerda. Em São Paulo, a prefeitura utilizou *softwares* livres na implantação de telecentros e projetos educacionais. No RS, a empresa de tecnologia estatal, PROCERGS, iniciou a utilização e adoção dos sistemas baseados em *software* livre em diversos setores do Estado.

Sobreposto a estas iniciativas, o FOSS ganhou notoriedade no Brasil com o Fórum Internacional Software Livre (FISL), realizado até hoje, anualmente, na cidade de Porto Alegre. A primeira edição do evento aconteceu em 2000, alguns meses antes da realização do Fórum Social Mundial (FSM). O evento se tornou referência por ter um caráter multifacetado que congrega empresas da área de tecnologia da informação e comunicação (TIC), setor governamental, ativistas políticos, desenvolvedores, entusiastas e usuários destas tecnologias. O FISL se tornou um dos principais eventos mundiais de discussões sobre tecnologias abertas, direitos e liberdades na *Internet*, reunindo entre cinco e dez mil pessoas em cada edição. A ação impulsionou o aprimoramento de empresas e negócios em *software* livre e fortaleceu uma comunidade de desenvolvedores que passaram a atuar em projetos nacionais e internacionais.

O evento nasceu em um período de grande mobilização contra-hegemônica e articulando ativistas, técnicos e políticos. As primeiras edições foram organizadas pelo Governo do Estado do RS, onde diversos cargos estratégicos eram ocupados por militantes do PT da área de TI. Para estas lideranças, a instrumentalização do software livre como política pública era uma oportunidade de reversão da agenda neoliberal e uma forma de superar crises do próprio movimento social de esquerda. Neste contexto, o FISL experimenta, desde sua primeira edição, um entrecruzamento de atores da esfera pública (governos, parlamentares, funcionários públicos) e atores do meio técnico⁹ (programadores, hackers, usuários e entusiastas), algo muito particular para o campo FOSS, vivenciado especificamente no Brasil (EVANGELISTA, 2010).

Portanto, a emergência das discussões sobre propriedade intelectual e *software*, no contexto brasileiro, originou-se das iniciativas governamentais e de eventos públicos, como FISL. Essa matriz de emergência tem relação com outros casos na América Latina, entretanto, no caso brasileiro, isso demarcaria a relação entre ativismo e políticas públicas. A circulação de ativistas em espaços de governo foi, e continua sendo, notável; mais especificamente no campo da *Internet*, houve a conformação de lideranças e atores-chave no trânsito entre sociedade civil e Estado. Em uma entrevista, um informante utilizou a seguinte expressão: “eu aprendi a ser militante dentro do governo”, se referindo ao aprendizado sobre o *advocacy* em relação ao software livre a partir do contato com outros militantes dentro de espaços governamentais.

Essa circulação de pessoas, ativistas e militantes se deu, principalmente, pela implementação de políticas públicas voltadas ao uso e desenvolvimento de software livre; em um primeiro momento, foram realizadas ações pontuais por prefeituras e governos estaduais; posteriormente, após a primeira eleição presidencial do PT, essas ações foram realizadas de forma mais ampla, no nível federal. Nem por isso, essas políticas assumiram lugar central ou preferencial nos governos. Shaw (2011) sugere, inclusive, a emergência de *insurgents experts*, que teriam se utilizado dos espaços institucionais para a promoção de políticas contra-hegemônicas, desafiando as barreiras institucionais do setor

público. Esta característica eminentemente brasileira do ativismo em relação ao software livre não é exatamente nova. Abbers e Bülow (2011) lembram também a construção das políticas públicas na área da saúde, desde a década de 1970, dentro de um contexto de disputa constante, para dentro e para fora dos limites do Estado.

Como já dito na seção anterior, entre finais dos anos 90 e nos anos 2000, uma série de legislações foram negociadas no sentido de adicionar camadas de “proteção” aos direitos de propriedade intelectual, atingindo diretamente o modelo FOSS e a regulação de fluxos de informação na *Internet*. Estas legislações surgem nos EUA e são adotadas, via pressão multilateral ou bilateral, em outros países na forma de legislação nacional, ou através da força de acordos executivos (SOLAGNA; SOUZA E LEAL, 2011). No Brasil, a proposta de regulação mais significativa foi a proposição da tipificação de delitos cometidos nas *Internet*, através do Projeto de Lei Substitutivo 84/1999, proposto pelo então senador Eduardo Azeredo (PSDB/MG), em 2006, o qual desencadeou uma série de ações de contestação tendo como um dos principais epicentros o Fórum Internacional Software Livre (FISL) em 2009.

A INTERNET BRASILEIRA, ENTRE O CERCAMENTO E A LIBERDADE

Em maio de 2015, a *Internet* brasileira completou 20 anos desde a sua primeira regulamentação comercial. Segundo dados do Comitê Gestor da *Internet* (CGI.br), cerca de 49% da população tem algum acesso à rede (residencial, local de trabalho, *lanhouse* e/ou telecentros) (CETIC, 2013). A penetração da *Internet* na vida cotidiana não se restringe a sua utilização. Cada vez mais as discussões sobre direitos, responsabilidades e limites dos usos da *Internet* ocupam espaço na mídia e nos meios especializados, bem como na pauta dos espaços legislativos e do judiciário. Em 1995, quando a *Internet* comercial foi instituída no país, o contexto político era de privatização do setor de telecomunicações e disputas sobre quem deveria “controlar” o provimento de acesso sobre a rede.

A *Internet* é o epicentro de um dos setores mais pujantes do capitalismo atual. As tecnologias de informação e comunicação englobam novas dimensões da produção econômica, cultural e política. Neste contexto, a rede é um dos meios – e às vezes, o fim – das trocas sociais. Como afirmamos na introdução, a *Internet* é um espaço não apenas de troca de objetos intangíveis, mas de produção de novas formas de sociabilidade e de subjetividades, as quais não se descolam da organização mais geral do atual estágio do capitalismo e das restrições/potencialidades sociotécnicas.

Em consonância com Castells (2008), que identifica o ciberespaço como a nova esfera pública, no sentido de Habermas, apontamos que a esfera pública não é apenas o meio ou o espaço social de interação pública, mas é um repositório de ideias e projetos que alimentam o debate público. Para Castells, é através desta esfera pública virtual que diversas formas de sociedade civil promulgam o debate público e desta forma podem ter influência sobre as decisões do Estado. O autor chama atenção também para o fato de que, ao aparelho estatal, “interessa que as instituições políticas da sociedade estabeleçam regras constitucionais pelas quais o debate seja mantido de forma ordeira e organizacionalmente produtiva” (CASTELLS, 2008, p. 79).

As transformações envolvendo produção e distribuição de bens intangíveis têm sido acompanhadas de diversas estratégias de regulação e controle por governos e corporações (SOLAGNA; SOUZA E LEAL, 2011). O ativismo

na rede pautou o que seriam os "direitos no ciberespaço", que tangenciavam direitos relativos à liberdade de informação e comunicação nesta nova esfera pública. A tecnopolítica, portanto, é o contexto onde emergem as disputas e os atores que tem seus interesses e suas posições, que refletem os alinhamentos e os campos de disputa do momento atual.

Nos últimos anos, o debate sobre liberdade na *Internet*, no que tange à liberdade de expressão e os direitos civis na rede, tornou-se o centro das disputas pelo sentido da rede e do ciberespaço, principalmente por conta da discussão, proposição e aprovação das legislações que regulamentaram, no registro da coerção e da vigilância, as relações na rede.

O fato curioso é que este ativismo também transcende uma transformação do próprio campo da tecnologia e da *Internet* após a década de 1980. Se, por um lado, houve uma escalada de legislações em torno do controle dos fluxos da rede, por outro, percebe-se uma confluência de interesses corporativos pela utilização massiva de dados pessoais (também chamados de *big data*). A gramática dos dispositivos de controle é criada e compartilhada por nações que detém grande volume do tráfego da rede, e por corporações globais que detém relevância oferecimento de serviços digitais (Google, Facebook, Microsoft). Essa gramática foi resumida por Assange como a guerra contra os quatro cavaleiros do infoapocalipse: pedofilia, terrorismo, lavagem de dinheiro e tráfico de drogas (ASSANGE, 2013). O argumento do autor é que, sob a justificativa da guerra contra essas quatro alegadas ameaças, se criou um aparato técnico e legislativo de espionagem e controle que atinge qualquer cidadão conectado na rede.

Neste sentido, quando se trata de tecnologia, tanto em círculos acadêmicos, quanto de entusiastas de tecnologia, a palavra "liberdade" adquire sentido polissêmico e, de alguma maneira, reflete diferentes cosmovisões sobre os possíveis mundos futuros, os quais se alinham a campos distintos que buscam a hegemonia sobre a construção de um ideal de sociedade. Como assinala Barbrook (2009), a realidade contemporânea pode funcionar como uma narrativa de ficção científica, um futuro imaginário, onde cada um depositaria valores possíveis. Neste contexto, estariam justapostos elementos irreconciliáveis: poder, controle e liberdade. Se a *Internet* surge possibilitando uma plataforma de comunicação distribuída, prenunciando uma horizontalidade de acesso aos bens da informação, na qual múltiplos agentes produzem e distribuem informação e tecnologia, também é o *locus* onde o controle do mundo da vida pode ser povoado pelas instituições de controle de forma perene e vertical. Não por menos, a *Internet* tem sido o epicentro da discussão sobre liberdade e controle, de âmbito técnico, jurídico e econômico, tendo como panorama a discussão sobre a Propriedade Intelectual.

No Brasil, as disputas em torno do poder, controle e liberdade da/na rede conformam uma agenda regulatória, a partir de uma perspectiva de *enforcement*, em 2003, por um arranjo de projetos de lei que vinculou a regulação da *Internet* ao combate à pedofilia na rede. O Projeto de Lei Substitutivo 89/2003 foi proposto pelo então senador Eduardo Azeredo (PSDB/MG) e receberia de Sérgio Amadeu da Silveira, um dos principais articuladores da sociedade civil contrários à legislação, o apelido de AI-5 Digital. A alcunha que se popularizou rapidamente, fazia alusão direta ao Ato Institucional Nº 5, instituído em 1968 pela Ditadura Militar, e que suspendeu uma série de direitos civis no Brasil. A referência, neste caso, se dava pela temeridade que a lei fosse de encontro ao direito de liberdade de expressão na rede, na medida em que dispositivos criminais pudessem cercear práticas corriqueiras na rede¹⁰, como a cópia não autorizada de um arquivo.

O projeto deflagrou uma série de discussões sobre privacidade e direitos sobre a *Internet* no Brasil, tendo como principais críticos representantes de provedores de *Internet*, acadêmicos e ativistas da área de inclusão digital e software livre. Os grandes eventos de tecnologia se tornaram palcos de vozes dissonantes sobre os dois principais objetivos do projeto: a identificação obrigatória dos usuários da *Internet* e a guarda obrigatória de registros de conexão pelo provedor de acesso (SANTARÉN, 2010).

A discussão mobilizou diversos setores da sociedade civil¹¹ em torno de questões envolvendo privacidade e direito de acesso à rede. A partir de audiências públicas e eventos especializados na área, a discussão sobre a regulamentação criminal da *Internet* foi se articulando e produzindo mobilizações em conjunto.

UM MARCO CIVIL PARA A INTERNET NO BRASIL

O ano de 2009 foi o epicentro da discussão sobre a lei de cibercrimes no Brasil. Tendo sido aprovada no Legislativo Federal, a institucionalização da lei estava praticamente viabilizada. Entretanto a articulação de alguns ativistas do movimento software livre conseguiu efetivar uma mudança na agenda política, cujo marco foi a visita do então presidente Luiz Inácio Lula da Silva ao Fórum Internacional Software Livre (FISL), oportunidade em que ele se manifestou contrário ao projeto. Para compreender as condições de emergência da fala do presidente, é preciso retomar o entrecruzamento de atores técnicos e políticos característico do Movimento Software Livre no Brasil na figura de Marcelo Branco, em cuja trajetória política percebe-se o deslocamento de uma militância ligada a sindicatos e a movimentos de esquerda para uma postura mais ligada às tecnologias abertas. Em 2009, o FISL voltava a ser coordenado por Marcelo Branco, depois ele ter trabalhado em empresas privadas e no governo espanhol.

O tema do AI5-Digital acabou se transformando em pauta central para a edição do FISL. Com cerca de dez mil participantes inscritos, foi a maior edição já realizada. Um dos principais nomes do evento era Peter Sunde, *hacker* sueco, um dos mantenedores do site The Piratebay, processado sob acusação de facilitar a cópia ilegal de filmes.

A reação positiva do público foi inesperada para a comitiva da presidência, composta por diversos deputados e ministros e o Presidente. A ideia inicial era fazer uma visita rápida com um discurso já elaborado pela assessoria. No entanto, a organização do evento preparou habilmente a chegada. Lula descreveu o momento da entrada no evento como “um corredor polonês”, devido ao assédio de pessoas que o procuraram para fotos e autógrafos. Um dos assessores teria comentado com Branco: “*eu nunca vi isso. Não é um evento popular, é um evento de tecnologia*”. Quando Branco recebeu o presidente em uma área reservada, utilizou os poucos minutos que tinha para explicar o que era o evento e o que considerava importante na disputa sobre a lei de cibercrimes: “*Eu falei uns 20 minutos sem parar, expliquei que era uma comunidade políclassista, mas com opiniões muito radicais na defesa da liberdade de expressão. Falei que a lei do Azeredo era uma ameaça para a Internet*” (Marcelo Branco, entrevista concedida ao autor em 02/11/2014). Essa ação fez com que Lula entregasse o discurso pronto para sua Ministra da Casa Civil, Dilma Rousseff, e fizesse uma fala de improviso.

O discurso do presidente atacou diretamente a lei em questão. Em certo momento, alguns ativistas levantaram uma faixa pedindo o veto do AI-5 Digital. A faixa foi elaborada pela própria organização do evento, mas foi levantada por um conjunto de pessoas que estava na plateia. Foi quando Lula se referenciou ao tema, pedindo ao então Ministro da Justiça que encontrasse uma forma de encaminhar a questão. A sugestão do presidente de mudança do código civil não foi fortuita, pois se contrapunha à proposta de mudança do código penal:

“Depois eu vou falar da lei do Azeredo, que eu vi o pessoal com uma faixa aí pedindo para eu vetar antes de a lei ser aprovada [...] Podem ficar certos de uma coisa, companheiros, que neste governo é proibido proibir [...] O que nós fazemos neste governo é discutir. É debater, é fortalecer a democracia e levá-la as suas últimas consequências [...] Essa lei que está aí, não visa corrigir abuso da *Internet*. Ela, na verdade, quer fazer censura. O que nós precisamos companheiro Tarso Genro, quem sabe seja mudar o Código Civil, quem sabe seja mudar qualquer coisa. O que nós precisamos é responsabilizar as pessoas que trabalham com a questão digital, com a *Internet*. É responsabilizar, mas não proibir ou condenar”. (Trecho do discurso de Luiz Inácio Lula da Silva no FISL, 2009).

A fala de Lula foi impactante para os principais ativistas brasileiros e estrangeiros do movimento software livre, bem como para os jornalistas dos mais variados veículos de imprensa que se credenciaram para cobrir o evento. Nas outras dezenas de salas e no saguão do evento, centenas de pessoas assistiram ao discurso por televisores. O público do evento parou por mais de uma hora. O discurso circulou com rapidez na mídia especializada internacional e pautou os principais veículos de informação do país. Para os ativistas, significava o momento de virada na disputa política, pois tinham conseguido atrair a atenção crítica do centro do governo ao projeto de cibercrimes. Este seria o primeiro passo para uma proposta de legislação alternativa, baseada em direitos civis na rede.

Até aquele momento, o Ministério da Justiça atuava como um redutor de danos da proposta de Azeredo. O “recado” de Lula ao ministro Tarso Genro significou então oportunidade institucional para o Ministério tratar do assunto em outra perspectiva, mais propositiva. O recado presidencial encontra amparo na imbricação na trajetória sociopolítica de dois atores do Ministério: de um lado, o próprio ministro que, apesar de demonstrar resistência em enfrentar o projeto de cibercrimes, era reconhecido por ser um teórico da participação popular, com experiência na implementação do Orçamento Participativo (OP) em Porto Alegre; de outro, Pedro Abramovay, coordenador da Secretaria de Assuntos Legislativos, um jovem entusiasta das possibilidades de democratização do processo legislativo através da *Internet*:

“Nós estávamos sozinhos resistindo. Lá [no MJ] era um espaço de resistência forte a um direito penal mais punitivo e a gente foi um pouco por esse lado. Tinha um movimento de software livre brigando por isso, mas que era muito pouco ouvido pelo centro do governo. Então, no Congresso nós estávamos muito isolados [com a posição] de não querer uma lei de cibercrimes [...] Nós estávamos fazendo um trabalho de redução de danos [...] A sociedade [civil] começou com a história de ter um marco civil e nós compramos um pouco essa ideia. Quando as pessoas me perguntavam vamos fazer? Eu dizia, olha, mas isso é da competência do Ministério das Comunicações, a gente só está nesse debate por conta dos crimes. [...] Só que aí aconteceu uma grande reviravolta, que foi a ida do Lula ao FISL. [Ele] deu essa responsabilidade ao Tarso, e então mudou tudo”. (Pedro Abramovay, entrevistado em 21/07/2014) .

A disposição em se fazer um “marco regulatório civil” antes de se discutir leis penais já havia sido aventada em um relatório produzido pela Fundação Getúlio Vargas (FGV), a pedido do Ministério da Justiça, em maio de 2009. O encontro entre os ativistas do movimento *software* livre, os acadêmicos da FGV e os especialistas do Ministério possibilitou a formulação de uma nova agenda para a regulamentação da *Internet*. Como estratégia, propuseram a construção de um marco civil através de uma consulta pública *on-line*, o que permitiu o envolvimento de diversos novos atores na discussão, ampliando o debate para outros setores da sociedade. O objetivo era elaborar o projeto de lei de forma colaborativa, driblando as dificuldades internas do ministério.

A consulta liderada pelo Ministério se destacou por ser realizada em uma plataforma licenciada como software livre. Foi efetuada através do site CulturaDigital.br, uma espécie de “rede social”, lançada pelo Ministério da Cultura (MinC) e pela Casa de Cultura Digital, localizada em São Paulo, composta com ativistas e técnicos que já haviam trabalhado em espaços governamentais como a Empresa Brasileira de Comunicação (EBC).

Quando Abramovay recebe a incumbência do ministro Tarso Genro para fazer a consulta do Marco Civil, vê nesta tarefa a oportunidade para colocar em prática sua pretensão de trabalhar com um ambiente de construção de propostas legislativas através da *Internet* e decide pedir ajuda ao Ministério da Cultura. O MinC havia formado uma extensa rede de ativistas, *hackers*, articuladores e especialistas, envolvidos através dos pontos de cultura e da Ação Cultura Digital. Esta rede estava conectada por vias institucionais, mas também por listas de discussões, grupos nas redes sociais e, inclusive, pelo site CulturaDigital.br.

Uma das grandes novidades do Marco foi o processo de consulta pública para a formulação da peça jurídica, realizado exclusivamente na *Internet*. Esta iniciativa desencadeou uma série de experiências de ampliação de espaços de “democracia digital”, adotados posteriormente por outros ministérios e outras esferas de governos. Pelo menos quatro consultas posteriores se utilizaram diretamente da mesma metodologia do processo do Marco Civil.

A estratégia foi estruturar um processo de ampla participação em contraponto à lei de cibercrimes, afinal o projeto de lei de Azeredo continuaria tramitando em paralelo à consulta. A ideia do Marco Civil, portanto, deveria figurar como uma proposta democrática, a partir da contribuição de diversos setores da sociedade. O resultado, entretanto, era incerto.

O texto inicial da consulta foi baseado no Decálogo da *Internet*, que elencou dez princípios de governança e uso da *Internet* no Brasil. O texto havia sido lançado pelo Comitê Gestor da *Internet* também em 2009 (CGI.br, 2009). Como resultado, estruturou-se uma proposta de lei que teve como tripé três grandes temas que guiaram as polêmicas e as disputas posteriores com os setores envolvidos. A proposta se concentrava na defesa da liberdade de expressão, na proteção e preservação da privacidade, e na garantia da neutralidade da rede.

Em relação à liberdade de expressão, o projeto visa garantir a livre circulação de informação, atribuindo responsabilidade aos diversos atores no ecossistema da rede. Uma das preocupações era desresponsabilizar o provedor ou as plataformas online sobre conteúdos de terceiros¹² e afastar as metodologias de bloqueio de conteúdo sem ordem judicial, a exemplo do que ocorria no DMCA por considerar-se que a proposta só garantiria liberdade de expressão na rede se não adotasse as metodologias *notice and takedown* (aviso e retirada de conteúdo sem ordem judicial) como forma de “coibir” a pirataria.

Quanto à proteção da privacidade, a intenção era apresentar uma alternativa ao projeto de cibercrimes. Em vez da obrigatoriedade da guarda de dados por todo e qualquer provedor por três anos, como propunha o projeto de Azeredo, a proposta era requisitar que apenas os provedores comerciais guardassem os registros por apenas um ano. Entretanto, os provedores não poderiam repassar os dados a terceiros e só deveriam dar acesso aos registros mediante cumprimento de ordem judicial.

O terceiro item do tripé do Marco dizia respeito à garantia da neutralidade da rede e foi um dos pontos mais polêmicos e controversos. O tema era de difícil entendimento e ainda não tinha se tornado central no ambiente doméstico, ainda que fosse francamente disputado nos fóruns internacionais, nos EUA e na Europa. A neutralidade da rede é um princípio técnico da rede que pressupõe que qualquer tipo de informação deve ser tratada da mesma maneira, independentemente da origem ou destino. É uma das características que diferencia a *Internet* de outras redes. Os críticos da flexibilização da neutralidade da rede afirmam que a inovação poderia ser comprometida já que novas tecnologias não poderiam ser facilmente distribuídas, e que novas barreiras de entrada seriam construídas (LESSIG, 2001; WU, 2012). A flexibilização deste princípio tem sido defendida como “modelo de negócio” por grandes corporações da área de telecomunicações, com a justificativa que a rede é “escassa” e quem mais utiliza os dados na rede deveria pagar mais. Nesse sentido, conteúdos de vídeo, que utilizam grande volume de dados, deveriam se diferenciar de outras informações e trafegar em pistas diferenciadas, com valores diferenciados para o consumidor. O que os opositores da flexibilização advogam e que a partir do momento em que “pistas rápidas” oferecessem privilégios para alguns serviços ou protocolos, a *Internet* se tornaria mais parecida com uma “TV a Cabo”, com muitos canais disponíveis, porém, limitada ao *setlist* elaborado pelo provedor do sinal (LESSIG, 2001).

Finda a consulta pública, mesmo com toda a mobilização da sociedade civil, o projeto ficou estacionado no Legislativo Federal até 2014. Para entrar na agenda central do governo e do Congresso, foram necessárias condições internas e externas mais favoráveis de mobilização. Essas condições foram possíveis através da janela de oportunidades aberta com a discussão sobre privacidade e espionagem eletrônica após as denúncias de Edward Snowden, no segundo semestre de 2013.

A grande repercussão na mídia sobre a vulnerabilidade das comunicações na rede fez com que as denúncias funcionassem como um estopim para trazer o Marco Civil novamente ao centro da agenda política. O Marco Civil, do ponto de vista instrumental, não seria uma ferramenta de anteparo à espionagem da comunicação digital, mas era uma forma de dar uma resposta política rápida à situação. Nesse sentido, o MCI é alçado como uma opção possível em um leque de possibilidades aberto pela crise política em torno da espionagem pessoal da presidência por governos e corporações. Em setembro, um encontro entre diversos ministros e o relator do projeto, deputado Alessandro Molon, resultou na proposta de tramitação urgente do MCI.

O pronunciamento da Presidente Dilma na abertura da 68ª Assembleia Geral da ONU em meio à discussão internacional sobre o futuro da governança da *Internet* mobilizada pelas denúncias de espionagem feitas por Snowden e Greenwald funcionou como um alinhamento fundamental em torno das principais disputas do MCI. O discurso citou especificamente as questões de neutralidade, liberdade de expressão e privacidade, e propunha um “marco civil multilateral”. A proposta de um Marco Civil para as Nações Unidas também tocava numa questão debatida por anos: a subordinação de parte da governança da rede aos EUA (no que se refere aos servidores raiz de endere-

çamento da rede). A designação de nomes e números ainda é supervisionada pelo Departamento de Comércio dos Estados Unidos. Por muitos anos vem se discutindo como implementar um gerenciamento multilateral deste processo, mas as propostas colocadas até então não foram consensuais. A posição frágil dos EUA depois das denúncias de espionagem e a atitude do Brasil na ONU fizeram com que houvesse uma proposta de rediscussão da temática. Neste sentido, dois eventos inter-relacionados foram decisivos para o MCI: o NETmundial, um evento de caráter multissetorial de alto nível, no qual se discutiu a elaboração de princípios de governança da Internet e de um roteiro para a evolução do arcabouço institucional da rede e foi sediado no Brasil; e o ArenaNETMundial, evento paralelo aberto ao público, a fim de debater questões sobre *Internet*, organizado por Marcelo Branco, que voltaria à cena no desfecho final do MCI. Ambos os eventos foram construídos a partir de muitas contribuições de ativistas, entidades do terceiro setor e *experts* envolvidos nos debates sobre *Internet* e contaram com a presença de atores-chave que estavam envolvidos com a negociação do MCI. Estes espaços se tornaram, portanto, o lugar onde reverberavam as vozes favoráveis a aprovação da legislação.

Neste novo contexto político, também foi fundamental a emergência de uma instituição em meio aos atores políticos do centro do poder. O Comitê Gestor da Internet (CGI.br) foi convocado para uma reunião direta com a Presidente tão logo surgiram as primeiras denúncias de espionagem. A entidade tem uma composição chamada multissetorial (*multistakeholder*) e, desde 2003, os membros da sociedade civil são escolhidos através de eleição entre as diversas organizações inscritas para o processo eletivo. Naquele momento, alguns ativistas apoiadores do MCI também faziam parte do colegiado e puderam se manifestar diretamente para a Presidente. Esta oportunidade foi importante para que questões que envolvessem liberdade de expressão e neutralidade de rede fossem pautadas por diversas visões (governo, mercado e sociedade civil), sem intermediários.

“(...) ela ficou muito interessada pelo CGI, em saber o que era aí teve uma reunião com o [todos os membros do] CGI e [mais] nove ministros. A reunião foi muito boa, ela achou interessantíssima a questão dos direitos humanos, garantia da liberdade de expressão e uma governança multiparticipativa, multistakeholder”. (Pedro Paranaçu, entrevistado em 25/09/2013).

As diversas manifestações de ativistas específicos fizeram com que polêmicas internas dentro do governo fossem superadas e que a condução do Marco Civil fosse deslocada do âmbito do Ministério das Comunicações (manifestadamente contrário ao projeto) para o Ministério da Justiça (o autor da proposta inicial). O CGI também foi a entidade organizadora do NETMundial.

É neste cenário que o texto do Marco Civil é levado à votação no Senado Federal em 22 de abril de 2014. Curiosamente, no mesmo momento da sessão plenária, acontecia a mesa de abertura do ArenaNETMundial, com o tema “Marco Civil da *Internet* e Mobilização”. No palco, estavam José Eduardo Cardozo, ministro da Justiça, Marcos Mazoni, presidente do SERPRO, Beatriz Tibiriçá (Beá), do Coletivo Digital, Beatriz Barbosa (Bia), do Coletivo Interozes e Ronaldo Lemos, do Instituto Tecnologia e Sociedade (ITS), com a mediação de Marcelo Branco.

O palco estava povoado por atores-chave que participaram do nascimento do Marco Civil, como articuladores durante os vários anos de tramitação e que foram fundamentais para a aprovação final. Durante a fala de Beá, a imagem do Senado Federal comemorando a aprovação foi projetada no telão do ArenaNETMudial. Naquele momento epifânico e de efervescência polí-

tica, ativistas em São Paulo e em Brasília comemoravam, emblematicamente conectados pela transmissão de vídeo que se fazia no ArenaNETMundial. A batalha estava finalmente vencida. A cena da comemoração da aprovação foi emblemática da combinação de atores-chave de dentro e fora do governo que somaram esforços na longa elaboração, proposição, tramitação e aprovação do Marco Civil da *Internet*. No dia seguinte, o projeto seria sancionado simbolicamente no plenário do evento NETMundial.

A estratégia de aprovar o MCI até a data de realização do NETMundial funcionou a partir da soma de todos os esforços do lado do governo e dos ativistas. Entretanto, sua aprovação não representa o encerramento das disputas pela regulação da rede e, em última análise, pelo futuro das múltiplas formas de cibercultura.

A aprovação também não significou consenso sobre o resultado. Durante toda a tramitação, a legislação foi reelaborada e emendada diversas vezes, sofrendo com as disputas principalmente com o setor de telecomunicação, articulado no Congresso em torno do Deputado Eduardo Cunha. Um dos termos de maior controvérsia se deu em relação à guarda de registros de aplicação e conexão. Como regra, a partir de agora será necessário guardar registros de conexão por um ano e de aplicação comerciais por seis meses. O que alguns ativistas apoiadores do MCI desde o princípio advogam é que guardar esses dois tipos de dados, num cenário de concentração de mercado de telecomunicações é um risco do ponto de vista de privacidade, pois todos os passos do usuário poderiam ser monitorados por normativa legal. Por outro lado, a legislação vedou o compartilhamento dessas informações para terceiros, ao mesmo tempo em que instituiu a neutralidade de rede como princípio e direito.

CONCLUSÃO

Ao analisar uma disputa específica pela regulação da *Internet* e, de forma mais geral, do ciberespaço, procuramos argumentar que sua compreensão é fundamental para discutirmos não apenas, de forma restrita, a governança na rede, mas, amplamente, as conformações potencializadoras ou cerceadoras de formas específicas (horizontais, compartilhadas, autorreguladas) de sociabilidade e cultura neste espaço. A cibercultura, em última análise, não se desvincula da sociopolítica e da tecnopolítica que, em alguma medida, a conformam. A produção de subjetividades e as inovações culturais no ciberespaço não escapam às batalhas mais gerais por poder, controle e liberdade na *Internet*.

Além disso, à luz das disputas em torno do escopo da propriedade intelectual e do modelo de produção de software livre, cabe pensar a dicotomia entre a aquisição de valor e significado social, a partir do que é compartilhado e distribuído, e a geração de escassez através de camadas de restrição de uso e distribuição, pelo controle do uso dos artefatos técnicos através de estratégias jurídicas. A questão, neste caso, não é simplesmente compreender de que forma domínios do capital adentram em áreas não reguladas, atuando como forma usurpadora de riqueza, porém, entender como novos arranjos de produção dialogam com a gramática de geração de valor, dentro e fora do capital.

O caso analisado nos permite compreender que as batalhas por poder, controle e liberdade não podem ser simplesmente dicotomizadas, já que a rede de mobilizações pela aprovação do Marco Civil envolveu uma série de atores, distribuídos em diferentes organizações e espaços institucionais, que vão além da simples separação entre sociedade civil e Estado. De forma sintética, o mapeamento de atores-chave, não explorado aqui de forma aprofundada, per-

mitiu perceber os limites da comunidade política envolvida com a promoção da agenda do MCI e que instituições empenhavam seus recursos para esse fim. A partir deste mapeamento de redes, análise desenvolvida em outro trabalho (SOLAGNA, 2015) foi possível evidenciar que os atores-chave nesta disputa ocupavam diversos espaços privilegiados, mas nenhum deles detinha totalmente o domínio de um Ministério ou de grupos políticos de maneira mais ampla, como um partido ou uma agremiação.

Neste sentido, talvez a marca mais significativa deste processo tenha sido a consulta pública online, como experiência de desenho da política pública de forma inédita, colocado aqui como um “futuro público” (FISCHER, 2011) em construção, cujo resultado não está predeterminado ou traçado *a priori* por um ator social capaz de desenhar tal resultado. Se a ideia de abrir um canal de diálogo com a sociedade para elaboração da lei não foi resultado de uma diretriz clara do governo ou instituição, tampouco foi um processo isolado. Entretanto, foi fundamental como repertório e como elo entre atores estratégicos que viriam a figurar como a malha de especialistas e militantes em prol de uma regulamentação civil da rede, no cenário de legislações *enforcement*. Dai a importância de compreender como a ação de alguns atores-chave conseguiu mobilizar o estado em prol de iniciativas de participação digital, repercutindo em uma transformação institucional ao longo de toda a tramitação da lei e também em outras áreas do governo.

NOTAS

¹ Os direitos de propriedade intelectual referem-se à propriedade industrial, que abarca patentes, marcas, desenhos industriais e indicações geográficas, e ao direito autoral, que regula a produção artística, literária, acadêmica e também softwares.

² Em livro anteriormente organizado (LEAL E SOUZA, 2010), procuramos demonstrar, através de diferentes trabalhos, a amplitude das restrições, e no limite, a criminalização, impostas pelos DPI a variadas formas de organização, produção e circulação de bens culturais. Os diferentes trabalhos que integram a coletânea nos permitem compreender que os DPI afetam desde as políticas de saúde pública, como políticas de estado, até as práticas mais rotineiras do comércio de rua.

³ O contexto da legislação de direitos propriedade intelectual não será objeto de análise neste texto, pois já tivemos oportunidade de abordá-lo em outros trabalhos, como em Solagna, Souza e Leal (2011).

⁴ As múltiplas camadas se referem às diferentes instâncias técnicas envolvidas. Para citar as duas mais importantes: a camada física, de telecomunicação, se refere aos meios de conexão entre os pontos da rede, constituída de cabos, fibras, satélites, controlados, notadamente, pelas empresas de telecomunicações. Outra camada, chamada de camada lógica, refere-se aos softwares, protocolos e dispositivos eminentemente digitais, os quais possuem formas próprias de organização e comunicação e que se utilizam destas camadas físicas.

⁵ Sobre as estratégias de *enforcement*, ver Solagna (2012).

⁶ O Digital Millennium Copyright Act (DMCA), baseado na lei de direito autoral dos EUA, criminaliza não só a infração do direito autoral em si, mas também a produção e a distribuição de tecnologia que permita evitar medidas de proteção dos direitos de autor.

⁷ Tanto o DMCA americano, quanto a lei francesa conhecida como HADOPI instituíram a retirada de conteúdo sem necessidade de processo judicial através de uma metodologia conhecida como *notice and takedown*.

⁸ Hack é um termo que se refere à reconfiguração ou reprogramação de um sistema. Em um sentido amplo, também designa a perspicácia e a sagacidade em resolver problemas e em encontrar soluções.

⁹ Desde o início, a comunidade técnica foi fundamental no contato com figuras proeminentes do cenário internacional, contando com Richard Stallman desde a primeira edição.

¹⁰ Cabe salientar que tais práticas não devem ser interpretadas apenas no sentido estrito da violação, mas como constituintes de subjetividades, identidades e coletividades, a

exemplo das redes de compartilhamento. Neste sentido, interessa menos compreender a prática do ponto de vista criminal, como fazem as Ciências Jurídicas, e mais entendê-la como uma nova forma cultural no ciberespaço, na qual a questão da reprodutibilidade técnica e do arranjo institucional da rede funciona como importantes mediadores das relações sociais virtuais. Do ponto de vista prático, o que os ativistas advertiam era que o significado de “cópia”, nas redes digitais, é um oxímoro. Afinal, uma cópia de uma música em diferentes dispositivos, ainda que tenha sido legalmente adquirida, pode ser considerada ilegal? No escopo da lei proposta e a despeito da narrativa do setor da indústria cultural o controle das cópias digitais deveria ficar a cargo do detentor de “propriedade intelectual”.

¹¹ Para uma análise das redes de atores envolvidos na produção do MCI (movimento software livre, acadêmicos, ativistas da cultura e movimentos de democratização da mídia), ver Solagna (2015).

¹² Nesta época, já se acumulavam diversos processos na justiça em que sites eram julgados pelo material de usuários. Em 2007, a imprensa nacional deu destaque ao caso envolvendo a apresentadora da MTV Daniela Cicarelli. A fim de retirar do ar um vídeo em que ela e seu namorado apareciam em cenas íntimas em uma praia, um juiz determinou a suspensão do site You Tube em todo o Brasil, bloqueio que perdurou por vários dias.

REFERÊNCIAS

- ABBERS, Rebeca; BÜLLOW, Marisa von. Movimentos sociais na teoria e na prática: como estudar o ativismo através da fronteira entre Estado e sociedade? *Sociologias*, a. 13, n. 28, p. 52-84. set./dez, 2011,.
- ASSANGE, Julian. *Cyberpunks: liberdade e o futuro da Internet*. São Paulo: Boitempo, 2013.
- BARBROOK, Richard. *Futuros imaginários: das máquinas à aldeia global*. São Paulo: Petrópolis, 2009.
- CASTELLS, Manuel. The new public sphere: global civil society, communication networks, and global governance. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 2008, 616, p.78-93.
- CETIC. BR. Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no Brasil - TIC Domicílios e Empresas, 2013. Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação. Disponível em: <<http://migre.me/pXKAS>>. Acesso em: 19 maio 2015.
- CGI. br. Resolução CGI.br/RES/2009/003/P, 2009. Disponível em: <<http://migre.me/oa2g>>. Acesso em: 29 set. 2009.
- ESCOBAR, Arturo. Welcome to Cyberia: notes on the Anthropology of Cybercultura. *Current Anthropology*, v.35. n.3, p. 211-231. Jun, 1994, .
- EVANGELISTA, Rafael de A. Traidores do movimento: política, cultura, ideologia e trabalho no software livre. Tese de doutorado (Doutorado em Antropologia Social) Programa de Pós-graduação em Antropologia Social, Unicamp, Campinas, 2010.
- FISCHER, Michael. *Futuros antropológicos: redefinindo a cultura na era tecnológica*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- GANDELMAMN, Marisa. *Poder e conhecimento na economia global: o regime internacional de propriedade intelectual – da sua formação às regras de comércio atuais*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.
- GORZ, Andre. *O imaterial: conhecimento, valor e capital*. São Paulo: Annablume, 2005.
- LEAL, Ondina Fachel; SOUZA, Rebeca Hennemann V. de. *Do regime de propriedade intelectual: estudos antropológicos*. Porto Alegre: Tomo, 2010.
- LESSIG, Lawrence. *Code and Other Laws of Cyberspace*. New York: Basic Books, 1999.

_____. *The future of ideas: the fate of the commons in a connected world*. New York: Random House, 2001.

OST, Frações. *A natureza à margem da lei: a ecologia à prova do direito*. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.

SANTARÉM, Paulo Rená. *O direito achado na rede: a emergência do acesso à Internet como direito fundamental no Brasil*. Dissertação. (Mestrado em Direito) Faculdade de Direito, Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

SILVA, Luiz Inácio Lula da. Discurso no FISL 10. 2010. Disponível em: <<http://migre.me/o9Lap>>. Acesso em: 19 maio 2015.

SHAW, Aaron. Insurgent Expertise: The Politics of Free/Livre and Open Source Software in Brazil. *Journal of Information Technology & Politics*, v. 3, n. 8, p. 253–272, 2011.

SOLAGNA, Fabrício. *A formulação da agenda e o ativismo em torno do Marco Civil da Internet*. Dissertação (Mestrado em Sociologia) Programa de Pós-graduação em Sociologia, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

_____. *Internet, software livre e propriedade intelectual: estratégias de enforcement e as mobilizações de contestação no cenário brasileiro*. Monografia (Bacharelado em Ciências Sociais) Departamento de Antropologia, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

_____; SOUZA, Rebeca Hennemann Vergara; LEAL, Ondina Fachel. Regime de propriedade intelectual: controle, liberdade e conflitos na gestão de bens intangíveis no contexto digital. In: WACHOWICZ, Marcos (org.). *Propriedade intelectual e Internet: vol.II*. Curitiba: Juruá, 2011. p. 59-90.

WU, Tim. *Impérios da Comunicação: do telefone à Internet, da AT&T ao Google*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

SEXUALIDADE E RURALIDADE NO BRASIL: O QUE OS ESTUDOS RURAIS E OS ESTUDOS DE GÊNERO E SEXUALIDADE (NÃO) DIZEM SOBRE ESSA RELAÇÃO?

SEXUALITY AND RURALITY IN BRAZIL: WHAT DO THE RURAL STUDIES AND THE GENDER AND SEXUALITY STUDIES (NOT) SAY ABOUT THIS RELATIONSHIP?

Fabiano de Souza Gontijo

fgontijo@hotmail.com

Doutor em Antropologia Social pelo Ecole des Hautes Études en Sciences Sociales, França, professor associado da UFPA.

RESUMO

Apesar da consolidação dos campos de estudos sobre ruralidade, por um lado, e, por outro, sobre gênero e sexualidade no Brasil, percebe-se que pouco foram tratados, em ambos os campos, quaisquer aspectos relacionados à experiência sexual e à diversidade sexual e de gênero nas zonas rurais brasileiras. Trata-se aqui de iniciar uma reflexão sobre a persistência da (quase) inexistência de pesquisas nas Ciências Sociais brasileiras sobre essa temática.

Palavras-chave: Estudos rurais. Estudos de gênero e sexualidade. Diversidade sexual.

ABSTRACT

Despite the consolidation of both rural studies and gender and sexuality studies in Brazil, we can notice that just a few texts were written about the sexual life and the gender and sexuality diversity experiences in the rural areas of the country. This article presents some reflections on the persistent lack of researches in Social Sciences about that subject.

Keywords: Rural studies. Gender and sexuality studies. Sexual diversity.

Em 1974, Peter Fry realiza uma pesquisa de campo etnográfica que gerou o artigo intitulado “Homossexualidade Masculina e Cultos Afro-Brasileiros”, publicado inicialmente em inglês sob a forma de comunicação apresentada em congresso (FRY, 1982a). A pesquisa partiu dos questionamentos que Ruth Landes havia apresentado trinta anos antes, publicados em seu polêmico artigo “Matriarcado Cultural e Homossexualidade Masculina” (LANDES, 1967). A pesquisa de Fry foi realizada em locais de “cultos de posseção afro-brasileira” na cidade de Belém, capital do Pará (FRY, 1982a, p. 54). Nessa pesquisa, Fry

infeire sobre a relação entre homossexualidade e religiosidade, propondo um esboço do que chamará de sistema de representação hierárquico da sexualidade masculina, comum em cidades do Norte e Nordeste brasileiros, assim como nas periferias dos grandes centros urbanos industrializados do Sul e do Sudeste e eventualmente nas zonas rurais¹.

Os escritos de Fry (1982a; 1982b), assim como os de Fry e MacRae (1982), e as obras de Guimarães (2004 [1977]), Parker (1986), Perlongher (1987), Mott (1987a; 1987b), Muniz de Oliveira (1992), Heilborn (1996; 2004 [1992]) e Costa (1992), dentre outras, contribuíram decisivamente para a *instituição* do campo dos estudos sobre (homo)sexualidade no Brasil. Mas, quase sempre, (homo)sexualidade *masculina e urbana*.

Até as publicações dos autores citados acima, os estudos sobre (homo) sexualidade no Brasil, de maneira geral, poderiam ser agrupados em três áreas: na primeira, os estudos realizados na área das ciências biomédicas (incluindo-se aí a psicologia e as áreas correlatas), que visavam a demarcação acadêmica das áreas científicas no Brasil, tipologizando as práticas – e identidades a elas atreladas – *patológicas*; na segunda, os estudos realizados na grande área das ciências humanas (incluindo-se aí a filosofia), tipologizando as práticas – e identidades a elas atreladas – *normais*, com designações de sociabilidades *anormais*. Enquanto os primeiros estudos são continuados, os outros são esporádicos, sem grandes efeitos ou com efeitos efêmeros na consolidação tanto da área das ciências humanas, como de um campo de saberes autônomo sobre sexualidades. Enfim, na terceira, os estudos na área de literatura (incluindo-se aí os ensaios jornalísticos realistas e naturalistas), com um número relativamente extenso de obras que abordam direta ou indiretamente (nomeadamente ou não) as experiências sexuais, muito diversas e bem particulares, de setores da população brasileira e a relação dessas experiências com os modos de vida desses setores, seja como objeto principal da obra ou como elemento tangencial ao objeto principal, seja como fruto de uma reflexão moral (*O Bom Crioulo*, de Adolfo Caminha) ou como relato de vivências mundanas divergentes, estigmatizadas e periféricas (*Capitães de Areia*, de Jorge Amado).

Enquanto os estudos médicos encaravam as sexualidades “divergentes” como problemas a serem corrigidos e tratados, as ciências humanas as viam como curiosidades das camadas populares, geralmente negras, periféricas, umbandistas e prostituídas. A literatura, por sua vez, as via como “fatos” e “experiências” a serem relatados, ainda que com subterfúgios ardilosos para a emissão de juízos morais (de cunho médico e/ou filosófico)². Pouco – ou praticamente nada – foi versado sobre as experiências (homo)sexuais no universo rural.

Em 2006, uma tese de doutorado e uma dissertação de mestrado em Antropologia, defendidas respectivamente na Universidade de São Paulo e na Universidade de Brasília, trataram, com abordagens diferentes, de aspectos relativos à temática da sexualidade no mundo rural brasileiro, acrescentando, assim, novidades aos já tão consolidados estudos rurais brasileiros, por um lado, e, por outro, aos também já tão consolidados estudos sobre gênero e sexualidade no Brasil.

A tese de Silvana de Souza Nascimento e a dissertação de Paulo Rogers Ferreira partiram da denúncia da (quase total) ausência de pesquisas sobre sexualidade no âmbito dos estudos rurais³. A tese de Nascimento, intitulada “Faculdades Femininas e Saberes Rurais. Uma Etnografia sobre Gênero e Sociabilidade no Interior de Goiás”, tratou das relações de gênero no mundo rural levando-se em consideração a experiência da vivência das sexualidades, ao passo que a dissertação de Ferreira, intitulada “Os Afectos Mal-Ditos: o

indizível das sociedades camponesas”, tratou mais especificamente da experiência das sexualidades no interior do Ceará⁴.

Os trabalhos de Nascimento e Ferreira serviram de inspiração inicial para nossas indagações sobre a experiência das sexualidade no mundo rural piauiense⁵. Aqui, vamos confirmar a leitura crítica que ambos os autores fazem dos estudos rurais brasileiros, acrescentando-se a insinuação sobre as inúmeras lacunas e quase total ausência da vivência sexual dos camponeses nos estudos de gênero e sexualidade⁶ e esboçaremos um início de discussão sobre os efeitos dessas críticas, lacunas e ausências nas Ciências Sociais brasileiras⁷.

A pesquisa que nos levou à produção desse texto se inseriu no âmbito das atividades relativas à vigência do convênio firmado entre o Programa de Pós-Graduação em Antropologia e Arqueologia (PPGAArq) da Universidade Federal do Piauí (UFPI) e o Programa de Pós-Graduação de Ciências Sociais em Desenvolvimento, Agricultura e Sociedade (CPDA) da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). O convênio fazia parte do Programa Nacional de Cooperação Acadêmica – Ação Novas Fronteiras (PROCAD-NF) da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Um projeto de pesquisa bastante amplo, geral, abarcava os diversos projetos de pesquisa individuais dos professores/pesquisadores integrantes do convênio⁸. Esse projeto de pesquisa geral tratava dos mais diversos tipos de impactos culturais locais de diferentes propostas de desenvolvimento econômico em curso então no Piauí, notadamente aquelas ligadas à sojicultura, à apicultura, à celulose e, enfim, à produção de biodiesel.

No âmbito do projeto geral, ficamos encarregados de analisar, particularmente, as configurações familiares, as composições conjugais e os arranjos parentais, por um lado, e, por outro lado, as relações de gênero – e também as práticas sexuais – que estariam na base dessas configurações, composições e arranjos, tendo como contexto as situações sociais geradas pelas (novas) ruralidades contemporâneas⁹. Tratar-se-ia, assim, de *cartografar* as estruturas das famílias rurais piauienses envolvidas, direta ou indiretamente, nos grandes projetos de desenvolvimento econômico¹⁰, *sociografar* a realidade cotidiana das famílias e *etnografar* as relações familiares, conjugais e parentais, tendo como mote a ideia de que as famílias que vivem no mundo rural estariam passando por importantes modificações em suas estruturas, o que poderia estar vinculado, dentre outros fatores, às consequências da efetivação do ideal desenvolvimentista no Piauí – a noção de família rural aqui era pensada tanto a partir da redefinição proposta por Almeida (1986) como da complexificação apresentada por Comerford (2003).

Um novo direcionamento foi dado ao projeto inicial a partir de conversas com uma estudante da primeira turma do curso de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Antropologia e Arqueologia da Universidade Federal do Piauí, Maria Elza Soares da Silva, que vinha estudando os “parceiros” (termo usado pelos camponeses em questão) envolvidos no projeto de “assentamento rural privado” (termo oficial) da Fazenda Santa Clara, na “região do semiárido” no Centro-Sul piauiense. A estudante encontrou, em sua “etnografia da terra prometida”¹¹, famílias de “tipos” bastante diversificados, que dificilmente se encaixavam nos modelos “tradicionais” de famílias rurais descritas pela vasta literatura existente nas Ciências Humanas brasileiras (e estrangeiras) sobre o assunto¹². Apesar de não ser o foco da pesquisa da estudante, ela se deparou, no convívio com a comunidade estudada, com o caso de uma travesti que exercia certa influência na gestão política dos conflitos na comunidade. E o mais interessante era o fato de que, aparentemente, essa travesti não seria alvo de forte preconceito por parte de homens e mulheres da comunidade, fossem eles, de um lado, parceiros ou, de outro, empregados da administração da empresa

gestora do empreendimento de assentamento. Esse fato foi confirmado por outra estudante da segunda turma do mesmo curso, que também se interessou pela Fazenda Santa Clara, Joyce Kelly da Silva Oliveira¹³, tratando mais especificamente da relação, muitas vezes conflituosa, entre parceiros e administradores¹⁴.

A partir dessas conversas e da visita à Fazenda Santa Clara, decidimos dar ênfase, em nossas pesquisas, aos “desvios e divergências” (VELHO, 1985) relativos às construções identitárias no mundo rural – em particular, no que diz respeito à diversidade sexual e de gênero – para apreender os significados das relações sociais mais amplas vigentes nesse contexto contemporâneo de grandes transformações sociais e culturais – aqui marcadas pela implantação da lógica do agronegócio no Piauí. A pesquisa voltou-se, assim, para a maneira como os “padrões hegemônicos de normalidade” (BUTLER, 2003) seriam (ré) interpretados e experimentados (talvez às avessas) em contextos culturais distintos, criando *novos* ou *outros* sujeitos imbuídos de *novas* ou *outras* moralidades e (até mesmo) constituindo *novas* ou *outras* legalidades.

Após algumas viagens ao interior do Piauí (regiões Centro-Sul e Norte do estado) para conversar com sujeitos cujas trajetórias de vida não se encaixavam exatamente naquilo que vínhamos lendo, por um lado, sobre aquele camponês tal qual tratado pelos estudos rurais, e, por outro lado, sobre identidades e transgressões sexuais e de gênero nos estudos de gênero e sexualidade, decidimos iniciar uma reflexão sobre o porquê (e o como) desses desencaixes ou lacunas e ausências. Os primeiros resultados dessas reflexões serão expostos aqui abaixo.

O trabalho de Paulo Rogers Ferreira, premiado pela Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Ciências Sociais (Anpocs) em 2007, foi publicado no formato de livro em 2008, ao passo que o trabalho de Silvana de Souza Nascimento vem sendo publicado no formato de artigos em periódicos (NASCIMENTO, 2012). Como já dissemos acima, em ambos os casos, aponta-se para o fato de que nos estudos rurais parece haver uma quase total ausência de pesquisas que tratem *especificamente* das experiências e/ou práticas sexuais no mundo rural. A partir dessa constatação, fizemos uma pequena pesquisa bibliográfica entre o final de 2012 e o início de 2013 para averiguar o fato.

No que diz respeito aos estudos rurais, demos ênfase à análise dos artigos publicados nos principais periódicos nacionais sobre o assunto (Revistas de *Economia e Sociologia Rural*, *Estudos Sociedade e Agricultura*, *IdeAs*, *Ruris* e *Raízes*), já que Ferreira (2006) havia dado conta, nos primeiros capítulos de sua dissertação, dos livros publicados no Brasil sobre a realidade rural ao longo do século XX.

A *Revista de Economia e Sociologia Rural*¹⁵, mantida pela Sociedade Brasileira de Economia, Administração e Sociologia Rural (SOBER), é publicada há mais de trinta anos e está, no final de 2012, em seu volume 50, número 4. Tivemos acesso aos números da revista desde 2002 (volume 40, número 3). No volume 47 de 2009, há um artigo de Reginaldo Sales Magalhães sobre a “masculinização” da produção de leite que aborda as relações de gênero no campo. Também foram encontrados dois ou três estudos sobre famílias rurais.

A *Revista Estudos Sociedade e Agricultura*¹⁶, do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais em Desenvolvimento, Agricultura e Sociedade (CPDA) da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, teve seu primeiro número publicado em 1993. Entre o primeiro número da revista e o número 1 de 2012, encontramos alguns artigos sobre mulheres camponesas de autoria de Maria José Carneiro (número 2 de 1994, pp. 11-22 e número 5 de 1995, pp. 45-57, em coautoria com Vanessa Lopes Teixeira) e Ana Louise de Carvalho

Fiúza (número 9 de 1997, pp. 178-189), ambos da década de 1990. O CPDA/UFRJ possui ainda um periódico semestral dos estudantes do Programa, intitulado *IdeAs – Interfaces em Desenvolvimento, Agricultura e Sociedade*¹⁷, que começou a funcionar em 2007. Do início das publicações até o volume 6, número 1, de 2012, encontramos um único artigo sobre relações de gênero em assentamentos do Movimento dos Sem-Terra em Minas Gerais, de autoria de Pedro Magrini et al. (volume 4, número 2, 2010).

Por sua vez, a Revista *Ruris*¹⁸, do Centro de Estudos Rurais (CERES) da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), inicia suas publicações em 2007 e, logo no início, apresenta um artigo de Paulo Rogers Ferreira (volume 2, número 1, 2007) – o primeiro capítulo de sua dissertação, sobre a ausência de estudos que abordem a sexualidade no mundo rural ou o que tratem do “corpo do camponês” no que ele chama de “Texto Brasileiro”. Já a Revista *Raízes*¹⁹, do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais (PPGCS) da Universidade Federal de Campina Grande (um dos Programas de Pós-Graduação mais antigos do Brasil voltado particularmente para os estudos rurais), inicia suas publicações na década de 1980, embora só tenhamos acesso, pelo site da revista, aos números publicados a partir de 1998 (ou seja, do volume 15 em diante). Nesse periódico, encontramos alguns artigos sobre relações de gênero e/ou mulheres camponesas (um artigo de Paolo Cappellin e Elisa Guaraná Castro, no volume 15, número único, de 1998; um artigo de Renata Menasche, no volume 17, número único, de 2000; um artigo de Evander Eloí Krone e Renata Menasche, no volume 26, números 1 e 2, de 2007; um artigo de Mary Alves Mendes, no volume 27, número 1, de 2008; e um artigo de Noemi Porro, Dalva Mota e Heribert Schmitz, no volume 30, número 2, de 2010).

Quanto aos periódicos mais direcionados para a divulgação dos estudos de gênero e sexualidade, foram consultados *Perspectivas Antropológicas da Mulher*, *Cadernos Pagu*, *Boletim Sexualidade, Gênero e Sociedade*, *Revistas Bagoas Sexualidad, Salud y Sociedad* e *Estudios Feministas*. Aqui, procuramos os artigos ou dossiês que tratassem da sexualidade do camponês e/ou as experiências e práticas sexuais no mundo rural. Nada foi encontrado no primeiro periódico, pioneiro do gênero no Brasil²⁰.

A Revista *Estudios Feministas*²¹, abrigada pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), iniciou suas publicações em 1992 com o volume 0, número 0. Na última edição da revista – volume 20, número 3, de 2012 – encontramos um artigo sobre pescadoras (de autoria de Maria Cristina Maneschy et al.) e um artigo sobre mulheres empregadas de abatedouros aviários (de autoria de Laila Graf e Maria Coutinho) – ou seja, mulheres *enquanto* trabalhadoras. No volume 4, número 2, de 1996, há um artigo de Maria José Carneiro sobre “esposa de agricultor na França”. No volume 5, número 2, de 1997, há um interessante artigo da coluna “Ponto de Vista”, intitulado “Sem Terra Sem Roupas!”, de Céli Regina Jardim Pinto, sobre a polêmica publicação das fotos sensuais da militante do Movimento dos Sem-Terra, Débora Rodrigues, numa revista masculina – o curioso é que a nudez da militante impressionou *pele fato* de que ela era militante, não porque era mulher – nudez parece não combinar com militância. No volume 11, número 1, de 2003, há um importante dossiê sobre “publicações feministas no Brasil”, mas praticamente nada sobre sexualidade, e, em particular, nada sobre sexualidade no mundo rural. Já o volume 12, número 1, de 2004, traz um dossiê sobre mulheres camponesas do sul do Brasil que, em seus nove artigos, apresenta a mulher trabalhadora ou a mulher em sua vida familiar, porém, nunca a mulher sexualizada ou mesmo homossexual.

O volume 14, número 1, de 2006, apresenta um dossiê organizado por Laura Moutinho, Simone Monteiro, Osmundo Pinho e Sérgio Carrara abordando a sexualidade em suas articulações com gênero, raça e saúde, embora não

haja artigos sobre a sexualidade no mundo rural. No volume 14, número 2, de 2006, um dossiê organizado por Anna Paula Uziel, Miriam Grossi e Luiz Mello trata da família e da homossexualidade, também com uma lacuna referente ao mundo rural. No volume 15, número 2, de 2007, é publicado um dossiê sobre “mulheres em áreas rurais nas regiões Norte e Nordeste do Brasil”, organizado por Rosineide de L. M. Cordeiro e Russel Parry Scott, mas, aqui também, nada aparece sobre a sexualidade dessas mulheres. Enfim, no volume 18, número 3, de 2010, a revista apresenta um dossiê (organizado por Carmen Susana Tornquist et al.) sobre mulheres e meio ambiente, aproximando-se dos estudos rurais, sem artigos sobre a sexualidade no campo.

*Cadernos Pagu*²² é o periódico interdisciplinar do Núcleo de Estudos de Gênero Pagu da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), que começa a ser publicado em 1993. Até o número 39, de 2012, encontramos o artigo de Margo L. Matwychuck, no número 8/9, de 1997, sobre estratégias de casamento em um grupo de mulheres de famílias de usineiros paraibanos, e um artigo de Silvana de Souza Nascimento sobre homosociabilidades no mundo rural goiano (capítulo de sua tese de doutorado), na última edição (número 39, de 2012).

O *Boletim Sexualidade, Gênero e Sociedade* do Instituto de Medicina Social (IMS) da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), atualmente sob a responsabilidade do Centro Latino-Americano em Sexualidade e Direitos Humanos (CLAM), publicado desde 1994, não apresentou nenhum artigo sobre a sexualidade no mundo rural, assim como outros periódicos do CLAM e/ou do IMS, como *Physis – Revista de Saúde Coletiva*²³, publicado desde 1991, e *Sexualidad, Salud y Sociedad*²⁴, publicado desde 2009.

Enfim, *Bagoas*²⁵, uma revista acadêmica brasileira dedicada exclusivamente aos “estudos gays, gêneros e sexualidades” (subtítulo do periódico), vinculada ao Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes (CCHLA) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), surge em 2007 e está atualmente em seu oitavo número no final de 2012. Encontramos um artigo de nossa autoria na última edição (GONTIJO & COSTA, 2012), tratando de alguns aspectos da diversidade sexual e de gênero no mundo rural piauiense e uma resenha do já citado livro de Paulo Rogers Ferreira, “Os Afectos Mal-Ditos”, de autoria de Daniel Gonçalves de Menezes, então doutorando em Ciências Sociais na UFRN, no número 5, de 2010.

Ao privilegiar aqui os estudos rurais e os estudos de gênero e sexualidade no âmbito das Ciências Sociais brasileiras, temos consciência de que alguns periódicos publicados em particular por Programas de Pós-Graduação em Ciências Sociais ou Sociologia e/ou Antropologia poderiam conter artigos sobre as temáticas que nos interessam e teriam sido deixados de lado em nossa análise. Poderíamos ainda ter analisado as comunicações/papers apresentados nos principais eventos científicos que tratam de temáticas brasileiras, como o Congresso da Sociedade Brasileira de Sociologia (SBS), o Congresso da Sociedade Brasileira de Economia, Administração e Sociologia Rural (SOBER), a Reunião da Associação Brasileira de Antropologia (RBA), o Congresso da Associação Brasileira de Ciência Política (ABCP), o Congresso da Associação Latino-Americana de Sociologia Rural (ALASRU), o Encontro Fazendo Gênero, o Encontro de Ciências Sociais do Norte/Nordeste, a Reunião Equatorial de Antropologia (REA), a Reunião de Antropologia do Mercosul (RAM), o Congresso da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Ambiente e Sociedade (Anppas) e a Reunião da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Ciências Sociais (Anpocs), dentre outros. Enfim, poderíamos ter analisado as dissertações e teses apresentadas aos Programas de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Sociologia e/ou Antropologia na última década

e até mesmo os anais de seminários e congressos em que são apresentados os trabalhos de pesquisa de iniciação científica. Deixaremos essa tarefa para outros pesquisadores ou para nossas pesquisas futuras, já que não pretendemos, nesse artigo, ser exaustivos.

Tivemos a curiosidade ainda de analisar, em seguida, alguns compêndios de “estado da arte” e histórias das Ciências Sociais brasileiras, do pensamento social no Brasil e dos estudos de gênero e sexualidade no País e, aqui também, confirmou-se a ausência de referência à sexualidade no mundo rural: foi assim em Miceli (1999a, 1999b, 1999c, 2002), Ianni (2004), Grossi e Schwade (2006), Trindade (2007), Duarte e Martins (2010) e Martins e Martins (2010). Ressaltemos ainda que os excelentes capítulos de autoria de Maria Luiza Heilborn e Bila Sorj, por um lado e, por outro, Maria Filomena Gregori, em Miceli (1999b) e o capítulo de autoria de Miriam Grossi em Duarte e Martins (2010), assim como o esclarecedor artigo de Sérgio Carrara e Júlio Simões (2007), nada trazem sobre a sexualidade no mundo rural, embora entre as linhas apontem a necessidade de se pesquisar aquilo que aparentemente não vem sendo pesquisado.

Assim, por um lado, no que diz respeito aos estudos rurais, parece que a maior parte dos artigos e textos analisados estão ora voltados para a organização social vinculada aos aspectos econômicos da vida no campo, ora voltados para as questões morais relativas à família e aos arranjos familiares camponeses – o gênero aparece quase sempre na forma da mulher trabalhadora e/ou militante ou dos papéis familiares. Por outro lado, no que diz respeito aos estudos de gênero e sexualidade, quando há articulação com a ruralidade, nota-se um grande número de artigos e textos que abordam, num primeiro momento, a *condição da mulher camponesa* (reprodutora e eventualmente produtora), às vezes vinculada aos movimentos sociais no campo, e/ou, em seguida, as relações de poder que permeiam as relações de gênero e as transformações dessas relações no mundo rural contemporâneo. A sexualidade(a) parece relegada à vida urbana: o “indizível das sociedades camponesas” (FERREIRA, 2006, título).

Nos estudos rurais, a invisibilização do *outro* no que diz respeito às práticas sexuais e às construções identitárias ligadas a essas práticas parece concernir também à criança e até mesmo, em menor grau, ao negro, o que é confirmado, não somente pelos trabalhos de Ferreira (2006, 2008) e Nascimento (2006, 2012), como apontamos acima, mas também pelos textos de Maria Isabel Ferraz Pereira Leite (1996) e, mais recentemente, de Jairo Barduni Filho, Ana Louise de Carvalho Fiúza, Erika Oliveira Amorim e Adriana Maria da Silva Costa (FILHO et al., 2010).

A sexualidade e, mais particularmente, a diversidade sexual e de gênero e as práticas sexuais que podem se tornar marcadores sociais da diferença nas pesquisas sobre o mundo rural não teriam se transformado em objetos de estudo *per se* por diversas razões, não necessariamente por uma suposta incapacidade dos pesquisadores em perceber sua importância para a compreensão das relações sociais marcadas pelas ruralidades. Talvez a principal dessas razões seja a própria agenda de pesquisas, tanto nos estudos rurais, como nos estudos de gênero e sexualidade, pautada por outros interesses de pesquisa ligados a certas tradições intelectuais (muitas vezes, a montagem da agenda se faz de acordo com demandas oriundas dos mais diversos pontos do campo de força em jogo nas Ciências Sociais) – no caso dos estudos rurais, em algumas tradições intelectuais que buscam entender as sociedades camponesas como sistemas sociais específicos, a economia e a política se tornam dimensões mais privilegiadas do que a sexualidade, entendida, esta última, como secundária (pensamos aqui, como exemplo, numa certa tradição já clássica desenvolvida, por um lado, por Eric Wolf e Sydney Mintz, e, por outro, por Henri Mendras).

Embora historicamente as Ciências Humanas e, em particular, as Ciências Sociais, venham deixando de lado esses aspectos da vida social no campo problematizados aqui, percebe-se que, também historicamente, outros campos de produção de saberes e conhecimentos, como a literatura brasileira já consagrada ou as artes plásticas já celebradas, estão repletos de referências (muitas vezes explícitas) à sexualidade do camponês ou do homem que vive no campo. Para citar somente um caso emblemático da literatura brasileira, pensemos na relação dos personagens Diadorim e Riobaldo, de *Grande Sertão: Veredas*, de 1956, de autoria de Guimarães Rosa²⁶. E, nas artes plásticas, não passa despercebida a sensualidade e a sexualidade de alguns personagens rurais de Cândido Portinari ou até mesmo de Djanira²⁷.

No entanto, é sabido que as Ciências Humanas se construíram, *enquanto ciências*, como legítimas provedoras de “verdades” sobre o mundo, por oposição à literatura, esta relegada ao campo da “ficção” e, eventualmente, da produção de informação despreocupada com as “verdades”, como já era apontado pela crítica pós-moderna (CLIFFORD, 1998; CLIFFORD E MARCUS, 2010). Coube às ciências, assim, a instituição do que seria *bon à penser*; e, à literatura e às artes plásticas, o *resto*, a saber a sexualidade no mundo rural, dentre outros temas.

Enquanto isso, os sujeitos que encontramos nos “interiores” do Piauí nos apresentavam suas trajetórias de vida nada conformes àquelas que encontramos nos livros de *histórias* sobre eles, sobre seus territórios, sua economia, sua organização social e suas relações de parentesco, sua mobilização política, sua moralidade, sua religiosidade, seus ritos e mitos... em que nunca são levados em conta seus corpos desejantes e desejados ou seus “afectos mal-ditos” (FERREIRA, 2006).

NOTAS

¹ Agradecemos à Prof^a. May Waddington Telles Ribeiro (DCIES/UFPI) e aos doutorandos Jaqueline Pereira de Sousa (PPGA/UFPA) e Rafael Gaspar (PPGSA/IFCS/UFRJ) pelas preciosas sugestões de leitura e até mesmo de interpretação. Devemos agradecimentos especiais à Profa. Eli de Fátima Napoleão de Lima, do CPDA/UFRRJ, supervisora do estágio de pós-doutorado que gerou a necessidade da escrita desse artigo, pelas boas dicas. Enfim, nossos agradecimentos ao CNPq, pela bolsa de produtividade em pesquisa.

² Para as referências acerca da genealogia dos estudos sobre (homo) sexualidade no Brasil, ver o próprio artigo de Fry (1982b), mas também os de Arney, Fernandes e Green (2003) e ainda, para entender a maneira como a obra de Fry abriu novos espaços para a instituição do campo dos estudos sobre (homo) sexualidade no Brasil, sobre novas bases teóricas e metodológicas, ver também Facchini (2003) e Carrara e Simões (2007).

³ Entende-se por estudos rurais o conjunto de textos oriundos de pesquisas realizadas no contexto das ruralidades ou do mundo rural e que se serve de um aparato teórico-metodológico das ciências sociais e humanas. Maria José Carneiro fala de ruralidades, no plural, como representações sociais que orientam “(...) práticas sociais distintas em universos culturais heterogêneos, num processo de integração plural com a economia e a sociedade urbano-industrial.” (1998: 12) ou “como um processo dinâmico em constante reestruturação dos elementos da cultura local, mediante a incorporação de novos valores, hábitos e técnicas” (2008: 35).

⁴ Na década de 1990, artigos de Ellen e Klaas Woortmann (1993, dentre outros) já atentavam para a sexualidade no mundo rural, embora esse não fosse o foco dos estudos, como apontado pelo próprio Ferreira (2006).

⁵ A excelente dissertação de mestrado de Luanna Mirella, intitulada “Localidade ou Metrôpole? Demonstrando a capacidade de atuação política das travestis no mundo-comunidade”, defendida em 2010 junto ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia

Social da Universidade de Brasília, sob a orientação de Rita Laura Segato, apresenta com seriedade e rigor a trajetória biográfica de Kátia Tapety, travesti que exerceu cargos políticos em um pequeno município rural piauiense, mas não se trata especificamente de uma pesquisa sobre a sexualidade de travestis no mundo rural brasileiro.

⁶ Entende-se por estudos de gênero e sexualidade o conjunto de textos oriundos de pesquisas realizadas em contextos sociológicos e antropológicos diversos, retratando a construção social e a formulação cultural não somente das relações e estruturas de gênero (ROSALDO et alii, 1979; SCOTT, 1995; BUTLER, 2003), mas também das diferenças sexuais (VANCE, 1995; HEILBORN, 1999; CARRARA E SIMÕES, 2007); estudar a diversidade sexual e de gênero aparece como uma maneira de interpelar a “analítica da normalização” (MISKOLCI, 2009), ou seja, a forma como as fronteiras da diferença são constituídas ou a maneira como se dá a construção de um(uns) padrão(ões) – “heterossexualidade compulsória” ou “padrão heteronormativo” (RICH, 1983; BUTLER, 2003) – que regula(m) a vida dos sujeitos em sua práticas cotidianas (JAGOSE, 1996).

⁷ Antes de prosseguir, cabe um esclarecimento sobre o uso que fazemos aqui da categoria *camponês*. Sem entrar no acalorado debate sobre definições, entendemos o camponês como o sujeito “múltiplo” que vive nas zonas rurais (ainda que, muitas vezes, a zona rural não seja definida pelos próprios sujeitos que ali e/ou dela vive/m, mas por instâncias administrativas e governamentais ou até mesmo não-governamentais). Esse sujeito é “múltiplo”, pois sua construção identitária não pode mais ser reduzida a uma ou duas de suas atividades, geralmente entendida/s como econômica/s. A partir de Kearney (1996) – e também Brunt (1992) –, falaremos de camponês (e não de “polybian”) como um sujeito vinculado a múltiplos processos sociais, estratégias econômicas, dinâmicas de poder e, enfim, lógicas de diferenciação cultural que marcam sua presença no mundo – é assim que os sujeitos que encontramos no interior do Piauí se mostravam.

⁸ O projeto se intitulava “Dinâmicas Sociais e Ruralidades Contemporâneas: Análise dos Impactos Culturais Locais de Diferentes Propostas de Desenvolvimento Econômico no Piauí (Apicultura, Soja, Biodiesel e Celulose)”.

⁹ O projeto se intitulava “Campos de Desejos: Família, Gênero e Sexualidade no Mundo Rural Piauiense” e contou, de 2010 a 2012, com recursos do Edital Universal – 2010 e de uma Bolsa de Produtividade em Pesquisa, do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e com uma bolsa de Iniciação Científica do mesmo órgão de fomento para a aluna Francisca Célia da Silva Costa. A pesquisa se inseriu nas atividades do grupo de pesquisa Sexualidades, Corpo e Gênero (SEXGEN), liderado por nós. Ao CNPq, nossos agradecimentos pelos recursos que viabilizaram a realização da pesquisa.

¹⁰ Os grandes projetos de desenvolvimento econômico então em voga no Piauí envolviam o agronegócio da soja e da celulose, a indústria do biocombustível (mamoma) e a apicultura.

¹¹ A dissertação de mestrado da estudante teve por título “Etnografia da Terra Prometida: trajetórias sociais, conflitos e cotidiano dos/as camponeses/as parceiros/as da *Brasil EcoDiesel* – O caso da Fazenda Santa Clara, no Piauí” e foi defendida em março de 2011.

¹² Para uma síntese dessa literatura, veja Woortman (1995).

¹³ A dissertação de mestrado da estudante teve por título “Fazenda Santa Clara: encontros e desencontros entre camponeses/parceiros e a Brasil EcoDiesel em um assentamento rural privado no sul do Piauí” e foi defendida em agosto de 2012.

¹⁴ Um artigo tratando de alguns aspectos da diversidade sexual e de gênero na Fazenda Santa Clara foi publicado na Revista Bagoas, v. 6, n. 8, jul./dez. 2012, pp.171-186, sob o título “*Ser Travenco é Melhor que Mulher*: considerações preliminares acerca das discursividades do desenvolvimentismo e da heteronormatividade no mundo rural piauiense”, de nossa autoria com a coautoria de Francisca Célia da Silva Costa.

¹⁵ Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_issues&pid=0103-2003&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: mar. 2013.

¹⁶ Consulta feita na biblioteca do CPDA/UFRRJ e no site do periódico. Disponível em: <<http://r1.ufrjr.br/esa/>>. Acesso em: nov. 2013.

¹⁷ Consulta feita na biblioteca do CPDA/UFRRJ e no site do periódico. Disponível em: <<http://r1.ufrjr.br/cpda/ideas/>>. Acesso em: nov. 2013.

- ¹⁸ Disponível em: <<http://www.ifch.unicamp.br/ceres/?p=ruris-edicoes>>. Acesso em: dez. 2012.
- ¹⁹ Disponível em: <<http://www.ufcg.edu.br/~raizes/index.php>>. Acesso em: jan. 2013.
- ²⁰ A consulta foi feita em nosso acervo pessoal, contendo todos os números.
- ²¹ Disponível em: <<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/ref>>. Acesso em: fev. 2013.
- ²² Disponível em: <<http://www.pagu.unicamp.br/node/>>. Acesso em: jan. 2012.
- ²³ Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_issues&pid=0103-7331&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: mar. 2013.
- ²⁴ Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/SexualidadSaludySociedad>>. Acesso em: jan. 2013.
- ²⁵ Disponível em: <<http://www.cchla.ufrn.br/bagoas/>>. Acesso em: mar. 2013.
- ²⁶ Nas Ciências Humanas e Sociais brasileiras em sua formação, encontramos referências à experiência sexual dos sujeitos que vivem no *interior* do Brasil na obra majestosa de Gilberto Freyre, por exemplo, e até mesmo nas obras de Caio Prado Júnior, de Sérgio Buarque de Holanda, de Paulo Prado ou de Antônio Cândido, obras muitas vezes consideradas ensaísticas.
- ²⁷ Somos imensamente gratos à Prof^a. Eli de Fátima Napoleão de Lima, do CPDA/UFRRJ, por ter-nos levado a essa reflexão, por outras vias.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Mauro. Redescobrimo a Família Rural Brasileira. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*. v. 1, n. 1, p. 63-83, 1986.
- ARNEY, Lance; FERNANDES, Marise; GREEN, James. Homossexualidade no Brasil: uma bibliografia anotada. *Cadernis AEL*. v. 10, n. 18/19, p. 317-348, 2003
- BARDUNI FILHO, Jairo; FIÚZA, Ana Louise de Carvalho; AMORIM, Erika Oliveira; COSTA, Adriana Maria da Silva. A Transformação das Relações Afetivas no Meio Rural: breves anotações das relações *oficiosas*, e *oficiais* na perspectiva de gênero. *Anais do VIII Congresso Latinoamericano de Sociología Rural (ALASRU)*. Porto de Galinhas: 2010, pp. não informadas
Disponível em: < http://www.gerar.ufv.br/publicacoes/A_TRANSFORMACAO_DAS_RELACOES_%20AFETIVAS_NO_MEIO_RURAL_BREVES_ANOTACOES_DAS_RELACOES_OFICIOSAS_E_OF.pdf >. Acesso em: 4 abr. 2013.
- BRUNT, D. *Mastering the Struggle: gender, actors and agrarian change in a mexican ejido*. Amsterdam: CEDLA, 1992.
- BUTLER, Judith. *Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- CAPPELLIN, Paola; CASTRO, Elisa Guaraná. Fazer, Pensar e Decidir: os papéis das mulheres nos assentamentos rurais. Algumas reflexões a partir de três estudos de casos. *Raízes*. v. 15, n. único, p. 113-130, 1998.
- CARNEIRO, Maria José. Mulheres no Campo: notas sobre sua participação política e a condição social do gênero. *Revista Estudos Sociedade e Agricultura*, n. 2, p. 11-22, 1994.
- _____. Esposa de Agricultor na França. *Estudos Feministas*. v. 4, n. 2, p. 338-354, 1996.
- _____. Ruralidade: novas identidades em construção. *Estudos Sociedade e Agricultura*, n. 11, p. 53-75, 1998.
- _____. “Rural” como Categoria de Pensamento. *Ruris*. v. 2, n. 1, p. 9-38, 2008.

- _____. TEIXEIRA, Vanessa Lopes. Mulher Rural nos Discursos dos Mediadores. *Revista Estudos Sociedade e Agricultura*. n. 5, p. 45-57, 1995.
- CARRARA, Sérgio; SIMÕES, Júlio. Sexualidade, Cultura e Política: a trajetória da identidade homossexual masculina na antropologia brasileira. *Cadernos Pagu*. n. 28, p. 65-99, 2007.
- Ciências Sociais Hoje – Anuário de Antropologia, Política e Sociologia, publicado pela Anpocs/Cortez (de 1984 a 1991, publicação irregular).
- CLIFFORD, James. *A experiência etnográfica*. Rio de Janeiro: EdUFRJ, 1998.
- _____. MARCUS, George. (orgs.). *Writing Culture – 25th Anniversary Edition*. Berkeley: University of California Press, 2010.
- COMERFORD, John Cunha. *Como uma família: sociabilidade, territórios de parentesco e sindicalismo rural*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2003.
- CORDEIRO, Rosineide de L. M.; SCOOT, Russel Parry. Dossiê – Mulheres em áreas rurais nas regiões Norte e Nordeste do Brasil. *Estudos Feministas*. v. 15, n.2, p. 419-490, 2007.
- COSTA, Jurandir Freire. *A inocência e o vício*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1992.
- DUARTE, Luiz Fernando Dias; MARTINS, Carlos Benedito (orgs.). *Horizontes das Ciências Sociais no Brasil: Antropologia*. São Paulo: Instituto Ciência Hoje / Ed. Barcarolla / Discurso Editorial, 2010.
- FACCHINI, Regina. Movimento Homossexual no Brasil: recompondo um histórico. *Cadernos AEL*. v. 10, n. 18/19, p. 81-124, 2003.
- FERREIRA, Paulo Rogers. Os Afectos Mal-Ditos: o indizível das sociedades camponesas. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social). Brasília: Universidade de Brasília, 2006.
- _____. O Texto Brasileiro sobre o Rural. *Ruris*. v. 2, n. 1, p. 129-153, 2008.
- _____. *Os Afectos Mal-Ditos: o indizível das sociedades camponesas*. São Paulo: Anpocs/Hucitec, 2008.
- FIÚZA, Ana Louise de Carvalho. Mulher e Ambientalismo. *Revista Estudos Sociedade e Agricultura*. n. 9, p. 178-189, 1997.
- FRY, Peter. Homossexualidade Masculina e Cultos Afro-Brasileiros. FRY, Peter. Para Inglês Ver: identidade e política na cultura brasileira. Rio de Janeiro: Zahar, 1982a, p. 54-86.
- _____. Da hierarquia à Igualdade: a construção histórica da homossexualidade no Brasil. FRY, Peter. Para Inglês Ver: identidade e política na cultura brasileira. Rio de Janeiro: Zahar, 1982b, p. 87-115.
- _____. MacRAE, Edward. *O que é homossexualidade*. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- GONTIJO, Fabiano; COSTA, Francisca Célia da Silva. “*Ser traveco é melhor que mulher: considerações preliminares acerca das discursividades do desenvolvimento e da heteronormatividade no mundo rural piauiense*. Bagoas: estudos gays – gêneros e sexualidades. v. 6, n. 8, p. 171-186, 2012.
- GRAF, Laila Priscila; COUTINHO, Maria Chalfin. Entre Aves, Carnes e Embalagens: divisão sexual e sentidos do trabalho em abatedouro avícola. *Estudos Feministas*. v. 20, n. 3, p. 761-783, 2012.
- GROSSI, Miriam; SCHWADE, Elisete. (orgs.). *Política e Cotidiano: estudos antropológicos sobre gênero, família e sexualidade*. Blumenau: Nova Letra, 2006.
- GUIMARÃES, Carmen Dora. *O Homossexual Visto por Entendidos*. Rio de Janeiro: Garamond, 2004 [1977].

HEILBORN, Maria. Luiza. Ser ou Estar Homossexual: dilemas de construção de identidade social. PARKER, Richard (org.). Sexualidades Brasileiras. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1996.

_____. (org.). *Sexualidades: o olhar das ciências sociais*. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

_____. *Dois é par: conjugalidade, gênero e identidade*. Rio de Janeiro: Garamond, 2004 [1994].

IANNI, Otavio. *Pensamento social no Brasil*. São Paulo: Edusc/Anpocs, 2004.

JAGOSE, Annamarie. *Queer Theory – an introduction*. NOVA York: New York University Press, 1996.

KEARNEY, Michael. *Reconceptualizing the Peasantry; Anthropology in Global Perspective*. Boulder: Westview Press, 1996.

KRONE, Evander; MENASCHE, Renata. Agregados e Mulheres, “o queijo de final de semana” e o valor do trabalho. *Raízes*. v. 26, ns. 1 e 2, p. 113-119, 2007.

LANDES, Ruth. *Matriarcado cultural e homossexualidade masculina*. A Cidade das Mulheres. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1967.

MAGALHÃES, Reginaldo Sales. A “masculinização” da produção de leite. *Revista de Economia e Sociologia Rural*. v. 47, n. 1, p. 275-300, 2009.

MAGRINI, Pedro Rosas; OLIVEIRA, Maria de Lourdes Souza; ALVES, Jaqueline Magalhães; PEDRO, Isla Karla Azevedo; PROENÇA, Inês Carolina. As Relações de Gênero no Processo Político-Organizativo em um Assentamento Organizado pelo MST no Sul de Minas Gerais. *IdeAs – Interfaces em Desenvolvimento, Agricultura e Sociedade*. v. 4, n. 2, p. 423-463, 2010.

MANESCHY, Maria Cristina; SIQUEIRA, Deise; ÁLVARES, Maria Luiza Miranda. Pescadoras: subordinação de gênero e empoderamento. *Estudos Feministas*. v. 20, n. 3, p. 739-760, 2012.

MARTINS, Heloísa Helena de Souza; MARTINS, Carlos Benedito (orgs.). *Horizontes das ciências sociais no Brasil: Sociologia*. São Paulo: Instituto Ciência Hoje / Ed. Barcarolla / Discurso Editorial, 2010.

MATWYCHUCK, Margo L. Estratégias de casamentos, história de mulheres e experiências de mulheres entre famílias de usineiros em Paraíba. *Cadernos Pagu*. 8, p. 211-247, 1997.

MENASCHE, Renata; BELÉM, Régis da Cunha. Gênero e agricultura familiar: trabalho e vida na produção de leite do Sul do Brasil. *Raízes*. v. 17, n. único, p. 135-142, 2000.

MENDES, Mary Alves. De trabalhadoras rurais a chefes de família e ZEIS: visitando as trajetórias e estratégias femininas. *Raízes*. v. 27, n. 1, p. 56-70, 2008.

MICELI, Sérgio. (org.). *O que ler na Ciência Social Brasileira. 1970-2002*. Vol. IV. São Paulo: Sumaré/Anpocs, Brasília: Capes, 2002.

_____. (org.). *O que ler na Ciência Social Brasileira. 1970-1995*. Vol. I – Antropologia. São Paulo: Sumaré/Anpocs, Brasília: Capes, 1999a.

_____. (org.). *O que ler na Ciência Social Brasileira. 1970-1995*. Vol. II – Sociologia. São Paulo: Sumaré/Anpocs, Brasília: Capes, 1999b.

_____. (org.). *O que ler na Ciência Social Brasileira. 1970-1995*. Vol. III – Ciência Política. São Paulo: Sumaré/Anpocs, Brasília: Capes, 1999c.

MIRELLA, Luanna. *Localidade ou metrópole?* Demonstrando a capacidade de atuação política das travestis no mundo-comunidade. Dissertação. (Mestrado em Antropologia). Brasília: PPGAS, 2010, 241 fl.

- MISKOLCI, Richard. A teoria Queer e a Sociologia: o desafio de uma analítica da normalização. *Sociologias*. v. 11, n. 21, p. 150-182, 2009.
- MOTT, Luiz. *Dez viados em questão: tipologia dos homossexuais da Bahia*. Salvador: Ed. Bleff, 1987a.
- _____. *O lesbianismo no Brasil*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1987b.
- MOUTINHO, Laura, MONTEIRO, Simone, PINHO, Osmundo, CARRARA, Sérgio. Dossiê – Raça, Sexualidade e Saúde. *Estudos Feministas*. v. 14, n. 1, p. 11 em diante, 2006.
- MUNIZ DE OLIVEIRA, J. Mulher com mulher dá jacaré”: uma abordagem antropológica da homossexualidade feminina. Dissertação. (Mestrado em Antropologia Social). Universidade Federal do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 1992.
- NASCIMENTO, Silvana de Souza. *Faculdades femininas e saberes rurais*. Uma Etnografia sobre Gênero e Sociabilidade no Interior de Goiás. Tese. (Doutorado em Ciência Social (Antropologia)). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2006.
- _____. Homem com homem, mulher com mulher: paródias sertanejas no interior de Goiás. *Cadernos Pagu*. 39, pp. 367-402, 2012.
- OLIVEIRA, Joyce Kelly da Silva. Fazenda Santa Clara: encontros e desencontros entre camponeses/parceiros e a Brasil Ecodiesel em um assentamento rural privado no sul do Piauí. Dissertação. (Mestrado em Antropologia e Arqueologia). Programa de Pós-Graduação em Antropologia e Arqueologia, Universidade Federal do Piauí, 2012.
- PARKER, Richard. *Masculinity, femininity, and homosexuality: on the anthropological interpretation of the sexual meanings in Brazil*. BLACKWOOD, Evelyn (org.). *Anthropology and Homosexual Behavior*. Nova Iorque: The Haworth Press, 1986.
- PERLONGHER, Néstor. *O negócio do michê: prostituição viril em São Paulo*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- PEREIRA, Maria Isabel Ferraz. Crianças no campo: os mudos da história? *Revista Estudos Sociedade e Agricultura*. n. 6, p. 170-191, 1996.
- PINTO, Céli Regina Jardim. Sem terra sem roupa! *Estudos Feministas*. v. 5, n. 2, p. 366-374.
- PORRO, Noemi, MOTA, Dalva Maria da, SCHMITZ, Heribert. Movimentos sociais de mulheres e modos de vida em transformação: revendo a questão dos recursos de uso comum em comunidades tradicionais. *Raízes*. v. 30, n. 10, p. 111-126, 2010.
- RICH, Adrienne. Compulsory heterosexuality and lesbian experience. In: SNITOW, A.; STANSEL, C.; THOMPSON, S. (orgs.). *Powers of Desire – The Politics of Sexuality*. Nova York: Monthly Review Press, 1983, pp. 177-205.
- ROSALDO, Michelle. Zimbalist; LAMPHERE, Louise. (orgs.). *A mulher, a Cultura e a Sociedade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.
- SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação e Realidade*. v. 20, n. 2, p. 71-99, 1995.
- SILVA, Maria Elza Soares da. Etnografia da terra prometida: trajetórias sociais, conflitos e cotidiano dos/as camponeses/as parceiros/as da Brasil EcoDiesel – O caso da Fazenda Santa Clara, no Piauí. Dissertação. (Mestrado em Antropologia e Arqueologia). Programa de Pós-Graduação em Antropologia e Arqueologia, Universidade Federal do Piauí, 2011.
- TORNQUIST, Carmen Susana; LISBOA, Teresa Kleba; MONTYSUMA, Marcos Freire. Dossiê – Mulheres e Meio Ambiente. *Estudos Feministas*. v. 18, n. 3, p. 865-940, 2010.

TRINDADE, Héglio. (org.). *As Ciências Sociais na América Latina em perspectiva comparada: 1930-2005*. Porto Alegre: EdUFRGS, 2007.

UZIEL, Anna Paula; MELLO, Luiz; GROSSI, Miriam. Dossiê. *Estudos Feministas*. v. 14, n. 2, pp. 481-547, 2006.

VANCE, Carole. A Antropologia Redescobre a Sexualidade. *Physis*. n. 5, 1995

VELHO, Gilberto. *Desvio e divergência: uma crítica da patologia social*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

WOORTMANN, Ellen. *Herdeiros, parentes e compadres*. São Paulo: Hucitec, 1995.

_____.; WOORTMANN, Klaas. *Fuga a três vozes*. Brasília: Anuário Antropológico/91; Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1993.

TERRITORIALIDADES MARÍTIMOS-COSTEIRAS: UN ESTUDIO DE LOCALIDAD Y CONOCIMIENTO EN LA COSTA URUGUAYA

MARINE-COSTAL TERRITORIALITIES: A STUDY OF LOCALITY AND KNOWLEDGES IN URUGUAYAN COAST

Leticia D' Ambrosio

treboles@gmail.com

Doctoranda Leticia D' Ambrosio, Magister en Ciencias Sociales, Profesora Adjunta Grado 3 (Dedicación Total), Co-coordinadora del Núcleo de Investigaciones Antropológicas de la Costa y el Mar: Centro Universitario Regional Este (CURE) Universidad de la República (Udelar) Maldonado – Uruguay.

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo presentar los avances de la investigación sobre las diversas territorialidades marítimo costeras en una localidad de la costa Este de Uruguay. En dicha tesis me propongo, siguiendo a Latour (2005), rastrear las asociaciones entre los distintos actantes en la región costera y en relación a dicho espacio, así como analizar los posibles ensamblados construidos por los mismos. Profundizo en cómo ha sido construido el espacio marítimo-costero culturalmente y en los procesos de “habitarlo” (INGOLD, 2002). Para ello retomo la perspectiva de Ingold en diálogo con Latour (y otros abordajes) que hace hincapié en la relación de los sujetos en el movimiento, en el “vagabundeo” (INGOLD, 2012) por los lugares. Específicamente en este artículo se hará hincapié en las experiencias cotidianas de los individuos en el territorio y en la construcción de diversas territorialidades. En este sentido, el foco de este texto está puesto en los diversos códigos de uso del espacio y en las diversas formas de apropiación del mismo. Teniendo en cuenta las particularidades que presenta el espacio marítimo-costero, al ser un espacio de uso público, reglamentado en algunos aspectos por el Estado, en movimiento permanente y de carácter por tanto, dinámico. En el cual confluyen diversos actores y “actantes” (LATOURE, 2005) con percepciones y conocimientos diversos. Las actividades que exploraremos en este trabajo son el surf, la pesca artesanal y la investigación de las ciencias biológicas.

Palabras claves: Territorialidades. Conocimientos. Habitar.

ABSTRACT

The present article aims to put forward the advances of the research about the coastal-maritime territorialities in one locality of the East Uruguayan coast. In this thesis my purpose, following Latour's (2005) studies, is to follow the associations between different “actants” in the coast region and the relations with that place, as well as analyze the possible constructions assembled by them. I want to study how the maritime-coastal space has been built and in the process of inhabiting it. (INGOLD, 2002). For this propose, I get back to Ingold's perspective in dialogue with Latour (and other theories),

that emphasizes the relation of the people in the movement, in the dwelling (INGOLD, 2012) along those places. Particularly in this text we will focus in the everyday experiences of the people in the land and in the construction of different territorialities. Therefore, the focus of the text is the different codes of use of space and the different ways of its appropriation, being aware of the particularities that this type of maritime-coastal place has, such as being a place of common use, regulated in some ways by the State, in permanent movement and with a dynamic character. In this type of territory, several social characters and “actants” (LATOURE, 2005) live together, holding different perceptions and several skills. The activities we will explore here are surfing, handcraft fishery and biological sciences researches.

Keywords: Territorialities. Skills. Dwell.

PRESENTACIÓN

Este artículo presenta los avances – en relación a las formas y códigos de apropiación del territorio – de la investigación realizada en el marco de mi tesis de Doctorado en Antropología Social, la cual aborda las diversas percepciones, conocimientos, usos y asociaciones generados entorno al espacio marítimo-costero, en una localidad de Uruguay: Punta del Este. A partir del estudio de tres actividades desarrolladas en dicho espacio: pesca artesanal, surf e investigaciones de biología marina, investigamos los diversos procesos y modos de “habitarlo” (INGOLD, 2002). La perspectiva de Ingold, en nuestro trabajo, está en diálogo con la teoría del Actor Red de Latour (2005). Estos autores operaron como punto de partida, para la reflexión referida a los procesos de producción y circulación de significados y conocimientos.

El proyecto de investigación analizó las experiencias de los actores sociales, de “construcción de sentido” (WRIGHT, 2008) del espacio y sus diferentes formas de percibir, imaginar e interactuar con este. La pesquisa se desarrolló teniendo en cuenta que “los modos de interactuar con el entorno moldean los modos de comprenderlo” (MILTON, 1997, p. 15), pero reconociendo que ésta es sólo una de las caras de un proceso dual, ya que “los modos en que la gente comprende su entorno también moldean su modo de relacionarse con él” (Ibiden, 1997, p.15). Este aspecto fue importante para nuestro proyecto puesto que nos interesó profundizar en el proceso de interacción con el entorno a partir del estudio de un caso. Esta perspectiva nos permitió complementar los aportes de las teorías constructivistas con sus críticos y las teorías de la práctica, al considerar en su estudio las representaciones y conocimientos culturalmente transmitidos así como la experiencia cotidiana de los individuos.

El proyecto se nutrió principalmente, de tres sub campos de la antropología: la antropología marítima o de la pesca, los estudios sobre territorialidades y las investigaciones sobre el paisaje.

La antropología marítima ha dedicado su estudio a los grupos sociales que basan gran parte de su producción y reproducción social en el trabajo en el mar, centrándose casi exclusivamente en los pescadores artesanales. Estos trabajos se han interesado en el análisis de los cambios tecnológicos, las técnicas de búsqueda y extracción, los aspectos económicos y políticos, aspectos sociales, aspectos medio-ambientales. Si bien en épocas recientes se han extendido las temáticas de estudio a elementos vinculados con el turismo y los proyectos de desarrollo, el agotamiento de los stocks pesqueros, las áreas marinas protegidas, etc. el foco muchas veces, siguen siendo las pesquerías tradicionales.

Este estudio que presentamos aquí, busca enriquecerse con sus aportes y al mismo tiempo ampliar y extender esta mirada hacia otros grupos sociales. Para ello, partimos de los conocimientos que la subdisciplina¹ ha generado en

lo que refiere a la especificidad del territorio marítimo y costero y a la relación particular que se establece con un espacio de características específicas.

La antropología marítima² o de la pesca³ ha destacado que los grupos costeros requieren de una subdisciplina al presentar algunos elementos que los distinguen de otros grupos sociales, entre estos: la naturaleza del medio donde se desarrolla la actividad, los riesgos que conlleva, las diversas apropiaciones del mar (recurso común) que difiere de las formas de propiedad observadas en tierra, una división del trabajo particular, diversos sistemas de propiedad de los medios de producción, el sistema de trabajo a la parte, entre otros aspectos (ALEGRET, 1989; BRETÓN y DAVY, 2006; CABRERA SOCORRO, 2004; DE LA CRUZ y ARGUELLO, 2006; GARCÍA ALLUT, 2005; LEMBO, 2010; PASCUAL FERNÁNDEZ, 1999, 2003; PASCUAL FERNÁNDEZ y ALEGRET, 2004; RISPOLI, 2006; RUBIO ARDANAZ, 2003; SANZ, 1983). En esta investigación, incorporamos algunas de estas discusiones y extendemos el estudio hacia otros actantes⁴, vinculados con dicho entorno de maneras diferentes, como ser actividades productivas, de recreación, contemplación, gestión e investigación científica. Con esta perspectiva buscamos ampliar la comprensión, del espacio marítimo-costero, a diversas experiencias, objetos, conocimientos, modos de interactuar y percibir. Esta investigación a su vez, significa un aporte a los estudios de las poblaciones costeras, a las que se ha tendido, muchas veces, a estudiarlas como poblaciones aisladas, pero que sin embargo, como lo señala Adomilli:

“forman parte, en mayor o menor grado, de la sociedad urbano-industrial, al mismo tiempo que presentan determinada herencia cultural basada en prácticas sociales y simbólicas consideradas tradicionales” (ADOMILLI, 2012, p. 22).

De este modo, consideramos que los aportes de este trabajo se sitúan en varias dimensiones, por un lado significa una contribución a las discusiones teóricas sobre el estudio de la relación de los grupos sociales con el entorno, la construcción de naturalezas-culturas y la interacción entre diversas epistemologías ecológicas.

TERRITORIALIDADES

Las diversas formas de relacionamiento con el territorio, los sentidos de pertenencia, formas de división y apropiación del mismo al interior de cada grupo, será el foco de análisis en este escrito. Queda para otra presentación el análisis territorial, en relación a la sociedad mayor.

Aquí observamos diversos modos de distribución y apropiación del espacio para los cuales los grupos desarrollan una serie de códigos y regímenes de propiedad, que se refleja en sus prácticas de uso y percepción del territorio. Al que se le asignan cualidades y características diversas. Indagamos, en este trabajo, en las continuidades entre uno y otro grupo, en su relación con este espacio.

Entran en juego las diversas formas de habitar el territorio y de significarlo, destacándose algunos elementos que parecieran hacer referencia a la especificidad del territorio marítimo costero que atraviesa a todos los grupos estudiados, el cual presenta diferencias en la formas de propiedad y uso del territorio continental. Entre estas su carácter dinámico, la presencia del secreto en relación a los conocimientos generados como forma de control sobre los

bienes públicos, etc. Se observan aquí algunos conflictos intra e inter grupales en las disputas por los significados y usos del territorio.

En síntesis, se busca plantear algunas prácticas y dinámicas de uso del mar y la costa de los distintos interlocutores. En este sentido, encontramos algunas continuidades entorno a las características de apropiación del espacio, el establecimiento de códigos de delimitación de áreas y prácticas de uso sobre los mismos, tanto al interior del grupo, como en relación a otros usuarios.

El concepto de territorio en su sentido amplio, implica una serie de elementos que están presentes en el territorio marítimo-costero estudiado: sentidos de pertenencia (SEGATO, 2007), control sobre las personas a partir del control sobre el área (SACKS, 1986), entre los principales aspectos.

Profundizando en su conceptualización Segato define al territorio como al espacio representado, trazado, recorrido, apropiado políticamente y marcado por la identidad de la presencia de un sujeto individual y colectivo, al cual diferencia del “espacio físico” el cual se refiere al “dominio de lo real y precondition de nuestra existencia” (SEGATO, 2007, p. 73). Esta perspectiva se acerca al abordaje de Maldonado y su definición de territorialidad:

“como los procesos y mecanismos por los cuales los grupos establecen, mantienen y defienden el usufructo o la posesión de espacios interesantes. Se trata de una dimensión significativa del comportamiento humano que se orienta implícita y explícitamente para apropiarse del espacio y dividirlo en territorios haciendo de estos recursos con sus intereses, su acción con sus esfuerzos para mantenerlos.” (GODELIER, 1974 *apud* MALDONADO, 1994, p. 35).

Este concepto, creemos es oportuno para este estudio, porque nos permite incluir la agencia en los actores sociales en su relacionamiento, y en el habitar los territorios.

Otra de las dimensiones que quisieramos destacar vinculada, al concepto de territorialidad para este estudio de caso, es la histórica, en esta dirección, Little (2005) señala que el territorio es un producto histórico de procesos sociales y políticos, por ello metodológicamente para analizar el territorio de cualquier grupo es apropiado utilizar un abordaje histórico y etnográfico que trate el contexto específico en que surgió y de los contextos en que fue defendido y/o reafirmado (LITTLE, 2005).

ÁREA DE ESTUDIO

El área costero-marítima en la cual se desarrolló la investigación se encuentra en el departamento de Maldonado, situado al Sureste de Montevideo. Su privilegiada ubicación ha llevado a que sea, desde la última década del siglo XX, el tercer departamento del país en cantidad de población y en generación de riqueza” (D’AMBROSIO, LEMBO, AMATO, et al, 2010, p.17). El área delimitada para nuestra pesquisa comprende la faja costera (litoral costero y sus lagunas) circundante a Punta del Este y zonas aledañas (incorporadas en el presente trabajo por ser significativas para los interlocutores: surfistas, pescadores, biólogos): “La Barra” y “El tesoro” (localizados a 11 km de Punta del Este), “José Ignacio” (localizado a 40 km de Punta del Este), la Isla de “Lobos” (localizada a 14 km de Punta del Este) y la Isla “Gorriti” (localizada a 2 km de Punta del Este), la ciudad de Maldonado y sus diversos barrios (localizada a 7 km de La Península de Punta del Este), el mar en una extensión comprendida

por las 7 millas náuticas y en otros casos extendido por los trayectos de otros actantes como los lobos marinos (400 km), abriéndose un espiral hacia diversos puntos cardinales con extensiones geográficas variadas, pero que sin embargo a partir de los relatos de los actantes pudieron ser transitadas.

Punta del Este surge (1888) como puerto y luego como uno de los balnearios más importantes del país y de Sudamérica, ubicado sobre una estrecha franja de tierra que divide las aguas del Río de la Plata y del océano Atlántico. Con un aumento de su población por la llegada de turistas, de acuerdo a los datos del Instituto Nacional de Estadística (2011), actualmente, el número de visitantes anuales en Punta del Este es de 572.501 concentrándose en los meses de verano, siendo la población residente permanente de 9.277 habitantes, 62.592 la de ciudad de Maldonado, sumando un total con las zonas adyacentes (Pinares, Las Delicias, San Rafael, El placer, El tesoro, La barra, Manantiales, Balneario Buenos Aires, Santa Mónica, José Ignacio, etc.) de 89.000 habitantes. Estos datos reflejan una marcada estacionalidad, en este sentido observamos que sobre un total de 23.954 viviendas en la ciudad de Punta del Este, solo 4.011 están ocupadas durante todo el año (Instituto Nacional de Estadística, 2011).



Imagen 1 - Carta Geografica del área de estudio

“EL QUE SE SIENTE LOCAL HACE ESO”

“El local” y los localismos

Más allá de la “desterritorialización⁵” (IANNI, 1998; APPADURAI, 2001) que algunos autores observan en tiempos de globalización – que trastocaron las nociones de tiempo y espacio – el territorio sigue siendo un elemento de disputa, de referencia, espacio de implementación de políticas públicas, de identificación grupal, de anclaje del origen mítico e importante en la cotidianidad de muchos actores sociales. (D’AMBRÓSIO, 2013).

Entre los surfistas el criterio de división del territorio, es prioritario en el mar, en el agua es clave para la espera de la ola posible de ser “tomada”, “remada”, surfada. La distribución espacial esperada, es la que da prioridad a los “locales” que como nos describe Martin (surfista de Punta del Este) es una categoría “universal a nivel del surfing” que parece incidir en un régimen de uso común.

A pesar de que es una categoría percibida como “universal” presenta una multiplicidad de discursos y prácticas que difieren entre si.

En el mismo sentido que Martín, Omar y Rafael (ambos surfistas, el primero nacido en Maldonado y el segundo en otro departamento cercano), observan que el tema del “localismo, del locatario” es importante en el surf, es básico en el código de distribución y organización social del espacio en movimiento. En este sentido, los estudios sobre el espacio marítimo dan cuenta de este aspecto, apuntando que la territorialidad marina “depende no solamente del medio físico a ser explorado, sino que también de las relaciones sociales establecidas entre aquellos que lo utilizan” (DIEGUES, 2001, p. 06).

En el caso del surf, como mencionábamos antes, una de las categorías claves, identificada por los actores, para establecer los códigos sociales de apropiación y uso del espacio es el de la localidad, es decir este regula el acceso a las olas y las relaciones sociales entorno a la actividad.

Pero, quien es “local”?

Algunas de las variables mencionadas como relevantes para definirlo son el tiempo de relación con el entorno concreto donde se desarrolla la actividad, la cercanía del lugar de residencia con el espacio donde se desarrolla la práctica y la asiduidad con que se practica, pero como veremos es una categoría flexible, existiendo diversos matices dependiendo de los actores que se encuentra en el mar.

Es un término trascendente para la práctica y las variables que inciden en la asignación de tal categoría se definen en cada situación, en la interacción específica.

Martin, surfista de 37 años, nacido en Montevideo, veraneante de Punta del Este durante sus años de niñez y juventud, y residente permanente desde hace 18 años, describe el término “local”:

L: “Si, si, entiendo... Y acá digamos los locales como se definen?”

M: “Y bueno, también, en realidad el término del local, es relativo, porque el local, local, local, podría ser un loco que vive en una playa que es una bahía y que realmente esta ahí y surfa todos los días ahí, viste. Acá que surfamos desde la virgen hasta la garzon (extensión de costa de 40 km), yo no puedo decir que soy local de todas las playas, viste, pero hay gente que lo piensa, en la virgen es local, en la olla es local, en la boca de la barra es local, pero que fenómeno! sos local en todos lados! viste, o va uno a surfar mucho a una playa de Rocha (departamento contiguo a Maldonado) y también son locales, pero pará! son unos fenómenos! pero nada... yo me río, pero viste, pasa pila viste, yo en realidad tengo otra forma de ser, entonces, soy mucho mas relajado, sí, no me gusta ver que uno tiene una mala actitud, me entendés?”

L: “Claro, si entiendo”.

M: “Y enseguida se lo digo, flaco: eso no acá no, mira porque hay gente que viene toma una ola, por ejemplo, viste lo que te dije de una izquierda, somos dos, ta? Y está la ola es de él, se va, justo para... entonces yo me quedo esperando, ahora la que viene me toca a mi, pero si él viene remando y me pasa, físicamente, si en el lugar entra una ola, le tendría que tocar a él, pero en realidad no le toca, él tiene que venir y sentarse acá, a mi costado y esperar que yo tome”

L: “Y ahí entonces es el local el que por lo general te pasa...?”

M: “Por ejemplo, el que se siente local hace eso, y a veces el que realmente es local hay que dejarlo que haga eso, ta? Lo que pasa es lo que te digo

acá ya hay un viva la pepa y cualquiera se siente local, y cualquiera rema todo, y cualquiera va y viene, entonces, ya viste, se distorsiona un poco cual sería el código verdadero”. (Entrevista a Martín, realizada en 2014).

Si bien la prioridad en el momento de tomar la ola esta regulada por el poder que confiere el sentirse local, la adscripción en calidad de tal, debe ser reconocida por los otros surfistas, presentes al momento de la práctica, quienes pueden interpelar al que se siente y actúa como local, al no reconocerlo como tal, como queda expresado en el relato de Martín.

El término y la condición de ser local es percibido por los surfistas como clave en la práctica del surf, como ya dijimos, pues de este depende o no la posibilidad a primera vista, de conseguir una buena ola, pero al mismo tiempo es una condición difusa que debe ser negociada en cada situación.

En este sentido, la territorialidad basada en la idea de localidad, refiere a un status o prestigio asignado por el grupo al individuo, y esta sustentado en la pertenencia a un lugar, entendiendo a esta variable no como total y fija, sino que en un gradiente y es relacional. Esta característica parece interesante de ser explorada en relación a otras prácticas como las pesquerías artesanales que asignan cuotas de pesca a los locales⁶.

Sin embargo, para las generaciones nuevas, en la actualidad, dicha dimensión, no parece tener sentido, a pesar de que muchas veces rige sus comportamientos:

L: “No muy amigables en que sentido decís?”

O: “Y no tienen mucha onda con los surfistas que vienen de afuera, viste”

R: “El tema del localismo, del locatario...”

L: “Y acá hay eso con los que vienen de afuera?”

O: “Pasa, no mucho pero pasa sí.”

L: “Y como se hace en las temporadas que viene gente que?”

O: “y bueno nada, se manejan”

R: “Se la bancan, casi todo el mundo...”

L: “Y cómo se define el grupo de los de acá?”

O: “Y los que están todo el año... Es un tema que no es que no pueden entrar al agua pero tienen menos prioridad para agarrar las olas...”

R: (Risas), “si yo lo he sentido porque venía de afuera...”

L: “Al principio, ahora ya no?”

R: “Y no, porque también busco irme, tampoco no me meto mucho”.

L: “Pero vos seguís siendo como de afuera?”

R: “Y, si y no, más o menos, en verdad, ahora no tanto pero antes lo sentía más si, que venía, y yo estaba solito y ya sabía que venía un grupito que era de acá de “la barra”, por ejemplo y ta, estaban en el grupito conversando todos y yo solo, entonces, ta tenés un poco más de respeto ahí que se agarren sus olas y ahí las buscas y ta la llevo, tampoco te vas a hacer el... pero se da todo el tiempo”.

L: Aja

R: “La gente de acá se enoja con los que vienen, ahora fin de semana vienen los de Montevideo... y ta tienen sus razones también”

O: “si pero es al pedo...”

R: “si obvio”

L: “Entonces como se definiría alguien que es del grupo de acá?”

O: “No, es la gente que vive acá hace un tiempo, relativo”

L: “Cuanto tiempo?”

O: “Sí pasa que también se esta perdiendo eso también... las generaciones nuevas no tienen tanto eso, eso era algo que estaba antes más que nada, las generaciones de los padres, amigos nuestros surfistas, ahí sí... pero es totalmente estúpido porque todos los surfistas viajan a surfar, todos no... los que pueden, pero todos quieren ir a surfar a otros lugares, buscar nuevas olas...”. (Entrevista a Omar y Rafael realizada en 2013).

Esta percepción en relación a la falta de sentido que tendría la categoría de local para los surfistas más nuevos en la actividad, es interpretada también como “un viva la pepa” y la pérdida de códigos, por los surfistas con mayor trayectoria en la actividad. Sin embargo se podría interpretar como una transformación en el código de uso, más que como un quiebre y la entrada en desuso del mismo. Ocasionado además por la llegada de contingentes mayores de surfistas, aumentando al mismo tiempo, la variabilidad de situaciones entre un extremo del polo: donde esta el local, y el extremo contrario: donde esta quien no lo es.



Fonte: Imagenes playa “el Emir”- otoño 2015. Leticia D’ Ambrosio.



“LA OLA ES UN RECURSO ESCASO”

La masividad y las transformaciones en el acceso a las olas

Al igual que en el acceso a las zonas de pesca dentro de muchas comunidades pesqueras, el conocimiento es un elemento que restringe el acceso a los sitios con buenas olas, pues como:

“el grupo no controla directamente los recursos... el acceso a los recursos se intenta restringir mediante el control sobre el conocimiento de los lugares de pesca, que se transmite por lazos de parentesco u otros. Su carácter secreto limita el flujo de datos no solo a los pescadores de fuera de la comunidad... Por tanto, la distribución territorial de las

poblaciones y sus áreas de actividad pesquera no se realiza mediante fronteras espaciales, dado que el territorio esta abierto, sino gracias a fronteras sociales de grupos y unidades domesticas, y a la distribución desigual del conocimiento sobre la geografía y los recursos” (GALVANY y PASCUAL, 1996, p. 133).

En este sentido, en el surf el conocimiento sobre las condiciones del viento, los fondos o sustratos, etc. son cruciales para saber a donde dirigirse a surfear; su transmisión selectiva limita el acceso a las olas.

Lo que es percibido como un elemento en transformación, debido a los avances tecnológicos que permitieron acceder masivamente a pronósticos sobre las condiciones físicas y meteorológicas, lo que redundo, para algunos, en una masificación del surf. Junto a otras circunstancias como el mayor acceso a equipos de surf (trajes de neopreno y tablas) los cuales en los inicios del surf en la zona no se comercializaban y eran escasos en el país.

Esta modificación, implicó que las estrategias utilizadas anteriormente para garantizar el acceso exitoso a las olas, ya no sean efectivas, en este sentido Sergio, surfista de 42 años, nativo de Maldonado nos cuenta:

S: “Hay gente en todos lados, antes irte mas lejos te aseguraba que iba a haber menos gente, irte lejos y temprano te aseguraba que iba a haber menos gente... hoy ninguna de las cosas te asegura nada...”

L: “Y por que molesta tanto que haya gente?”

S: “Molesta porque la ola es un recurso escaso, entonces, si hubiera más olas, si hubiera más playas, pero de repente hay una sola playa con olas, entonces se tiran diez tipos y la ola demora, uno solo la va a agarrar los otros nueve van a pastar...” (Entrevista realizada a Sergio en 2014).

Si bien el conocimiento de las condiciones climáticas ya no garantizan el acceso exclusivo a las olas, por la difusión de dicha información a través de las nuevas tecnologías, entre las que se encuentran sitios webs específicamente creados para surfistas, la colocación de cámaras de video enfocando hacia las playas con acceso libre (vía *Internet*), el conocimiento sigue siendo un elemento que regula en cierta medida el acceso. Al respecto Sergio nos cuenta:

S: “Ahí a putearse, hablas, como todo hay gente más violenta y gente menos violenta, gente que evita el problema, te corres un poco, vos lo vas llevando, te tiras en un lugar que vos conoces, por ejemplo, del otro lado acá de la punta, las piedras de la virgen, hay un solo punto en que te vas a poner y vas a tomar... tiene un margen de diez metros en que rompe y tomas la ola, si te pones muy contra las piedras te podes ir de boca porque la ola rompe, y si te abris mucho...” (Entrevista realizada a Sergio en 2014).

Por otro lado, el saber leer la información, los datos es algo que confiere prestigio y al mismo tiempo da más elementos para encontrar las olas.

L: “Y quienes eran estos a los que se seguía?”

S: “Nosotros mismos, pero capaz alguno mayor, y además porque hay gente que nunca supo leer el mar, no saben si esta bueno o no, se tiran y no saben si la ola rompe acá o rompe más al, te siguen y ven...” (Entrevista realizada a Sergio en 2014).

Este relato pone de relieve la diferencia entre acceder a la información “científica” (proporcionada por las páginas webs) del estado del clima, a experimentar (MANHAES PRADO, 2012). La diferencia con vivenciar el tiempo

y saber en la práctica que significado tiene, que ocurre en el movimiento. En palabras de Ingold (2012): “se trata mas de conocer a través de la práctica que de aplicar el conocimiento en la práctica” (INGOLD, 2012, p. 40)

PERFORMANCES EN TIEMPO Y ESPACIO

“Ya es tuya, ya ni te la miro”

La demarcación territorial (dinámica) esta presentada a partir de las performances corporales que marcan el espacio y el momento apropiado en el movimiento. En este sentido, observamos que conocer e integrar las formas de propiedad de los diversos grupos involucrados con el espacio marítimo-costero incluye no solamente información, datos y conceptos, sino que también implica el aspecto sensorial, gestual y cinético (FLORIDO *Apud* GARCÍA ALLUT, 2005).

M: “Ya sabe que es de él, ta, esta ola, yo estoy acá al costado, el esta acá, viene la ola, acá a la izquierda, el se da vuelta para tomarla, esa ola es de el, ta... entonces ahí esta mi actitud, igual hay gente que igual se da vuelta y la rema por si vos te caes y no la tomas, o hay gente que ya es tuya, ya ni te la miro, paso y espero una de atrás, viste, bueno...y como esto hay una cantidad de detalles que empezas a sentir, el local que ve que vos estas atrás, que el va a tomar su ola, y vos la estas remando y todo, ya no le gusta, viste. Otra cosa es que vos estés al costado, y de repente entra una, entra dos, entran tres, entran cinco, se fueron los locales, hiciste así, te entro una buenísima y es tuya. Entendes y ahí nadie te va a decir nada, porque vos tuviste una actitud mucho mas relajada, mucho mas pasiva, con otra onda. En cambio hay gente que es mucho más competitiva, entra se les mete, les rema al lado, se las pelea y eso en general ya genera una dinámica que no esta muy buena.” (Entrevista realizada a Martin en 2014).

EL SECRETO

Sobre los regímenes de uso de la propiedad común

Un aspecto que es relevante y esta presente, como señalábamos anteriormente, tanto en la actividad de las pesquerías como en el surf es el secreto, pues las rocas con más mejillones no se mencionan a los otros buzos-mejilloneros, como lo señala Bruno, buzo-mejillonero:

B: “claro... siempre hay un poco de competencia también... es como el pescador, siempre tiene su pocito, vos tenes tus lugares que...” (Entrevista realizada a Bruno en 2009).

En esta misma dirección, uno de los buzos-mejilloneros que trabajaba en la década del 60, nos cuenta que solía dibujar las zonas de piedras donde había encontrado buenos mejillones, pero que evitaba dejar una marca en superficie para que otros compañeros no fueran a su lugar de extracción.

Como trabajadores, los buzos-mejilloneros se incluyen dentro de lo que se denomina, por la población en general y por quienes se autoadscriben al grupo, “pescadores artesanales”, si bien su actividad presenta características diferenciadas de aquella pero al utilizar las mismas embarcaciones para dirigirse a los lugares de extracción y debido a que muchos de ellos en épocas donde la actividad de extracción de mejillón esta vedada, se dedican a las pesca artesanal

de otras especies como ser: corvina, lisa, congrio, pescadilla, pejerrey, brótola, entre las principales.

A diferencia de los buzos-mejilloneros, la demarcación del territorio para los pescadores artesanales de diversas especies de peces, esta dada por el lugar donde se “calan” los palangres (arte de pesca que consiste en una línea con ramales de otras líneas que tienen un anzuelo en su extremo cada una) o los trasmallos (arte de pesca que consiste en tres redes, la del medio más tupida que las otras), la modalidad de pesca con palangre implica el calarlos, dejarlos unas horas y luego levantarlos. En este caso el espacio pasa a estar apropiado por las artes de pesca hasta que sus dueños vayan a levantar los palangres y/o los trasmallos. Estas artes de pesca tienen gallos (boyas con banderines hechos manualmente) para identificar el lugar donde están los palangres y los trasmallos, se utilizan colores diferenciados entre una embarcación y otra. El respetar las artes de pesca e indirectamente el territorio utilizado en cada salida por los otros pescadores es una regla básica que todos cumplen y que cuando se quiebra todo el grupo sanciona al pescador que la transgredió. Siendo recordado, en este caso de estudio, después de varios años, el episodio en que un pescador tomó las artes de pesca de otra embarcación, a lo que el resto del grupo reaccionó rompiendo sus artes de pesca.

A diferencia de estos pescadores, en las pesquerías del mejillón, que como dicen los pescadores, “a diferencia del pez que tiene cola y camina, el mejillón siempre está quieto y se encuentra en la piedra”, las formas de apropiación son diarias, la embarcación que primero llega al lugar elige donde “trabajar”, dependiendo además de:

“la capacidad que uno tiene de acceder a determinados lugares o no, porque de repente una zona de rompiente, una zona difícil... tenes alguna imposibilidad física que te permite bucear solamente en aguas tranquilas, eso va en cada uno...” (Entrevista realizada a Bruno en 2009).

La importancia de encontrar los mejillones, tiene que ver muchas veces, con asegurar la cantidad para la venta del día, y además con la presión por cumplir con el comprador y conservarlo a largo plazo.

B: “en este trabajo trabajas solo. Solo cuando el mar está medio picado, las condiciones no son las ideales y tengo que hacer una cierta cantidad de mejillones y se me va a hacer difícil... vos ponele que tenés un pedido de 200 kg de mejillones y yo viendo las condiciones, se que me va a resultar muy difícil, pero no reparto mi pedido con otro buzo por ejemplo, intento hacer los 200 Kg. yo. El poder cumplir el pedido es como tú tarjeta de presentación. Si sos un buzo que cumplís sin importar las condiciones, captas más clientes. Confían en vos y de hecho te empiezan a pedir más”. (Entrevista realizada a Bruno en 2009).

La delimitación del espacio también está atravesada por otros actantes como ser los lobos marinos quienes si bien son más territoriales en tierra que en el mar, “avisan” al buzo-mejillonero los espacios por los que pueden transitar:

B: “entonces si te identifica a vos como una posible amenaza para su harem, primero te da unos avisos, pasa y te empuja... y si vos aprendes a reconocer eso y le tenés el debido respeto, vos estás en un medio ajeno entonces tenés que aprender a respetar”. (Entrevista realizada a Bruno en 2009).

Otro de los actantes es el propio mar:

“primero de acuerdo a las condiciones del mar, el mar te dice hasta tal lugar podés ingresar o no y después de lo que te queda elegís un lugar” (Entrevista realizada a Bruno en 2009).

“ESTA BUENO RESERVAR ALGUNA COSA”

Transmisión del conocimiento

“Esta bueno reservar alguna cosa, que al que le gusta o tiene interés, que también pase por un proceso que no le venga todo en bandeja.” (Martín, surfista, 36 años).

Desde la perspectiva de Ingold, la transmisión del conocimiento es entendido, no como el traspaso de un contenido de un experto a un inexperto, o de una generación a otra, sino que es mediante un proceso de redescubrimiento guiado, “en el cual cada generación descubre las habilidades por ellos mismos bajo la guía de practicantes más experimentados” (INGOLD, 2012, p. 84). Los más experimentados transmiten estas claves a los principiantes.

Los novatos aprenden a percibir el mundo que los rodea, a través de “claves de significado” y la educación sensorial consiste en la adquisición de estas claves. Las claves son llaves, que abren las puertas de la percepción, y abren el mundo a la percepción de gran profundidad y claridad, señala Ingold (2012).

En el caso del surf, es bastante recurrente que los primeros acercamientos al mar y a la actividad se den de la mano de un experto (algún padre, amigo o hermano mayor) y de una “tablita morey” o “morey” (utilizada comúnmente por muchas mujeres además de niños):

G: “Y primero viste que, los gurices chivean, con las olas, con las tablitas de morey se chivea y eso ya te da, como cierta, como que vas conociendo las olas, la fuerza que tiene, vas como que midiendo, no?” Sobre estos primeros acercamientos Marley al igual que German – que aprendió con sus hermanos mayores – nos cuenta que comenzó a “a los siete, ocho, con mi hermano que se relacionaba con la playa... y ya cuando estaba más avanzado venía a surfear y a visitar a mi hermano... en invierno”. (Entrevista realizada a German en 2014).

Siendo el momento final de “incorporación”, el rito de paso, cuando se “agarra la pared” como relata Vicente y Marley:

V: “A correr la pared, a remar, pararte y agarrar la pared, ahí ya decís, decís ta, esto es lo mío”.

M. (Risas). “Claro sí sí (con complicidad de lo que relata Vicente) tipo a mi me pasó cinco años después de empezar a practicar... capaz...”

V: “Claro!” (Entrevista realizada a Vicente y Marley en 2013).

De acuerdo a German a partir de este momento se pasa más al aprendizaje, hay un cambio en búsqueda del perfeccionamiento:

G: “Eh, lo primero cuando te paras por primera vez y sentís el equilibrio y que el equilibrio te lleva es como cuando es una sensación re linda, genera cosas como que es agradable, ta es, se vuelve adictivo, lo haces una vez y decís, ta, quiero otra, y ta y ese quiero otra es lo que te lleva a quiero otra y después quiero otra que me lleve más lejos, otra que sea más grande... otra que, primero esta la cuestión de correr la ola hacia adelante y después esta el tema de correr la ola hacia el costado, correr la pared le dicen y claro ahí ya se entra a complicar porque y a como no se, se complica pero se, no es solo correr para adelante sino que ya hay un montón de cosas que entran en juego que es

como rompe la ola, hacia donde rompe, velocidad, si se cae y ta ahí ya es una cuestión más de aprendizaje...” (Entrevista realizada a German en 2014).

Al igual que en el surf, los pescadores artesanales relatan que sus primeras incursiones fueron guiadas por un practicante más experiente. José, un pescador experiente que ha formado a muchos jóvenes en toda la costa, nos cuenta que algunos pescadores mayores no quieren enseñar a principiantes, sino a “hombres de mano”:

J: “Mira no se ahora si la costa pero de los primeros años, los viejos en general eran un poco maniáticos, que de no querer subir gente joven, no Fabian? Porque estos no son de mano y escuchame la gente de mano sino la subís no la vas a hacer entonces, cuando, cuando renovabas, el práctico, un poco requiere de algunas prácticas, por ejemplo trabajar al palangre y requiere, que sean hombres de mano...”

L: “Le pregunto “al tablita” (joven pescador): ¿Así que vos sos “hombre de mano”?”

J: “Este vendría a ser de mano para meter en algún bolsillo ajeno, va a ser de mano, y si no es de mano sabes como ando a los linguetasos con ellos... yo siempre les digo podrían decir que soy loco pero nunca van a decir que no les enseñe... Lo poco o lo mucho que yo sepa, yo no me guardo nada, o miento cada cosa que hago, esto lo hice por esto y en esta circunstancias lo otro que puedes hacer es esto...” (Entrevista realizada a José, Fabián y “el tablita” en 2009).

Los componentes del aprendizaje podemos decir que se dividen en varias dimensiones: por un lado, aquellas vinculadas con las habilidades cinéticas propias de las actividades en cuestión, por otro, el aprendizaje de la lectura del entorno, sus movimientos, cambios y cómo incide en este las variaciones en el estado del tiempo. Otro núcleo de conocimientos refiere a los códigos sociales propios de la actividad y del grupo de practicantes.

En lo que refiere al aprendizaje de las condiciones climáticas y físicas adecuadas para surfar, Vicente me cuenta que esto se aprende

“...de estar ahí, de estar, ver y además nada, también vas relacionando entre *Internet* y lo que vas viendo y vas haciendo tus propias conclusiones. Yo también, cuando estoy ahí en José Ignacio veo el mar, salgo y veo y ya se, veo como esta el viento y veo como esta el mar en esa playa, porque ya se como entra el mar en esa playa... que si es un mar que viene del Este”, primando la observación. (Entrevista realizada a Vicente y Marley en 2013).

Si bien, en épocas recientes el uso de *Internet* es un apoyo para la previsión de las variables del tiempo, Martín, al igual que Vicente, señala que se apoya en las páginas web pero desde chico desarrolló la observación y fue incorporando el conocimiento de los vientos, las olas:

M: “Cuando no tenía *Internet*... y bueno yo, este... desde chico soy muy observador, pasaba mucho tiempo en la playa, disfrutaba, obviamente que lo mejor es levantarte todos los días temprano para ir a la playa a mirar, hasta con la tecnología de ahora, la verdad es cuando vas a la costa y ves como esta la situación. Antes sin tener los pronósticos, aprendías a leer y a incorporar una cantidad de situaciones climáticas y nunca se dan exactamente igual pero si se dan situaciones similares, aprender a leer y a prever, bueno entro el pampero, tengo que estar atento a que cuando pare, seguramente rote el viento y va a estar bueno, y así una cantidad de fenómenos, a veces es mar del este, como que empezas a darte cuenta y a incorporar toda esa información como una base de datos que tenes en la cabeza, viste y te sale en forma natural”.

L: “Y eso lo aprendiste a partir de la observación?”

M: “Sí, de la observación participante (risas) pero en realidad es eso lo que hacemos, no lo hacemos de forma consciente, desde chico, desde muy chiquito, ya estaba mirando, estaba ahí en la punta, soplabla de este lado, y ya sabía que cuando parara me iba para el otro lado, y las olas estaban buenas, o mas o menos, a veces le pegaba más, a veces menos y también aprendías y lleva años...” (Entrevista realizada a Martín en 2014).

En lo que refiere a la pesca artesanal, los medios tecnológicos incorporados, tales como GPS y sonar, han facilitado la navegación y la visualización de cardúmenes de peces que son captados en las imágenes. De todas formas el pescador experiente sigue siendo consultado acerca de los lugares de pesca apropiados, a pesar de que sus formas de conocimiento no incluyan estos nuevos instrumentos, las nuevas generaciones acuden a los que fueron “patrones” en sus años de pesca.

CONSIDERACIONES FINALES

El territorio, el paisaje, es entendido en nuestro trabajo no como algo externo al individuo, a lo social, sino como algo constitutivo de las dinámicas sociales y temporales de aquellos que lo habitan, observando al mismo tiempo que está constituido por la red de relaciones entre humanos y no humanos que se encuentran entrelazados en este (STEIL y TONIOL, 2011).

En este escrito referimos a los códigos de la territorialidad en las prácticas, a la interna de cada grupo, buscando analizar continuidades entre las diversas actividades, que nos hablan de un espacio con características particulares, se presenta como: dinámico, abierto, inmenso, cambiante, desafiante, liminal.

La territorialidad en las actividades analizadas dan cuenta de un espacio dinámico, si bien presenta algunas permanencias, por ejemplo en el caso del surf un sustrato rocoso relativamente estable, lo que garantiza una ola adecuada. Y en el caso de las pesquerías del mejillón, la presencia de rocas en una zona de corriente, garantiza la presencia de mejillones de buen sabor y tamaño, al ser bivalvos que filtran el agua para alimentarse. Existiendo otras variables que modifican estas condiciones, como planteamos en el artículo, en el caso del surf, la dirección e intensidad del viento, la formación de bancos de arena, entre otros. Y en el caso de las pesquerías, la temperatura del agua, la aparición de una especie invasora que compita con los mejillones, una marea pronunciada que impida al buzo acceder a los lugares de buceo, entre otros. Todos estos elementos fueron destacados por los interlocutores y presentados en el texto anterior, dando cuenta a nuestro entender, de que el cambio está presente en estas actividades.

Por otro lado, observamos que las diversas territorialidades, dan cuenta de un territorio no homogéneo en el que se destaca la dimensión histórica y la profundidad compartida, la cual vincula a los individuos y colectivos, con estos paisajes y principalmente subraya en este proceso una vivencia cotidiana, tanto para el caso de los surfistas como de los buzos-mejilloneros.

El estudio de las diversas formas de relacionarse con el entorno, nos permiten un análisis de las dinámicas sociales de relación con el espacio y de los diversos usos de los recursos naturales y el entorno.

NOTAS

¹ Si bien existe una amplia bibliografía que discute la pertinencia o no de la conformación de la antropología marítima o de la pesca como sub campo específico de la antropología social, no profundizaremos en este punto aquí, por cuestiones de tiempo y espacio. Para quienes estén interesados pueden ver: (DE LA CRUZ Y ARGUELLO, 2006; BRETÓN; 1981; RISPOLI; 2006; LEMBO, 2010, entre otros.

² Su recorte analítico hace referencia a la relación con el ambiente singular: el mar.

³ Subdisciplina que hace un recorte analítico principalmente en la práctica de trabajo.

⁴ Cuando se refiere a actantes, Latour, incluye “cualquier cosa que modifica con su incidencia un estado de cosas”, incluyendo a los humanos y a los no-humanos, quienes pueden participar de la acción.

⁵ Lo que el autor, explica por la formación de “estructuras de poder económico, político, social y cultural internacionales, mundiales o globales descentralizadas, sin ninguna localización específica en este o aquel lugar, región o nación.” (IANNI; 1996, p. 61) Si bien el espacio y el tiempo, son como plantean algunos autores (GIDDENS, 1993; IANNI, 1996; BAUMAN, 1998; HARVEY, 1998) dos parámetros que se ven altamente transformados en el contexto de la globalización, son vividos de formas muy diversas y contrapuestas.

⁶ Como excede el tema de este artículo y por razones de tiempo y espacio no vamos a profundizar en ello.

BIBLIOGRAFIA

ADOMILLI, G. Territorialidade e conflito na pesca embarcada: um estudo de caso sobre os pescadores de Sao Jose do Norte - RS e suas analogias sobre animais marinhos. In: Adomilli, G.; Carreño, G.; D’ambrosio, L.; Miller, F. S. (Org.). Povos e Coletivos Pesqueiros. Estudos etnográficos e perspectivas socioantropológicas sobre o viver e o trabalhar. 01. Rio Grande: Editora Furg, 2012.

ALEGRET, J. La Antropología Marítima como campo de investigación de la Antropología Social, Agricultura y sociedad n. 52. p.119-142. jan/dez, 1989.

APPADURAI, A. La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización, Montevideo, Ed. Trilce, 2012.

BAUMAN, Z., *La Globalización. Consecuencias Humanas*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 1998.

BRETÓN y DAVY, Análisis lecciones aprendidas y recomendaciones (cap, 8), In: BRETON, BROWN, DAVY, HAUGHTON y LUIZ OVARES (Org.). Manejo de recursos costeros en el Gran Caribe. Resiliencia, adaptación y diversidad comunitaria, Mayol Ediciones, 2006.

CABRERA, S. Turismo versus pesca artesanal. A propósito de la Reserva Marina de la Isla de La Graciosa y los islotes del Norte de Lanzarote. Revista digital pasos, v. 2, n. 1. p.1-6, 2004.

D’AMBROSIO, L.; LEMBO, V.; AMATO, B.; THOMPSON, D. El mundo Sumergido. Una investigación antropológica de la pesquería del mejillón en Piriapolis y Punta del Este, Montevideo, Publicaciones de FHUCE, 2010.

De LA CRUZ, José L.; ARGUELLO, Francisco J. Paradigmas de la Antropología en el Estudio de las Sociedades Costeras. Revista Mad. n. 15. p. 27-45. set, 2006.

DIEGUES, A.; RINALDO, S. Saberes Tradicionais e biodiversidade no Brasil. Ministério do Meio Ambiente – MMA, 2001.

GALVAN TUDELA, A; PASCUAL FERNÁNDEZ, J. Pescadores, las sociedades de pescadores y la antropología. In: Prat, Joan, Martínez Angel,

(eds): *Ensayos de Antropología Social: Homenaje a Claudio Esteba Fabregat*, Barcelona, Ariel, pp. 128-138, 1996.

GIDDENS, A. *Consecuencias de la modernidad*. Madrid: Alianza Editorial, 1993.

HARVEY, D. *La condición de la postmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Buenos Aires: Amorrortu, 1998.

IANNI, O. *La sociedad global*. México: Siglo XXI Editores, 1998.

INGOLD, T. *The Perception of the Environment: Essays on livelihood, dwelling and skill*. 6 ed. ed., p. 465. London and New York: Routledge, 2000.

INGOLD, T. *Ambientes para la vida. Conversaciones sobre humanidad, conocimiento y antropología*”, Montevideo: Editorial Trilce, 2012.

LATOURETTE, B. *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*, Buenos Aires: Editorial Manantial, 2005.

LEMBO, V. La antropología marítima, In: D`AMBROSIO, LEMBO, AMATO, THOMPSON. *El mundo sumergido. Una investigación antropológica de la pesquería del mejillón en Piriapolis y Punta del Este*. Montevideo: Publicaciones de FHCE, 2010.

LITTLE, P. Territórios sociais e povos tradicionais no Brasil: por uma Antropologia da territorialidade. Río de Janeiro. *Anuario Antropológico*, n. 3, 2005.

MALDONADO, S. *Mestres y mares: espaço e indivisão na pesca marítima*. São Paulo: Annablume editora, 1994.

MANHAES PRADO, R. Viajen pelo conceito de populações tradicionais, com aspas. In: STEIL, A.; CARVALHO, C. (org.). *Cultura, percepção e ambiente. Diálogos com Tim Ingold*. San Pablo: Editora Terceiro Nome, 2012.

MILTON, K. *Ecologías: antropología, cultura y entorno*. a *Revista Internacional de Ciências Sociais*. n.154, p.1-22, 1997.

PASCUAL FERNANDEZ, J. Los estudios de antropología de la pesca en España: nuevos problemas, nuevas tendencias. Ponencia en el VIII Congreso de Antropología, v. 3, Universidad de la Laguna, 1999.

PASCUAL FERNANDEZ, J. Del mar es de todos al mar reservado: turistas, poblaciones de pescadores y reservas marinas en Canarias. *Revista digital Pasos*, v. 1, n 1, 2003.

PASCUAL FERNANDEZ, J.; ALEGRET, J. *Estado actual de la antropología de la pesca en España*. Museu de la Pesca, 2004.

RISPOLI, F. Trabajar de pescador. Aportes desde la Antropología Marítima. Ponencia en el 8º Congreso Argentino de Antropología Social. Universidad Nacional de Salta, 2006

RUBIO - ARDANAZ, J. *La antropología de la pesca, campo y oportunidades para la investigación antropológica: perspectivas desde el formalismo, sustantivismo y materialismo*. España. *Zainac*. n. 25, 2003.

SANZ, L. Entorno a la penetración de las relaciones capitalistas de producción en la pesca costera gallega. *Agricultura y Sociedad*. Vol. 28, p. 205 – 221, 1983.

WRIGHT, P. *Ser-en-el-sueño. Crónicas de historia y vida toba*. Buenos Aires: Editorial Biblos, 2008.



Este livro foi impresso em papel offset 75g
e para capa triplex 300g.

CAULE DE PAPIRO GRÁFICA E EDITORA
Rua Serra do Mel, 7989, Cidade Satélite
Natal/RN | (84) 3218 4626