

Alex Antonio Bresciani

**“SOCIEDADE EM REDE”: FACES  
VIRTUAIS DA IDEOLOGIA CAPITALISTA  
DO SÉCULO XXI**

Marília – fevereiro 2007

Alex Antonio Bresciani

**“SOCIEDADE EM REDE”: FACES  
VIRTUAIS DA IDEOLOGIA CAPITALISTA  
DO SÉCULO XXI**

Dissertação de Defesa de Mestrado  
apresentada ao Programa de Pós-  
Graduação da Universidade do  
Estado de São Paulo – Unesp – sob  
a orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Fátima  
A. Cabral

Marília – fevereiro 2007

## **Comissão Examinadora:**

**1. Dra. FATIMA APARECIDA CABRAL (Orientador)**

**Departamento de Sociologia e Antropologia / Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília**

**2. Dr. GIOVANNI ANTONIO PINTO ALVES**

**Departamento de Sociologia e Antropologia / Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília**

**3. Dra. SIMONE WOLFF**

**Departamento de Ciências Sociais / Universidade Estadual de Londrina**

## Agradecimentos

Para que este trabalho chegasse até aqui, muitas pessoas contribuíram das mais diversas formas, e sem elas tal resultado não seria possível. Em primeiro lugar gostaria de agradecer minha família por todo o apoio que me deram durante esses pouco mais de 3 anos de empreitada. Foram muitos momentos difíceis e de certo sacrifício que espero recompensar no futuro. Não teria conseguido sem esse apoio. O resultado disso tudo também é para vocês.

Em segundo lugar gostaria de agradecer às agencias financiadoras que permitiram um melhor desenvolvimento desse trabalho, sobretudo a FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – e a CAPES. Espero que futuramente possamos dar continuidade a nossas parcerias.

Aos funcionários da Unesp campus de Marília, sobretudo da biblioteca, do escritório de pesquisa, da pós-graduação e ao pessoal do GUTO, que sempre ajudaram em algum momento de necessidade.

Gostaria de Agradecer também aos Professores partícipes da banca de defesa, sobretudo ao Dr. Giovanni Alves por suas valiosas dicas e outros tipos de suporte dado em outras etapas desse processo, fosse em aulas ou fosse em conversas informais, sugestões de livros, etc.

Aos muitos amigos que contribuíram de alguma forma, sobretudo os amigos Walter Clayton, não apenas por emprestar alguns livros, mas também pelas idéias que discutimos e Diogo Avelino por ter se disponibilizado em fazer importantes correções no texto.

Por fim, gostaria imensamente de agradecer minha Orientadora Fátima Cabral por estar junto nessa caminhada, por sua paciência pelas inúmeras e tediosas correções, pelas dicas que seguramente deram o norte ao trabalho quando ele mais precisou, por ter chamado a atenção quando necessário e pela amizade e compreensão. Esse trabalho seguramente não seria o mesmo sem sua participação.

Gostaria, por fim, de agradecer aos muitos outros professores, funcionários e amigos que não pude citar, mas que tiveram uma importância fundamental na elaboração dessa pesquisa.

## Resumo

Nas últimas décadas do século passado, uma série de inovações tecnológicas, sobretudo na área de informática (protocolos de comunicação, expansão das telecomunicações, a criação e estruturação da rede, entre outras), passaram a fazer cada vez mais parte de nossa vida cotidiana. Essa implantação veio acompanhada por um discurso que mostra essas inovações como característica de um mundo novo e cheio de possibilidades, um mundo em que as formas de relação conhecidas, sobretudo aquelas referentes à sociabilidade, desapareceriam e dariam lugar à novas formas.

Nosso trabalho se focou em analisar em que medida as novas tecnologias, sobretudo a do ciberespaço, estão fazendo parte da vida das pessoas e, em que medida, esse processo de substituição realmente está ocorrendo. Para isso, além de vários estudos e debates sobre o tema, lançamos mão junto aos usuários de jogos em rede de um questionário visando a obtenção de dados sobre a forma como o entrevistado faz uso desses serviços e até que ponto podemos perceber se e quais tipos de alterações / substituições operam na sociabilidade virtual recentemente. Estudamos ainda nessa pesquisa, algumas formas de sociabilidade *online*, os jogos *multiplayer* em rede, bem como as formas de interação que este proporciona no ciberespaço e fora dele.

## Abstract

In the last decades of last century, a series of technological innovations, above all in the computer science area (communication protocols, expansion of the telecommunications, the creation and structuring of the net, among other), they started to do part of our daily life more and more. That implantation came accompanied by a speech that shows those innovations as characteristic of a new world and full of possibilities, a world in that the known relationship forms, above all those regarding the sociability, would disappear and they would give place to new forms. Our work if it focused in analyzing in that measured the new technologies, above all the one of the

cyberspace, they are being part of the people's life and, in that measured, that substitution process is really happening. For that, besides several studies and debates on the theme, we threw hand close to the users of games in net of a questionnaire seeking the obtaining of data on the form as the interviewee makes use of those services and to what extent we can be noticed and which types of alterations / substitutions operate in the virtual sociability recently. We still studied in that research, some forms of sociability online, the games multiplayer in net, as well as the interaction forms that this provides in the cyberspace and out of him.

<b>COMISSÃO EXAMINADORA:</b> .....	<b>3</b>
<b>AGRADECIMENTOS</b> .....	<b>4</b>
<b>RESUMO</b> .....	<b>6</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>6</b>
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>9</b>
<b>I - AS PRINCIPAIS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS QUE PROPICIARAM O DESENVOLVIMENTO DO CIBERESPAÇO</b> .....	<b>21</b>
O DESENVOLVIMENTO TÉCNICO DO CIBERESPAÇO .....	21
À SISTEMATIZAÇÃO DE UMA ESTRUTURA EM REDE COMO ELEMENTO CENTRAL DA “SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO” .....	26
À DIGITALIZAÇÃO COMO ELEMENTO DE HOMOGENEIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS .....	34
<b>II - JOGOS ELETRÔNICOS EM REDE, SUAS CARACTERÍSTICAS E USOS</b> .....	<b>38</b>
A AMPLIAÇÃO DA REDE .....	38
OS JOGOS EM REDE .....	49
JOGOS EM REDE: ONDE JOGAR?.....	51
OS PRIMEIROS JOGOS EM REDE .....	54
OS PRINCIPAIS JOGOS EM REDE. ....	57
CORPOS DIGITAIS: COMO INTERAGIMOS EM AMBIENTES VIRTUAIS. ....	70
OS JOGOS ELETRÔNICOS E A INTERAÇÃO EM MUNDOS VIRTUAIS.....	72
A FORMAÇÃO DE COMUNIDADES ON-LINE DE JOGADORES E AS RELAÇÕES TRAVADAS NESSE AMBIENTE .....	75
<b>III – A “SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO” E A BASE DE SEU DISCURSO</b> .....	<b>89</b>
UMA NOVA SOCIEDADE OU UM OUTRO “UPGRADE” NO SISTEMA?.....	99
A “SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO” E SUAS LIMITAÇÕES.....	110
OUTRAS QUESTÕES RELEVANTES .....	121
NOVOS ESPAÇOS, VELHAS RELAÇÕES. ....	130
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>150</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	<b>155</b>
<b>QUESTIONÁRIO DA PESQUISA DE CAMPO.</b> .....	<b>169</b>



## INTRODUÇÃO

Desde as últimas décadas do século passado começou a fazer parte de nosso vocabulário uma série de conceitos e práticas que antes eram desconhecidos pela maioria das pessoas: Aldeia Global, BBS, Comunidade Virtual, Correio Eletrônico, Cultura Digital, Democracia Digital, Identidade Digital, Internet, Jogos em Rede, Largura de Banda, Loja Virtual, Mirc, Multimídia, Navegador, *Netetiqueta*, Realidade Virtual, Rede ; *Bits, Browser, Chat, Cyberpunk, Cyberspace, Desktop, Download, Gigabite, Hacker, Home Page, Hyperlink, Lan House, Messanger, On-Line, Web Site, Wireless*, só pra citar alguns exemplos.

Algumas vezes, de forma até banal, muitos deles são divulgados freqüentemente em jornais e revistas, comerciais de televisão, letras de músicas, novelas, e uma série de outros meios de informação. As ações inerentes a esses termos estão sendo adotadas com mais freqüência pelas pessoas, sendo que muitas já se tornaram hábitos corriqueiros para muitos. Todavia, a implementação dessas ações geralmente estão cercadas de um discurso ideológico, por meio do qual são relacionadas como característica de um mundo novo e cheio de possibilidades.

Essa premissa se assenta nos desenvolvimentos tecnológicos que, desde o pós-guerra, se tornaram alvo de inúmeras pesquisas, que culminaram no desenvolvimento do computador e na criação de uma rede de interação humana, a “sociedade da informação” ou ciberespaço<sup>1</sup>, como denomina Lévy (LÉVY, 1999).

Como salienta Alves (2003) o ciberespaço é um espaço socialmente constituído, um lócus, uma rede de interação e de transformação social mediado pelo computador, ou formas tecnológicas de expressão, como sugere Martinez (2001).

Olhando por essa perspectiva, isto é, do desenvolvimento da sociabilidade mediado por determinadas tecnologias, podemos dizer que essa nova sociedade de que tanto falam, dependendo da abordagem, é tão antiga quanto a própria informática. Desde a época em que o homem se utilizou da escrita para transmitir suas idéias e

---

<sup>1</sup> O termo cyberspace (ciberespaço) foi cunhado na verdade, em 1984 por Willian Gibson, em seu romance *Neuromancer* (INTRODUÇÃO... 2002).

referências, permitindo a troca de idéias, um conceito muito básico de rede já parece se fazer presente, isto é, a interação social ocorrendo não com a intermediação do computador, mas por meio de outras duas ferramentas: a articulação da fala e da escrita.

A idéia de rede, que abrange a formação do conhecimento a partir das relações sociais, deve ser destacada dentro de um contexto social amplo. A questão é que atualmente os processos de formação desse contexto

acelerou-se tanto que [...] [sua] duração, em razão da enorme taxa de introdução de inovações científicas tecnológicas e de gigantesca velocidade de propagação dos conhecimentos, tende a tornar-se tão curta, que a própria condição da crescente taxa de mudanças virá a ser a marca registrada dessa nova era (ZUFFO, 1997, p.14).

Para o autor, essa característica de rápida atualização do sistema será marcante num futuro próximo, de modo que ela “ocorrerá com tal regularidade e uniformidade, que ninguém notará, tornando-se parte da vida cotidiana” (IDEM, p.16). Com freqüência teremos a sensação de novidade, mas na verdade, em essência é a mesma coisa; o que muda com mais freqüência são os suportes técnicos-materiais, dando a impressão de que algo novo se produz, quando na verdade presenciamos uma mudança na aparência e na forma.

Vários podem ser os exemplos para demonstrar como muitos dos novos aparatos técnicos-materiais do ciberespaço fazem parte de nosso cotidiano e como operam na transformação da forma com que o indivíduo se relaciona com a sociedade.

Um desses exemplos é o de quando alguém vai fazer uma consulta ao seu saldo bancário: o usuário está consultando, *on-line*, por meio de um terminal (o caixa eletrônico), um servidor remoto (banco de dados do banco), no qual as informações referentes à sua conta estão armazenadas. Nesse momento, as informações que estão guardadas na forma de *bits* são transportadas via rede até o terminal, que irá imprimir a consulta solicitada. Antes era necessário ir pessoalmente ao banco, conversar com um atendente, preencher requisições, etc.

O usuário muitas vezes nem se dá conta de toda rede de inovações que está por traz dessas ações que se tornam até banais, mediadas por essa nova realidade que desde a década de 1990 estão, cada dia mais rapidamente, fazendo parte da vida das pessoas.

É a fundamentação cada vez mais rápida e maciça do ciberespaço que, em complementação com algumas idéias desenvolvidas acima, pode ser entendido, em linhas gerais, como redes de fluxo de informação por meio do qual a sociedade interage e se desenvolve sob novas determinações. (Alves, 2003).

Por isso, hoje, é possível, por meio do microcomputador com conexão ao ciberespaço, escrever uma carta, desenhar, ouvir música, assistir a um filme, acompanhar os fatos ao mesmo tempo em que eles acontecem, conversar com outra pessoa e vê-la, mesmo estando ela em outro país, ensinar à distancia, transmitir informação em forma de áudio e vídeo e uma infinidade de opções.

Percebe-se, portanto, que por meio de ações que estão se tornando simples com o uso do computador e das tecnologias das redes de comunicação (e uma série de aparelhos conexos), é possível, de forma rápida, relativamente barata e sem intermediários, desempenhar ações que até 20 anos atrás seriam impossíveis de se realizar sem a ajuda de um profissional. À luz disso, a literatura mais geral sugere que estamos vivendo um momento único na história da humanidade, no qual novas perspectivas nos são apresentadas, as quais, inevitavelmente, transformarão toda nossa forma de viver num futuro não tão distante.

A revolução da informação está só no começo. Vai durar muitas décadas até receber impulso de novas “aplicações” – novas ferramentas atendendo a necessidades por enquanto ainda imprevisas. Nos próximos anos, governos, empresas e indivíduos terão de tomar decisões fundamentais. Decisões que influirão na forma que a estrada da informação vai se expandir e na quantidade de benefícios a serem auferidos (GATES, 1995, p.08).

A partir dessa convergência, para muitos identificada ainda no século passado como *Estrada da Informação* (GATES, 1995), *Rede / Infovias da Informação*

(CEBRIAN, 1999) *Mercado da Informação* (DERTOUZOS, 1997), *Infoera* (ZUFFO, 1997) entre outros, a forma como organizamos nossas vidas, nossa economia, a política e a cultura passarão por uma revolução única na história, digna de figurar como momento marcante da humanidade.

Na verdade, esse momento que muitos autores apregoam como novo, é entendido como a “quarta revolução tecnológica” (ALVES, 2003), que é marcada pela revolução das redes e pela “produção de máquinas microeletrônicas e sua integração em rede interativa ou controlativa (ciberespaço) a partir dos anos 80 do século XX”, onde uma de suas características principais é a de “criar espaços virtuais de caráter social sejam eles interativos ou controlativos” (IDEM, 119).

Essa rede é formada por um agregado de técnicas anteriores a ela (telégrafo, rádio, televisão) e inova, ao permitir a convergência em um só meio de um conjunto de ações às mãos de qualquer um que tenha acesso à ela. Um dos meios de acesso mais modernos atualmente é a Internet, a principal base técnica do ciberespaço (IDEM). Ela é um sinal dos tempos que se aproxima, da fundamentação da quarta revolução tecnológica, na qual o acesso ao ciberespaço, ou melhor, a possibilidade de interação social por meio de enormes fluxos de informação se dê por meio de uma série de aparelhos que estão chegando ao mercado dia-a-dia – telefones celulares, televisão à cabo e até geladeiras digitais.

O que não podemos perder de vista a respeito disso tudo é o fato de que a estrutura dessa rede, e desse ciberespaço, é considerada a nova forma criada pelo capitalismo para engendrar a produção e reprodução da sociedade (IDEM), de que a “IV Revolução Tecnológica diz respeito a uma etapa do capitalismo moderno – o capitalismo global, o da mundialização do capital com seu novo regime de acumulação flexível” (HARVEY, 1992 Apud. ALVES, 2003, p. 119). É claro que isso não implica numa “gaiola de ferro” da qual não se tem por onde fugir e que engessa nossas ações. Como Alves salienta, nunca antes tivemos uma forma de superação tão significativa como essa apresentada pelo ciberespaço. Para ele o ciberespaço aparece como uma possibilidade de desenvolvimento de uma nova sociedade emancipadora para além do

capital, além de servir também como uma nova forma de expor, até mais evidente do que em qualquer outro momento, as contradições do sistema.

Enfim, de modo geral neste trabalho nossa atenção volta-se para o discurso e o debate que se desenvolve acerca da premissa que afirma que “a era da informação modificará profundamente nosso modo de vida, e imporá nova forma de convivência social, introduzindo novos valores e novos tipos de interação social”. (ZUFFO, 1997, p.11).

Visamos, portanto, a entender como está se dando essa nova forma de sociabilidade e observar algumas das novas possibilidades colocadas por ela, bem como o discurso que a envolve.

Ainda acerca do modo como desenvolvemos nosso trabalho, gostaríamos de expor mais alguns pontos. De um modo geral, podemos dizer que ele pode ser dividido em 3 etapas, a princípio distintas, mas diretamente co-relacionadas. Na primeira delas nos preocupamos em abordar como se desenvolveu o ciberespaço, ou “sociedade da informação”, como rotulam outros, trazendo algumas questões que discutiremos adiante em nosso trabalho. Não nos aprofundamos muito nesse tema da primeira parte pelo fato de que muitos autores já o fizeram, de forma bastante detalhada, de modo que apenas nos interessou trazer alguns elementos para ilustrar e introduzir melhor nosso trabalho.

Numa segunda parte nos preocupamos em estudar na prática como se dá o uso da rede de computadores. Como bem dissemos, e como alguns autores notam, muitos dos aspectos promovidos pela “sociedade da informação” já se fazem presentes no cotidiano de muitas pessoas, e a tendência é que isso se torne mais comum.

E não apenas as novas formas de serviços oferecidos pela “sociedade da informação” atrairiam os usuário, mas sim novas atividades, novos tipos de relações que poderiam ser elaboradas no ambiente em rede. Por conta desse argumento, o futuro da sociedade digital é um futuro no qual as velhas formas de relação entre os indivíduos, nas mais diversas esferas, seriam seriamente afetadas; as relações sociais sofreriam ajustes radicais nessa nova sociedade onde a tendência é sua virtualização.

Para tentar identificar as possíveis transformações que a sociabilidade ganha nesse início da chamada “sociedade da informação” e que tipos de usos as pessoas fazem dela, lançamos mão da coleta de dados entre usuários da rede e jogadores de games eletrônicos.

Acreditamos, assim, poder traçar um perfil genérico do usuário da rede, de modo a tentar mapear como se dá o uso das novas tecnologias e serviços, bem como sua penetração no cotidiano das pessoas.

Outro objetivo que nos comprometemos em nosso projeto inicial, além do que foi colocado acima, era o de estudar um tipo particular de uso da rede, que eram os jogos *multiplayer* e seus usuários. Por isso, para a aplicação da pesquisa, escolhemos como alvo os usuários de computador e da rede que também praticavam jogos *multiplayer*.

Isso se justifica pelo fato de que os jogos, segundo alguns estudos que abordaremos no decorrer deste trabalho, são uma das atividades mais procuradas na rede, através da qual pode se estabelecer uma série de relações entre os indivíduos por meio do próprio jogo; além disso, os jogos também podem servir como ponte para a apropriação de outros usos e, conseqüentemente, de outras formas de relação disponíveis na rede.

Além disso, os jogos em geral suscitam uma preocupação junto à sociedade em função da violência e alienação que estes podem provocar entre os usuários. Não é o objetivo estudar isso a fundo no trabalho atual, mas sim trazer novos elementos que possam futuramente dar subsídios a estudos que visem a explorar esse tema que ainda é pouco tratado pela sociologia.

Um outro aspecto que percebemos ao iniciar nossa aproximação com os jogos em rede, foi de que eles são diferentes daqueles jogos feitos para aparelhos caseiros de videogames, os consoles, os quais ofereciam jogos quase exclusivamente de interação individual e restrita. Nos jogos em rede parece haver uma diferença tanto de conteúdo quanto de interação, onde muitos usuário podem participar do mesmo jogo realizando diversas atividades conjuntas, algumas lúdicas, próprias da maioria dos jogos, outras

com fundo educativo ou social (GAMES..., 2006). De qualquer modo, esses jogos proporcionavam novas formas de relação com o jogo e com os usuários da mesma rede que acreditamos ser importante verificar.

Outro argumento a favor de se intensificar o estudo dos jogos, é o de que os usuários dos jogos em rede são, a princípio, jovens como sugerem as pesquisas, e por serem os jovens os mais ávidos no uso das novas tecnologias, estão mais propensos a absorver as novidades tecnológicas e reproduzi-las mais facilmente do que as pessoas com um pouco mais de idade, como sugere Levy (1999).

Muitos dos jogos em rede hoje incorporam internamente funções que são usadas em outras esferas da rede, como a criação de comunidades, comunicação entre os jogadores, etc. Além disso, alguns desses jogos têm como proposta a criação de interatividade a partir de mundos virtuais, o que propicia o que muitos autores apontam como um dos maiores perigos da rede, que é o de viver exclusivamente em mundos virtuais e não mais no mundo real, usando este apenas para satisfação de necessidades básicas (VICIADOS... 2006). No geral, pouco também se estudou dessa realidade na sociologia, fator que justifica mais ainda o empreendimento desse nosso estudo.

Por isso, nos preocupamos em descrever alguns jogos em rede para mostrar suas diferentes dinâmicas, nos ocupando mais especificamente daqueles em que é possível a criação de tais mundos, bem como em analisar de que maneira se dão as relações do jogador com o conteúdo proposto por eles.

Por isso introduzimos o leitor ao “mundo” dos jogos em rede e alguns aspectos em torno dele. Num primeiro momento falamos das *Lan-houses*, casas especializadas em oferecer computadores com acesso à Internet e, principalmente, para os jogos em rede, que se tornou um fenômeno do final da década de 90 em diante, tornando-se um ponto de encontro entre os usuários.

Em seguida centramos nossa atenção para descrever os tipos de jogos mais procurados pelos jovens, bem como descrever os mais famosos à época da pesquisa, para assim termos a noção de que espécies de conteúdos esses jogos propõem, de modo a entender de que natureza são as relações virtuais neles circunscritas.

Depois desse panorama geral nos preocupamos em detalhar algumas das características de um grupo particular de jogos *multiplayer online*, os MMORPG, grupo de jogos onde é realmente necessário que o jogador se envolva mais intimamente com um mundo virtual e venha a se relacionar com seus elementos.

Além dessa relação estabelecida nos jogos, nos ocupamos em observar outras formas de relação com a rede e de convívio com outros usuários. Para isso focamos nossa atenção na CMC – comunicação mediada por computador –, que é uma das características centrais das redes de comunicação, para tentar entender sob que aspectos a sociabilidade real é substituída pela virtual, se for este o caso realmente.

Para a coleta de dados, pensamos inicialmente em fazê-la de modo “tradicional”, isto é, indo até um lócus – Lan House –, para aplicar o questionário. Entretanto, com o desenvolvimento da análise bibliográfica nos deparamos com uma outra forma de coleta de dados: a *online*. Esse método se mostrou bastante positivo na pesquisa de Prado (1998), que aplicou um questionário por meio de e-mail ao seu público alvo. Nessa mesma pesquisa se aponta uma série de outros pesquisadores – de fora do país – que se mostraram satisfeitos com o alcance e os resultados dessa forma de aplicação.

Optamos, portanto, por este método, pois além de ser até mais compatível com o que pesquisamos, isto é, a realização de atividades em rede mediadas pelos computadores, percebeu-se que poderíamos ir além (geograficamente) do que antes pretendíamos. Inicialmente a pesquisa seria centrada em *Lan Houses* na cidade de Marília, e possivelmente em um grande centro como São Paulo. Em tese, isso nos daria um resultado mais heterogêneo do que se ficássemos apenas com os dados coletados na cidade de Marília. A mesma lógica se aplicava ao questionário *online*, pois com ele poderíamos abranger todo o território nacional – e até internacional se fosse o caso –, obtendo um perfil mais próximo do padrão nacional, e não apenas circunscrito a uma região específica.



Desse modo, partimos para a seguinte estratégia: criar uma *homepage* (<http://paginas.terra.com.br/educacao/pesquisamestrado/>) disponibilizando o formulário para *download*, além de uma breve explicação sobre nossos objetivos.

Feito isso, iniciamos os convites para a participação nas pesquisas. Durante o mês de março de 2006, semanalmente, passamos a postar em fóruns de games mensagens desse tipo: “Sou aluno do Curso de Mestrado em Ciências Sociais pela Unesp, e para conclusão do curso preciso fazer uma pesquisa. Meu tema é jogos em rede. Quem puder ajudar, por favor, entre no *link* abaixo e copie o questionário e o devolva preenchido no e-mail que está no mesmo arquivo. Caso já tenha respondido, Desconsidere. Obrigado!”.

Os fóruns escolhidos foram os de grande rotatividade, como o IG, o Terra, O Uol. Nesses fóruns a diversidade de usuário era grande, o que, em tese, seria melhor que aplicarmos em fóruns menores, ou dedicados a apenas um só jogo, o que viria a viciar algumas respostas.

Um problema encontrado nesse método é exatamente o da grande rotatividade. Quando você faz um *post*<sup>2</sup>, ele é exibido no fórum por ordem de data de postagem, ficando no topo da fila disponível para todos, de modo que quando alguém entrasse no fórum, ele veria nosso *post* e responderia.

O grande empecilho era que conforme outros *posts* vão aparecendo, eles tomam o lugar no topo da lista de modo que o nosso vai sendo sobreposto por eles, até que ele não figure mais na página principal daquele fórum. Num fórum de grande rotatividade, isso acaba sendo um problema, pois ele vai ficando cada vez mais distante das mensagens recentes, sendo acessado apenas caso alguém esteja procurando por algo e se interesse em respondê-lo.

Uma saída poderia ser postá-lo diariamente, de modo que sempre que alguém acessasse a página inicial do fórum, encontrasse nossa mensagem entre as primeiras.

---

<sup>2</sup> Significa postar, isto é, deixar uma mensagem pública no fórum.

Entretanto, os fóruns têm um “mecanismo de defesa” contra *spam*<sup>3</sup>, que inviabilizaria tal ação.

Temendo uma possível demora na obtenção de dados, partimos para uma outra estratégia *online*: o uso do Orkut. O Orkut permite que participemos de comunidades e que possamos nos comunicar com os outros usuários. Essa comunicação se dá de duas formas: ou pelo fórum interno da comunidade ou, quando permitido pelo criador da comunidade, o envio de e-mail para todos os membros participantes da comunidade. Quando isso acontece, cada usuário recebe uma mensagem na caixa postal de seu Orkut pessoal.

Por meio de um mecanismo de busca interno por comunidades, realizamos uma procura por comunidades que tivessem em seus títulos as palavras *games*, jogos, videogames, *online*. Um número enorme de comunidades apareceu, e fomos nos filiando em comunidades que de alguma forma abrangessem uma população heterogênea. Para tanto, ignoramos comunidades destinadas a certos jogos ou tipos de jogos específicos, ou comunidades destinadas à determinadas *Lan Houses*, o que poderia dirigir de algum modo as respostas.

Por isso escolhemos comunidades como: “sou viciado em games *online*”, “portal dos games”, “eu amo jogos”, “eu amo games”, “games clássicos”, “todos os games”, entre outras. Nos filiamos assim em 40 comunidades, as quais tinham entre 50 participantes e às vezes mais de 4000. Muitas delas permitiam o envio de e-mail interno, outras não; nesses casos, postamos no fórum interno.

Uma dificuldade que acreditamos ser inerente ao Orkut (e a qualquer tipo de comunidade seja *online* ou não), é que muitas vezes os usuários se filiam apenas com o objetivo de encontrar a solução para um determinado tema, deixando em muitos casos de participar mais ativamente da comunidade.

Desse modo, passamos o mês de março postando e enviando e-mail para os usuários dos fóruns dos grandes portais e das comunidades do orkut.

---

<sup>3</sup> *Spam* são mensagens indesejadas enviada para vários usuários, sem seu consentimento e com uma certa insistência. Ocorre frequentemente em e-mails, mas a postagem repetida em fóruns sobre um mesmo tema, também caracteriza *spam*.

Um dos problemas com esse método de coleta de dados é que ele depende exclusivamente da vontade do usuário em participar. E, pelo fato dela não ser presencial, é mais fácil dizer não à nossa solicitação do que se ele fosse abordado pessoalmente. Por isso, mesmo postando em comunidades com centenas de participantes, recebemos cerca de 93 respostas (das quais aproveitamos 70, por terem sido respondidas na íntegra, ou sem respostas confusas), as quais utilizamos para obter os dados que mostraremos adiante. Todavia, pelo mesmo fato da participação depender do interesse do usuário, acreditamos ter obtido dados de qualidade.

Com a aplicação deste questionário pudemos colher dados interessantes sobre os usuários da Internet e algumas de suas peculiaridades e principais usos que fazem da rede.

Por fim, na terceira parte de nosso trabalho, tratamos de analisar a argumentação em torno da “sociedade da informação”. Como já dissemos, o discurso geral é de que estamos às portas de uma nova sociedade, mais dinâmica, menos problemática, que irá promover uma série de novas possibilidades e ganhos sociais nunca antes presenciados.

Segundo muitos estudos que tomamos ciência, percebe-se que existe atrelado a toda essa divulgação um discurso ideológico que se fundamenta, em essência, no mesmo discurso que se fundamentou todo o desenvolvimento da sociedade capitalista, que agora se renova por meio de uma ideologia por trás da “sociedade da informação” e do ciberespaço. Nesse sentido, a “sociedade da informação” é talvez algo não realmente novo, como já sugerimos, mas uma forma reestruturada do sistema, mascarada por uma ideologia do “novo” e com capacidade para livrar a sociedade dos problemas que o progresso trouxe no bojo de seu desenvolvimento.

Nesse aspecto, vamos nos centrar em analisar esse discurso apologético das novas tecnologias e tentar demonstrar sua relação com a argumentação empreendida em outros momentos do desenvolvimento do modo de produção capitalista, pois, como já alertou Alves (2003), o ciberespaço é uma ferramenta criada num momento específico do capitalismo, sendo a Internet atualmente uma das formas mais atuais de se perceber toda a contradição que ele engendra:

Quando dizemos ciberespaço dizemos um novo campo midiático onde irão se projetar as contradições sócio-humanas (...) O ciberespaço é uma nova “lupa sócio-histórica” capaz de nos fazer perceber as imensas possibilidades de perda (e emancipação) humano-social, conduzidas pelo processo civilizatório do capital (ALVES, 2000, p. 55)

Portanto, a rede, ou o ciberespaço, ou a “sociedade da informação” (três dos jargões que nos utilizaremos com mais frequência neste trabalho para nos referirmos a esse novo contexto) têm esse duplo aspecto, o de servir como aporte ao desenvolvimento do sistema, mas também como elemento potencial de superação do mesmo. Detalharemos melhor essas idéias no decorrer do trabalho.

É claro que tentaremos isso sem perder de foco que a “extrema contemporaneidade de tais processos e práticas acabam por colocar impedimentos a descrições e análises que possibilitem uma melhor compreensão da realidade” (BRETÁS, 2004, p. 82), tentaremos desenvolvê-la de maneira mais “equilibrada do que aquela defendida pela indústria da informática e seus ideólogos” (RUBEN, 2003, p.248), tendo como referência estudos científicos de bases quantitativas e qualitativas, para assim entendermos o impacto dessas tecnologias em nossa realidade.

Esperamos que o resultado tanto empírico quanto teórico obtido neste trabalho possam contribuir para o debate em torno das novas tecnologias, sobretudo a da “sociedade da informação” que, com toda a carga ideológica que a cerca, parece estar vindo para ficar e fazer parte de nosso dia-a-dia.

# I - AS PRINCIPAIS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS QUE PROPICIARAM O DESENVOLVIMENTO DO CIBERESPAÇO

## *O desenvolvimento técnico do ciberespaço*

De acordo com diversos autores, desde o pós-guerra tem havido implementação e desenvolvimento de uma série de tecnologias que parecem estar alterando significativamente nossa maneira de viver.

É difícil separar as várias etapas e técnicas responsáveis por essas mudanças, pois cada uma delas de alguma forma depende do desenvolvimento da outra para estabelecer sua fixação. Como aponta Postman (1994),

“o computador, como o conhecemos hoje, teve de esperar uma variedade de outras descobertas e invenções, inclusive do telégrafo, do telefone e a aplicação da álgebra booleana no circuito baseado com relê, resultando na criação do circuito digital lógico” (p.116)

Seguindo uma mesma linha de pensamento, mas relacionando o momento atual com outra fase de desenvolvimento produtivo da sociedade, Kumar (1997), afirma:

“na verdade, a “sociedade da informação” já estava posta no início da revolução industrial com o surgimento do telefone, da fotografia, do telégrafo, entre outras, entretanto, outras transformações na época ganharam mais impulso, como as máquinas a vapor e a eletricidade” (p.30)

De modo geral, podemos dizer que a base do que se convencionou chamar de ciberespaço ou “sociedade da informação” não é exatamente algo novo, mas sim algo que já se desenvolvia de maneira tímida se comparando ao que temos hoje.

Mesmo tendo sua base alguns séculos atrás, a “sociedade da informação” que temos hoje se assenta em três pilares básicos da história do desenvolvimento tecnológico: o desenvolvimento da microeletrônica (transistores, processadores de

informação, entre outros), o desenvolvimento da informática (*hardware* e *software*) e a das telecomunicações (satélites, fibras ópticas).

No que se refere aos computadores, podemos marcar a década de 1940 como o momento inicial de seu uso e desenvolvimento, quando a microeletrônica ainda estava na prancheta de projetos de várias pesquisas. Precisamente em 1941, o primeiro computador eletro-mecânico (Z3) foi desenvolvido e utilizava-se de válvulas e motores para funcionar. (EVOLUÇÃO..., S/D).

Pesados e dispendiosos, os computadores serviam basicamente para a realização de cálculos<sup>4</sup> - para cálculo do ajuste da trajetória de canhões, por exemplo, durante a segunda guerra. A partir dos anos 50 o desenvolvimento tecnológico também foi impulsionado pelo acirramento da guerra fria e da corrida espacial, de modo que novos modelos foram surgindo. (CASTELLS, 1999).

O que queremos ressaltar no momento é que com o passar dos anos, a utilização do computador superou essa qualidade inicial – de servir como potente calculadora. A evolução da microeletrônica e o barateamento de uma série de componentes não só potencializou sua velocidade e capacidade de cálculo, como favoreceu a sistematização de novas aplicações de ordem técnica e cotidiana (KUMAR, 1997). Atualmente, sua característica mais evidenciada é a de facilitar aos indivíduos a realização de suas atividades mais comuns e de permitir o acesso a uma série de atividades novas, como ao conhecimento, além de proporcionar mais lazer, entre outras tantas atividades. A tendência é se expandir mais tanto em quantidade de aplicações como de serviços. (ZUFFO, 1997).

O mais marcante nesse desenvolvimento talvez tenha sido “o advento do microprocessador em 1971, com capacidade de incluir um computador em um chip, [o que] pôs o mundo da eletrônica e, sem dúvida, o próprio mundo, de perna para o ar” (CASTELLS, 1999, p.61).

Nesse momento, a área da microeletrônica recebia pesados investimentos, de modo que os circuitos desenvolvidos a partir de então se espalharam por outras áreas

---

<sup>4</sup> Alguns consideram que, seguindo esse princípio, o ábaco pode ser considerado o primeiro computador existente.

da eletrônica. Assim, aparelhos que usavam grandes circuitos ou válvulas, como a televisão, foram melhorados pelos chips.

A indústria da microeletrônica encontrou uma demanda de mercado já pronta, isto é, uma base instalada de produtos de consumo que já integrava a vida das pessoas (como televisores), e que seriam melhorados com a mais avançada tecnologia produzida até então, o *microship*. Isso permitiu que sua produção e penetração pudessem ocorrer em larga escala, o que levou rapidamente à ampliação desse mercado, fazendo com que a produção de componentes microeletrônicos aumentasse quase exponencialmente. O barateamento do *microship* e sua larga utilização permitiram a ampliação do mercado eletrônico para o usuário comum. (ZUFFO, 1997)

No caso específico do computador, a utilização dos *microchips* permitiu um aproveitamento em escala muito superior de sua capacidade de processamento em relação ao que se tinha com os computadores valvulados, o que em tese permitiu o desenvolvimento de novas aplicações.

Nos anos 50 havia menos de uma dúzia de computadores eletrônicos [...]. Ninguém pensava ser necessário computadores em maior quantidade ou muito mais poderosos; [nos anos 60] foram desenvolvidos aparelhos um pouco menos monstruosos e caros – embora estritamente na qualidade de instrumentos de alta tecnologia destinados aos cientistas ou para o processamento de vencimentos nas grandes empresas. (RHEINGOLD, 1996, p. 88).

Paralelamente ao desenvolvimento da eletrônica e dos computadores, as transformações das telecomunicações foram outro fator preponderante para o estabelecimento do ciberespaço como ele se dá atualmente. Muitos apontam como o grande salto das telecomunicações o início da corrida espacial com o lançamento na órbita da terra dos satélites, abrindo caminho para as comunicações intercontinentais.

Em 1957 o lançamento do primeiro satélite artificial pelos Soviéticos, o *Sputunik*, levou Washington a alterar alguns paradigmas do financiamento da investigação [sobre o desenvolvimento dos computadores]; dois efeitos secundários directamente provocados por essa alteração foram as revoluções

do computador pessoal e das comunicações mediadas por computador (IDEM).

Trataremos com mais atenção da Comunicação mediada por computador (CMC) adiante. O que chama a atenção nas passagens acima, além da redução do tamanho e aumento da potência dos computadores, é sua interligação, a princípio política, com as comunicações, sobretudo com o lançamento dos satélites.

Ao mesmo passo que isso, presenciou-se a criação de toda uma estrutura relacionada, por exemplo, a instalação e desenvolvimento de cabos de fibras ópticas, que desempenham outro papel importante na formulação atual das transformações que estamos abordando.

Isso destacou ainda mais o computador como o grande artefato que se desenvolvia na época. Além de reproduzir de forma autônoma uma série de atividades freqüentemente realizadas pelos humanos, ele era o centro onde todos os desenvolvimentos aconteciam, tudo era o computador, por meio do computador e para o computador (Kumar, 1997).

E essa sensação de que as novas tecnologias informáticas seriam o futuro não ficava restrita apenas aos centros mais diretamente ligados ao desenvolvimento técnico: ela começava a chegar ao senso comum. Não esqueçamos que vivemos num modo de produção em que as inovações devem ganhar rápida rotatividade no mercado. Desse modo os detentores desse conhecimento, sobretudo os americanos, aqueles que desenvolveram com mais afinco essa tecnologia, promoveram os computadores criando toda uma propaganda – ideológica quase sempre – em torno de seu uso, traduzidas em livros e contos de ficção, revistas especializadas, programas de televisão, instituições, entre outros.

De forma até mais séria, foram criados uma série de órgãos governamentais como a NSA – Nacional Security Agency – Agencia de Segurança Nacional – em 1952, que tinha, por exemplo, entre tantos outros objetivos, o de salvaguardar a segurança nacional contra seus inimigos, coletando e analisando informação (NSA, 2006), valendo-se de toda tecnologia disponível.



A propaganda ideológica era tão positiva que, nos Estados Unidos da década de 60, “muitas pessoas já estavam convencidas de que os computadores eram instrumentos úteis” (RHEINGOLD, 1996, p. 88). Aqueles que viveram sua infância nesse período testemunharam uma propaganda em torno do computador que dizia que se podia fazer tudo por meio dele, sinalizando para a revolução que presenciávamos num futuro não muito distante. O seriado BATMAN produzido naquele período foi um bom exemplo disso.

Em sua *batcaverna*, a base secreta do herói, ficava um de seus mais poderosos “parceiros” de combate ao crime: um enorme computador (que ia até o teto da caverna, cerca de uns 7 metros de altura). Luzes piscavam, telas com gráficos e uma infinidade de botões demonstravam a complexidade daquele novo equipamento, que por sua vez se traduzia em simplicidade quando o herói inseria algumas pistas sobre o crime e o computador retornava, após uma seqüência de acender e piscar de suas luzes, o possível autor dos crimes, ou fornecia aquela dica que apenas se poderia conseguir com o computador.

Exemplos como esse mostravam o fascínio que o computador exercia nas pessoas. Ele “é o único em sua capacidade de manipular e transformar informação e, portanto, desempenhar, automaticamente e sem intervenção humana funções que antes haviam sido realizadas apenas pelo cérebro humano” (KUMAR, 1997, p. 20).

Desse modo, a série já antecipava determinadas possibilidades de uso que o computador poderia facultar – ainda que praticamente inexistentes na prática para a grande maioria das pessoas daquela época –, como auxiliar o raciocínio humano, realizar automaticamente tarefas muito difíceis, entre outras. Portanto, como exemplos ideológicos, “a tecnologia do computador serviu [...] para fazer as pessoas acreditarem que a inovação tecnológica é sinônimo de progresso humano” (POSTAMAN, 1994, p. 123), isto é, que levaria a um futuro de alguma maneira melhor.

Bem, nos ocuparemos melhor das questões acerca da ideologia um pouco adiante. Gostaríamos de continuar a expor um pouco mais a respeito do desenvolvimento técnico que culmina hoje na chamada “sociedade da informação”.

## ***A sistematização de uma estrutura em rede como elemento central da “sociedade da informação”.***

Com o passar dos anos a tendência à integração de que falamos acima se intensificou, culminando em novos processos para criar e reproduzir uma série de elementos cotidianos. Um desses processos, e talvez um dos mais importantes ao se pensar o contexto atual, foram “grandes saltos na evolução da capacidade de formação de redes” (CASTELLS, 1999, P.62).

Diversos autores pensam a questão da rede, ou do ciberespaço, muitas vezes relacionado-o apenas ao contexto mais recente, como um artefato desenvolvido a partir das tecnologias informáticas. Esse tipo de análise tem sua validade, e até certo ponto é correto, principalmente no início do século XXI, quando o uso dos computadores e da rede se tornou mais intenso. Todavia, é algo que vai além disso; não é apenas temporal. Essa é uma das argumentações que Castells desenvolve em seu livro: a idéia de que rede vai além do uso do computador fazendo parte de várias esferas da vida cotidiana.

Um outro conceito bastante interessante para dar uma noção de rede é o de Rizoma, desenvolvido por Gilles Deleuze e Felix Guattari, em Mil Platôs (1995), no qual criticam o pensamento, sobretudo ocidental, que estrutura organizacionalmente a vida pela idéia da árvore.

A idéia de árvore negada na obra é aquela de que tudo se desenvolve a partir de um mesmo tronco e, conforme as novas relações se dão, esse tronco cria novas divisões (galhos). O problema que se desenrola nesse tipo de compreensão da realidade é a idéia de divisão, separação entre as idéias (galhos), de dicotomia e hierarquia. Todo e qualquer desenvolvimento social parece ter apenas seu início relacionado com o todo, com a realidade social. Tais desenvolvimentos (ou novas relações) vão aos poucos se distanciando ao passo que o galho cresce, não retomando qualquer relação futura com o contexto social inicial. É como se cada galho mais tarde se tornasse uma coisa autônoma e descolada da realidade geral.

O mais coerente, segundo eles, é ver as coisas como um rizoma. Na biologia o rizoma é um tipo caule subterrâneo que emite uma série de raízes que se misturam. A

analogia que esses autores fazem é a de que num rizoma não existe um centro pré-definido, não existem hierarquias. As múltiplas ramificações que o formam, terminam e reiniciam, se inter-relacionam em momentos diferentes, se entrecortam, se dividem em novas e se reencontram novamente.

Ser rizomorfo é produzir frases e filamentos que parecem raízes, ou, melhor ainda, que se conectam com elas penetrando no tronco, podendo fazê-las servir a novos e estranhos usos [...] Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezz*. (Deleuze; Guatarri, 1995, p.25)

Um sistema rizomático tem seis características: Conexão e Heterogeneidade, Multiplicidade, Ruptura Assignificante, Cartografia e Decalcomania. Os dois primeiros sugerem uma idéia a respeito do rizoma como algo não hierárquico, pois o raciocínio que se desenvolve é o de que tudo está conectado em vários segmentos e contextos, de modo que não existe algo verdadeiramente importante, ou que controle as direções possíveis; se forma um complexo heterogêneo; esse todo formado por múltiplas determinações vivas e em constante mutação sugere o terceiro aspecto: o da multiplicidade.

O quarto aspecto toca num ponto importante do rizoma que é sua capacidade de desterritorialização e territorialização. Como dito acima, as múltiplas ramificações se quebram em novas (desterritorialização), as quais em algum momento se interligam com as tantas outras ramificações existentes reterritorializando novamente com a parte heterogênea que forma o rizoma, de onde se estabeleceu inicialmente a ruptura. É a criação do novo, do novo que se reencontra com aquilo que o criou, dando um novo dinamismo ao rizoma.

Quanto aos dois últimos aspectos, entendem os autores que pelo fato do rizoma estar em constante transformação é impossível se criar qualquer tipo de decalque dele, isto é, transferir uma imagem gráfica de uma superfície a outra; ele é um modelo que não se copia, pois está em constante transformação. A única forma de se tentar elaborar uma imagem do rizoma para os autores é a criação de uma cartografia dele,

mas mesmo assim é uma tarefa complicada, pois deve-se sempre manter várias entradas abertas e todas elas nunca definitivas para tentar absorver as múltiplas mudanças que ocorrem no sistema.

Essa caracterização da forma como se estabelecem as relações sociais na sociedade por meio da idéia do rizoma é muitas vezes transplantada por muitos autores quando estes fazem suas análises acerca da rede e o ciberespaço. Senão vejamos: No ciberespaço

encontramos uma estrutura feita de linhas e pontos que se podem ligar a quaisquer outros, e todos estão ligados. Não existe uma hierarquia que nos obrigue a passar por um ponto específico, pelo menos a partir do momento em que estamos ligados. Os conteúdos que trocamos com outros pontos podem ser de natureza diversa ou até podemos não trocar nada. Também na Internet o que existe é uma multiplicidade sem qualquer unidade axial que nos condicione as linhas de contacto ou de fuga. A ruptura não se traduz no fim de uma ligação, mas na produção de outra ligação, a procura de um novo endereço. Qualquer tentativa de cartografar a Internet revela-se infrutífera. A sua constante mutação inviabiliza qualquer representação estática. O acentralismo do Rizoma é verificável na Internet. Apesar de algumas tentativas recentes, não há ainda nenhum General que comande a estrutura e hierarquize as ligações (TEÓFILO, 1998, p.01)

Essa citação exemplifica que a idéia de rede ou ciberespaço desenvolvida por muitos autores toca na lógica do sistema rizomático. Ao desenvolverem suas teses acerca do ciberespaço, se apropriam desse raciocínio. Essa relação parece ser possível nesses autores porque o ciberespaço é entendido como uma nova forma de organização social, e o modelo do rizoma é também uma forma de explicar como a sociedade se estrutura (ou deveria se estruturar). O que se vive hoje, segundo algumas dessas análises que toma o rizoma como base explicativa, é que o ciberespaço é, na verdade, uma forma de organização social que é fruto das várias relações travadas na história que culminaram nessa ramificação específica.

O risco desse tipo de análise (positivista), que associa o social ao biológico - como é o caso desses autores - é tomar a realidade social - que é complexa, heterogênea e, particularmente contraditória - na funcionalidade abstrata.

Não é a toa que as novas ramificações que surgem dos vários cruzamentos do rizoma parecem surgir como algo natural, espontâneo. O rizoma “não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda” (IDEM). Nesse sentido, o transbordamento é fruto de simples movimentos mecânicos. Independente da forma com que esses ramos se tocam, eles formaram novas determinações, não importa o motivo; o rizoma, podemos dizer, vale mais como uma ideologia, até mesmo de caracterização do ciberespaço.

Já Lévy, ao caracterizar o ciberespaço em *As Tecnologias da Inteligência* (1997), o discute a partir do conceito de hipertexto. Segundo o autor, o hipertexto é um texto no qual é possível se criar vínculos com uma série de outras formas de conteúdos digitais: podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertexto. É como uma página da web que remete a outras páginas e documentos e assim indefinidamente. Assim, quando se inicia uma navegação, não se sabe onde se vai parar, pois a multiplicidade de conteúdos disponíveis pode levar a qualquer lugar, ao nada ou a algo surpreendente. Quer dizer, é como o rizoma, não se sabe que tipos de novas experiências vão se criar ao se enveredar na multiplicidade da rede.

Para caracterizar o hipertexto (fundamental para a caracterização do ciberespaço) Levy também recorre a seis características (1997, pg. 25): a metamorfose (os conteúdos do hipertexto estão em constante transformação), a heterogeneidade (múltiplos conteúdos e discursos formam o hipertexto), o Princípio de multiplicidade e de encaixe das escalas (de modo geral remetendo à característica do hipertexto como em sua parcela mais simples dentro de uma estrutura maior: a rede), a exterioridade (os vários fatores externos que fazem a rede crescer em quantidade e qualidade), a topologia (na qual prevê que um mapeamento da rede por meio dos hiperlinks, que é o que forma a rede) e o princípio de mobilidade dos centros (o que prevê que a rede não tem um centro definido de controle ou organização).

Enfim, percebemos nessa caracterização de rede elaborada por Levy a aparição das muitas idéias desenvolvidas no modelo rizomático. Como dissemos, esse modelo, apesar de tocar em características interessantes no âmbito do ciberespaço, deixa o motor das transformações e a noção de processo nas diversas formas de sociabilidade, seja ela eletrônica ou não, intocadas.

Desse modo, não adotamos a idéia do rizoma por acreditarmos que as novas formas de interação social surgem de contextos e desenvolvimentos sociais específicos. É sobre isso que Alves (2003) vai nos alertar sobre o momento atual em que se desenvolve a estrutura de rede, do ciberespaço: ele é a nova forma criada pelo capitalismo de engendrar a produção e reprodução da sociedade moderna.

Em outro texto, Alvez (2000) fala mais detalhadamente dessa relação. Nele o autor expõe que o desenvolvimento do ciberespaço é um processo importante da comunicação telemática que ganhou força a partir dos anos 80 do século XX, servindo como ponto de apoio para a mundialização do capital (globalização), sobretudo aquela apoiada nos crescentes fluxos de capital financeiro, umas das principais características do capitalismo atual. O autor acredita que exista uma íntima relação entre a financeirização e o avanço do ciberespaço, afinal aquele depende deste para que todo seu dinamismo funcione perfeitamente. Como coloca Santos:

É a partir da unicidade das técnicas, da qual o computador é uma peça central, que surge a possibilidade de existir uma finança universal, principal responsável pela imposição da todo um globo de uma mais-valia universal. Sem ela, seria também impossível a atual unicidade do tempo, o acontecer local sendo percebido como um elo do acontecer mundial (SANTOS, Apud CRUZ, S/D)

De modo geral, o que se quer sugerir é que realmente vivemos em um sistema cada vez mais fluído, formada sim por uma dinâmica múltipla, mas que não necessariamente crie as rupturas por si mesmas de forma autônoma; não se quer negar que cada vez mais fazemos parte de um sistema heterogêneo e de constante mudança, seja ele digital ou não, mas que esse sistema não é um sistema realmente sem controle ou sem direção, mas que em nosso entendimento é dado pela dinâmica – política,

social e econômica – da sociedade capitalista. Por isso, sugerimos que é possível demonstrar a íntima relação entre o desenvolvimento do ciberespaço e a manutenção da sociedade capitalista tendo a rede como seu suporte principal.

Não é nosso objetivo fazer uma análise profunda desse argumento, até mesmo porque Alves (e outros autores) já a faz nos textos citados, mas não podemos deixar de retomá-la em outros momentos, principalmente quando nosso objetivo é o de discutir que tipos de uso se faz da rede em nossa sociedade atualmente além de como e de que modo ela oferece novas formas de sociabilidade (talvez transformando muitas das tradicionais), podendo, inclusive, servir como possível elemento emancipador.

Antes de empreender essa discussão, gostaríamos de voltar um pouco nossa atenção para esse aspecto histórico do desenvolvimento das técnicas fundadoras das tecnologias do ciberespaço, a fim de caracterizar melhor nosso objeto.

Atualmente, os serviços relacionados à rede e a estrutura de seu funcionamento é algo que cada vez mais está ao alcance das pessoas. Entretanto, seu desenvolvimento inicial teve um caráter mais restrito, pois ele estava atrelado aos interesses governamentais e militares:

É difícil estabelecer a paternidade do computador moderno, já que boa parte das idéias e do trabalho desenvolveu-se nos Estados Unidos e Grã-Bretanha durante a Segunda Guerra Mundial, sob o manto do sigilo de guerra (GATES, 1995, p. 37).

Nos anos de 60 e 70 a Agência de Projetos de Investigação Avançada (ARPA) do Departamento de Defesa Americano financiou um pequeno grupo de programadores e engenheiros de eletrônica pouco ortodoxos com o objetivo de reformular todo o processo de operação dos computadores (RHEINGOLD, 1996, p. 88).

Esse pequeno grupo estava espalhado em laboratórios como o MIT - Massachusetts Institute of Technology –, atualmente um dos mais renomados

institutos de tecnologia no mundo, e algumas faculdades de tecnologia americana. Desse modo, entre tantos trabalhos em diversas vertentes da informática, foi desenvolvida a primeira rede de computadores quando esses pesquisadores da ARPA interligaram entre si seus computadores para trocarem informação e conhecimento. (RHEINGOLD, 1996)

A preocupação militar e política gerada a partir da guerra fria era a de dominar a tecnologia de ponta, que agora tinha trocado de mãos, isto é, passou para os Russos quando estes lançaram o *Sputnik* e levaram o primeiro homem ao espaço.

Para o governo americano a possibilidade de um sistema de rede que permitisse que as informações contidas nos computadores conectados pudessem ser acessadas de qualquer um dos computadores ligados a ela e a qualquer momento era muito interessante, pois seria possível ter um sistema operante ininterruptamente, mesmo em caso de uma guerra nuclear, por exemplo.

Por isso, nessa rede, não era interessante existir um comando central de informação e controle, afinal um ataque direto a esse centro impediria qualquer forma de acesso à informação. Desse modo, todos integravam e contribuía de alguma maneira para a totalidade da mesma. As informações eram dispersas e não centralizadas em um só computador (ERCÍLIA... S/D).

Como tal ataque nunca aconteceu, a tecnologia desenvolvida foi sendo ampliada, e sua expansão para outras esferas que não as acadêmicas, de pesquisa ou militares se estabeleceu. Logo, outras redes foram criadas, inclusive, em outros continentes e em empresas particulares.

a Internet se popularizou muito no meio acadêmico e na contracultura antes de chegar ao grande público. A verdade é que houve um "espírito comunitário" muito forte na criação da rede, que por muito tempo guiou as ações das pessoas. Anteriormente o público da Internet era composto por estudantes e pesquisadores, mais interessados em trocar experiências e satisfazer a curiosidade dos demais do que em usar a rede para auferir lucros (CRUZ, S/D, p.01)



Aos poucos essas empresas privadas como AT&T, que antes desprezaram a tecnologia de rede, começaram a criar suas redes, percebendo que estas potencialmente iriam gerar lucros, de modo que os interesses comerciais passaram aos poucos a dominar o cômputo geral de redes existentes.

Em parte essa saída da rede do controle acadêmico/militar também se explica pelo fato de que com o passar do tempo os pesquisadores foram deixando o projeto original e criando suas próprias empresas de informática, trazendo, é claro, o conhecimento adquirido no projeto e desenvolvendo novas idéias.

Ao mesmo passo, outras instituições foram sendo agregadas à rede, como a Nasa (1971). Ainda na década de 70 essa rede amplia-se chegando ao continente europeu – que já contavam com redes próprias –, com conexões na Inglaterra e Noruega (INTRODUÇÃO... S/D).

Historicamente, portanto, essa primeira rede foi criada no período da guerra-fria, com a preocupação de que caso um ataque nuclear fosse dirigido aos EUA, informações vitais não seriam perdidas e poderiam ser acessadas de qualquer ponto da rede.

Por meio de uma série de investimentos, agora não apenas governamentais, mas de várias empresas particulares que vislumbravam possibilidades de ganho nesse novo mercado capitalista que surgia, as redes foram se generalizando em muitos pontos do globo. Cada uma possuía seus parâmetros de funcionamento e a compatibilidade entre elas não era algo comum.

Visando a uma integração cada vez maior entre as várias redes autônomas existentes, foram criadas formas de facilitar “sua comunicação”, como o desenvolvimento de protocolos universais de comunicação – como o TCP/IP, por exemplo. Mais tarde, conforme a rede ia chegando ao usuário comum, softwares de navegação, ou *browsers* – Internet Explorer, por exemplo – e linguagens de programações voltadas para esses softwares – HTML, por exemplo – foi possível que as redes pudessem se interligar e compartilhar documentos e informações sem qualquer problema de compatibilidade, tornando possível dessa maneira a troca de informações entre elas de forma muito generalizada.

Nesse momento, um processo de agregação entre redes teve início, formando-se uma rede geral, sem comando central. Daí vem o nome de Internet – *INTER NET* ou rede internacional –, conhecida por rede das redes, exatamente pelo fato de integrar uma infinidade de redes menores ligadas umas às outras no mundo todo, formando a *Aldeia Global* (Mcluhan, 1989), ou a *Era da Informação / Sociedade em Rede* (Castells, 1998) ou a *Sociedade Informática* (Adam Schaff, 1997), a *rede / infovias da informação* (CEBRIAN, 1998), a *vida digital* (NEGROPONTE, 1995), o *mercado informacional* (DERTOUZOS, 1997) ou a *superestrada da informação* (GATTES, 1995) entre muitos outros neologismos que, se fossemos citar todos, encheríamos mais de uma página, mas que na verdade representam uma só lógica.

A Internet é o exemplo atual mais prático de integração em rede; ela é um dos principais suportes técnicos do ciberespaço. Na verdade, a Internet que se conhece hoje é a fase atual do desenvolvimento de uma estrutura muito explorada no mundo da ficção, mas que parece se tornar idêntica a ela a cada dia que passa. Essa estrutura, em muitos aspectos, já funciona e vai, segundo alguns dos autores que citamos acima, transformar em muito pouco tempo todo o modo de vida que o ser humano desenvolveu até então.

Desse modo, a Internet de que falamos no início do século XXI é apenas a forma atual de um processo que se iniciou algumas décadas atrás e tenderá ainda a ser muito mais complexo.

### ***A digitalização como elemento de homogeneização dos conteúdos***

A formação das redes permitiu que uma quantidade enorme de dados pudesse trafegar longas distâncias por meio de ondas elétricas (cabos em geral) e ondas de rádio (por satélite), por um preço muito baixo, quando comparado com outras formas de se transmitir a mesma quantidade de informação.

Mas isso tudo não seria possível no que se refere às redes de computadores atuais se, além do desenvolvimento de tudo que citamos, não atentássemos para uma outra característica marcante deste processo: a digitalização das informações. Segundo Negroponte (1995) – um dos fundadores do laboratório de multimeios do MIT –, para

entender melhor esse aspecto é necessário que entendamos a diferença entre *bits* e átomos.

Imerso no conceito de digital e virtual, o autor estende o conceito de átomo, dizendo que “a maior parte das informações que chega ao homem acontece na forma de átomos, isto é, jornais, revistas, livros [cartas, Cd’s, fitas de vídeo, entre outros]” (Negroponte, 1995, p.17). Entretanto, com a ampliação do sistema de informação sem fio, da informática, etc., a tendência é de que em breve tudo isso seja transformado em *bits*, isto é, em formato digital.

Esse processo fica mais claro nesse exemplo de LEVY:

O leitor de um livro ou de um artigo de papel se confronta com um objeto físico [...]. O suporte digital (disquete, disco rígido, disco ótico) não contém um texto legível para os humanos, mas uma série de códigos informáticos que serão eventualmente traduzidos por um computador em sinais alfabéticos para um dispositivo de apresentação. (LEVY, 1996, p.39)

Desse modo, quando digitamos um texto num *software* para essa função, o computador armazena essa informação num sistema binário<sup>5</sup>, um sistema de códigos universais que pode ser compartilhado por praticamente qualquer computador que faça a interpretação desse código digital. O mesmo acontece quando escaneamos uma fotografia e a inserimos no computador, ou quando imprimimos um texto qualquer estocado na máquina.

Na rede, portanto, esse tipo de informação digital pode trafegar à vontade de um dispositivo para outro, não importa a distância e o horário, nem mesmo o conteúdo, desde que esteja nesse código universal. “Uma rede eletrônica mundial de bibliotecas, arquivos e bancos de dados surgiu, teoricamente acessível a qualquer pessoa, em qualquer lugar, a qualquer momento” (KUMAR, 1997, p. 22)

A tendência é que todos que usarem a rede, de alguma forma, interajam entre si trocando informações digitais, seja por meio do computador ou qualquer outro

---

<sup>5</sup> Para saber mais sobre bits ou sistema binário pode-se consultar Gates, 1995 cap. 2 ou Negroponte, 1996 cap. 1 ou qualquer outro livro técnico de introdução à informática.

aparelho que possibilite a conexão, dando acesso a serviços e formas de expressão de qualquer tipo: a filmes, a músicas, a notícias escritas e faladas, a diálogos em tempo real com outras pessoas, a compras, aos estudos, a visitas aos mais diversos lugares, como uma exposição ao museu, pagamentos, entre outras coisas, de modo que a experiência física seja cada vez mais minimizada em favor de experiências mediadas por formatos digitais. É como um telefone, só que em vez de apenas sons transformados em sinais elétricos e vice-versa, outras coisas podem ser transmitidas.

De modo geral ainda é pequeno o tráfego de informações digitais, todavia, a tendência que se percebe é a de expansão, tanto quantitativa, quanto qualitativamente, em vista do seu barateamento e de seu acesso por meio de formas de custo também relativamente baixo, como um celular, por exemplo.

Uma situação prática da aplicação da rede, que chega à pessoas de baixíssima renda, são os programas assistenciais como o bolsa escola ou fome zero, em que o usuário recebe um cartão e senha para retirar por meio da rede seu benefício.

É claro que não estamos desprezando os problemas e os interesses econômicos por trás da rede. Muito menos aceitando que seus benefícios ou os melhores serviços estarão à disposição de todos ou que a rede será menos excludente do que qualquer outro desenvolvimento sócio-técnico criado no bojo do capitalismo – questões que discutiremos melhor no decorrer do trabalho. O que queremos deixar claro com este exemplo é que a rede, em maior ou menor escala, já é uma realidade até mesmo entre aqueles que fazem parte de programas assistenciais do governo. “A revolução da informação é uma realidade e estamos nela. Afetou como vemos o mundo e como vivemos nele” (KUMAR, 1997, p.171)

A partir de sua nova realidade, se admite uma tendência em modificar a forma com que o homem vê o mundo e o transforma. Muitos estudos já se apóiam em perceber essas mudanças e quais implicações que essas trazem ao ser humano não só em nível individual, mas também coletivo.

Dentre os muitos aspectos da “sociedade da informação” que abordaremos no decorrer do texto, nos ocuparemos em estudar inicialmente aqueles relacionados aos

jogos *multiplayer*, que ainda são muito pouco estudados, ao contrário de muitas outras atividades proporcionadas pela rede.

Acreditamos que a rotina diária desses jogadores de alguma maneira é influenciada não só pelos jogos *on-line*, mas sim pela rede como um todo. Então uma questão que fica é até que ponto eles são “tragados” pela rede, e que tipo de cibercultura (LÉVY, 1999), isto é, códigos de conduta adquiridos através do contato com o ciberespaço, estes desenvolvem.

O objeto é estudar esse grupo particular de usuários do ciberespaço, os praticantes de jogos *on-line*, para entender, a partir das relações que estes estabelecem no ambiente virtual, a natureza das mesmas. Queremos constatar também se partindo da dinâmica realizada na rede, estes usuários substituem relações que antes só poderiam ser estabelecidas no mundo real, isto é, aquele que não depende da intermediação da rede, como por exemplo se relacionar com amigos, se divertir, namorar, fazer compras, ver filmes, entre outras.

Além disso, como já dissemos, em muitos aspectos particulares, vários desses jogos permitem que se “viva” em mundos criados artificialmente e que se estabeleçam relações inerentes apenas ao que acontece nesse mundo. Algumas vezes existe a possibilidade dessas relações extrapolarem ao próprio jogo ganhando novas formas no ambiente em rede e fora dele, expondo formas de relação entre os indivíduos. Dessa maneira, além dos jogos em si, esses usuários têm uma gama de possibilidades que são possíveis de se conseguir também através da rede. Veremos isso a seguir.

## II - JOGOS ELETRÔNICOS EM REDE, SUAS CARACTERÍSTICAS E USOS

### ***A ampliação da rede***

A rede digital é um ambiente que potencialmente pode mediar um conjunto de ações humanas – práticas e ideológicas –, por uma série de artefatos – eletrônicos geralmente –, como computadores, telefones celulares, relógios, entre outros, todos interligados entre si por meio de sinais elétricos, ondas de rádio. Isso acaba por fornecer ao usuário da rede uma série de informações, dando-lhe suporte para realizar as mais corriqueiras atividades diárias.

Em geral, a rede tende a proporcionar muitas alternativas, como sugere Rosa:

aplicações colaborativas multi-usuário – tais como realidade virtual distribuída, teleconferência com áudio e vídeo, teleconferência com realidade virtual, e jogos *multiplayer* (para múltiplos jogadores) em rede – serão algumas das aplicações mais importantes no uso doméstico das futuras redes de alta velocidade de longa distância. (ROSA, 2003, p. 01).

Segundo dados recentes, a cada ano que passa o acesso aos computadores e outros artefatos eletrônicos e à internet parece aumentar rapidamente. Nos Estados Unidos, por exemplo,

In August 2000, 41.5% of households in the U.S. had Internet access. Overall household computer penetration stood at 51%. These rates represent dramatic rises in the past few years, especially in Internet access (123% increase over 1997) and the number of households with computers that also had Internet access (4 out of 5). (ADAMS, 2001, p.02)

59% of American adults had Internet access at the end of 2002, up from about 50% in 2000. (SPOONER, 2003, p. 02, tabela 1)

Mesmo em países com péssima distribuição de renda como o nosso, a progressão parece se repetir, mesmo que em escala menor:

O número de moradias com microcomputador [no Brasil] cresceu 15,1%, de 2001 para 2002, e o de domicílios com computador ligado à internet teve crescimento ainda mais acentuado (23,5%) [...] Em 2001, primeiro ano em que se pesquisou a existência de microcomputador nas residências, 12,6% tinham esse bem. No ano seguinte, a proporção de domicílios com computador já era de 14,2% e a daqueles ligados à internet, 10,3% (BRASIL, 2003, pg. 01).

Pode-se argumentar que esses dados se referem a uma elite possuidora de recursos que lhes permite o acesso aos produtos informáticos, ou investimentos governamentais em projetos de inclusão digital, mas se definirmos acesso à rede e seus serviços como algo que não esteja necessariamente ligado ao computador e a Internet, tal argumento parece não dar conta da realidade.

Vejamos o caso dos celulares, produto hoje de fácil acesso<sup>6</sup>. Perceberemos que a tendência à ampliação do uso de serviços de rede para um percentual elevado da população é possível<sup>7</sup>; aliás, perceberemos que esse percentual foi até mais acentuado do que no caso dos computadores e o acesso à rede pela Internet.

Um celular não muito complexo e de valor bastante acessível pode proporcionar uma série de recursos em rede:

- Conversa simultânea com mais de uma pessoa;
- Enviar e receber mensagens de texto (torpedo) ou e-mail;
- Receber um aviso de que a pessoa que eu liguei está disponível, pois na tentativa anterior ela estava em outra ligação;

---

<sup>6</sup> No Brasil já era possível adquirir, em 2005, aparelhos celulares que proporcionam atividades em rede por cerca de 1/3 do salário mínimo, ou em prestações no valor 1/15 do salário mínimo. O acesso à maioria dos serviços representa um valor da mesma proporção que celulares a cartão, e alguns serviços, como o envio de e-mail, por exemplo.

<sup>7</sup> Segundo dados da ANTEL – Agência nacional de telecomunicações – no Brasil existem cerca de 73 milhões de aparelhos de celular (23 milhões no ano 2000) (CRESCIMENTO..., 2005).

- Receber notícias dos assuntos mais variados possíveis provenientes de canais de notícias;
- Acessar a internet;
- Tirar fotografias;
- Armazenar músicas e escutá-las;
- Acessar o saldo bancário.

Dependendo do aparelho, existe uma série de outros serviços que os comerciais das operadoras não se cansam de vender.

O que pretendemos deixar evidente é que a rede está disponível para qualquer um que tenha acesso a uma dessas tecnologias, facultando-lhes realizar desde aplicações simples até as mais complexas. Mesmo que não a usemos em sua plenitude, o acesso a esses serviços cresce a cada dia que passa<sup>8</sup>, e parece mudar nosso comportamento individual e coletivo de diversas maneiras.

Um caso clássico é o do cartão de crédito e o caixa eletrônico. Quem poderia imaginar algumas décadas atrás que não precisaríamos carregar dinheiro, ou que ir a um caixa eletrônico durante a noite poderia significar o risco de ser seqüestrado?

Enfim, de modo geral, por meio de uma série de instrumentos de acesso à rede, o usuário vai ter disponível uma gama de serviços nas mais variadas atividades cotidianas. Por meio das “aplicações colaborativas multi-usuários”, uma característica marcante do ambiente em rede, o modo como os indivíduos agirem e se relacionam se dará por intermédio dessas aplicações normalmente em uma *interface* digital.

Assim, conversas informais, reuniões, encontros com parentes distantes e uma série de outras atividades poderão ser realizadas, em tempo real, por meio desses artefatos eletrônicos.

Nosso ponto de partida para a apreensão desse contexto são os jogos em rede *multiplayer* e seus usuários. Várias pesquisas mostram que o número de adeptos a esse

---

<sup>8</sup> Estima-se que no Brasil cerca de 18 milhões de pessoas tenham algum tipo de acesso à rede (CONFIRA... 2005).



serviço da rede é grande e tende a ser cada vez maior, sobretudo entre os jovens. Na Inglaterra, por exemplo, entre os jovens de 9 a 19 anos que usam a Internet, “70% jogam games online” (LIVINGSTONE, 2004, p.2 – tradução nossa)

Em outra pesquisa realizada nos Estados Unidos, aplicada somente entre os estudantes universitários, os jogos também figuram como uma das atividades mais acessadas: “the top three Internet activities were to read the news (28%), to chat/instant message with known friends (28%), and to play games (26%)” (WEISSKIRCH, 2004, p.7). Outras pesquisas nos EUA também constataram essa propensão: “Jeanne Funk reported that more than 90% of boys and 66% of girls reported spending time each week playing computer or video games” (VANDEVENTER, 2002, p.1). Fica evidente, portanto, que os jovens são o principal público consumidor de jogos: “Younger respondents were more likely than older respondents to use the Internet [...] to play games” (BLEAKLEY, et. Al, 2004, p.2).

Em nossa pesquisa, constatamos algo não muito diferente: dos 70 questionários válidos, cerca de 54% dos entrevistados são pessoas com 19 anos ou menos. Chamamos a atenção o fato de 46% dos entrevistados terem idade acima dos 20 anos.

Isso parece se explicar pelo que Cebrian chamou de “geração da rede”: indivíduos que em 1999 teriam entre 2 e 22 anos, isto é, que nasceram e obtiveram sua maioria durante o início da “sociedade da informação”, entre a década de 70 e 90. Esse indivíduo parece ser o jovem de décadas atrás que hoje, adulto, parece não ter abandonado a prática de jogos e o uso de artefatos eletrônicos.

Seria correto então abordar os jogos como coisa de criança, como ainda insistem em dizer algumas pessoas? Parece que não mais, afinal, se hoje muitas pessoas adultas jogam games é por que o mercado parece voltar sua atenção para eles, afinal, por que apenas consumir enquanto criança? Não seria mais lucrativo que eles consumissem durante toda a vida?

Isso fica evidente, por exemplo, quando observamos o mercado de jogos e descobrimos a enorme quantidade de títulos voltados para o público adulto, sem que estes tenham qualquer conteúdo erótico, por exemplo. Ou então, quando observamos certos jogos que são continuados por décadas, como, por exemplo, o jogo *The Legend*

*of Zelda*, que teve sua primeira versão na metade da década de 80. Ainda hoje se lançam jogos explorando o universo de Zelda, dando continuidade à sua estória, o que leva o adulto de hoje a querer acompanhar a evolução do personagem que conhecia na infância, por exemplo.

A produtora, tentando agradar àquela primeira geração de usuário que conheceu desde o princípio da estória e a nova geração, tenta criar um jogo que contenha os dois elementos: da novidade e da continuidade, mostrando a importância em manter esse público consumidor. Mas não é só pela lógica do consumo que pensam os produtores, como bem observa Cebrian:

Depois de pesquisar essa geração por alguns anos, cheguei à conclusão de que não há nada mais importante para os profissionais e empresários das tecnologias da informação do que compreender essa nova geração: sua cultura, sua psicologia, seus valores e a forma como estão mudando o mundo. Para essa população cada vez mais numerosa com acesso à *rede*, as ferramentas digitais não são tecnologia mais complicada do que a televisão ou geladeira. Ao contrário de seus pais, não têm medo das novas tecnologias, o que cria uma VANTAGEM Geracional: eles sobrepujam os mais velhos na auto-estrada da informação. Seu número, junto com o domínio que têm do mundo digital, outorga-lhes um poder que se estenderá por todas as empresas e todas as economias.

Quer dizer, não só a manutenção dessa primeira geração, mas também o fortalecimento da nova é importante, pois serão eles alguns dos futuros “profissionais e empresários das tecnologias da informação”, isto é, do sistema de reprodução capitalista baseado na informação.

Nesse aspecto, estamos presenciando, conforme vimos em nossa pesquisa, que não só a entrada cada vez mais constante de jovens na “sociedade da informação”, mas também da manutenção de uma parte daqueles que ingressaram na primeira geração de usuários. Na verdade, analisando os dados por nós coletados, notamos que entre os entrevistados, cerca de 65% já são usuários da Internet há pelo menos 6 anos (1999)

quando a Internet no Brasil ainda engatinhava; ainda podemos dizer que cerca de 52% dos entrevistados começaram a usá-la bem antes dos 14 anos de idade. Portanto, temos uma geração que amadureceu acessando a rede e que hoje dá continuidade ao seu uso.

Esses dados deveriam reforçar nossa hipótese de que os jogos em computador são uma das atividades mais praticadas pelo público infanto-juvenil e adolescente no Brasil.

Enfim, ainda é cedo para maiores afirmações, principalmente no caso do Brasil, onde os dados são poucos e muito dispersos. Entretanto, podemos presumir que o uso da Internet não parece ser muito diferente daquele de outros países industrializados com base em alguns dados obtidos em algumas pesquisas:

Em fevereiro, mais de 11 milhões de internautas brasileiros utilizaram a web em suas casas – número é 3,5% maior do que aquele registrado no mês anterior. O tempo de navegação, no entanto, diminuiu 1 hora e 21 minutos, caindo para 13 horas e 13 minutos por pessoa. (11..., 2004)

Também segundo um estudo do Ibope/NetRatings, o jovem internauta brasileiro é o segundo maior usuário da web em todo o mundo. Em setembro, a população de 2,8 milhões de usuários domésticos com entre 12 e 24 anos de idade passou, em média, 14 horas e 26 minutos *on-line*, superando europeus e japoneses. O número é inferior apenas ao tempo gasto *on-line* pelos norte-americanos (21 horas e 48 minutos)<sup>9</sup>. (90%..., 2003)

Infelizmente, essas pesquisas não indicam se essa média horária de uso é diária, semanal ou mensal (acreditamos ser mensal). Em nossa pesquisa, nos interessamos em saber mais a respeito dessa questão e perguntamos aos usuários questões referentes à conexão, não apenas a respeito do tempo, mas de outras características.

A maioria deles afirma possuir conexão de banda larga (74%), e costumeiramente permanecem mais tempo conectados em sua casa (77%). Nessa questão, tínhamos também por objetivo perceber, entre outras coisas, em que medida a penetração do uso de computadores na escola estava sendo algo realmente palpável,

---

<sup>9</sup> Em outras medições divulgadas pelo mesmo periódico, já foi noticiado mais de uma vez que o Brasil já chegou a ser o país com maior média de tempo de navegação no mundo.

frente às diversas campanhas do governo e das escolas promovendo a informatização. Nenhum dos entrevistados afirmou usar o computador em escolas.

Em relação à frequência, percebemos que 70% dos usuários usam a Internet diariamente, e que no mínimo 84% a usam por pelo menos 3 horas diárias, indo muito além das medições que citamos acima, mesmo que elas fossem médias semanais. Ao se calcular a média de tempo ocupada entre todos os entrevistados, obtivemos um valor aproximado de 6 horas diárias de conexão.

Fica claro, pelos dados obtidos em nossa enquête, os usuários da rede são pessoas que têm uma conexão de qualidade, o que lhes permite um uso mais despreocupado em relação àqueles que têm uma conexão discada (cujo custo é cumulativo com a conta telefônica normal). Talvez isso explique o fato de a maioria dos entrevistados se manterem tanto tempo conectados em suas casas.

De certa maneira, isso não é de se espantar quando observamos o perfil econômico dos entrevistados: 65% afirmam ter renda acima dos 10 salários mínimos.

A respeito da diversidade de uso que se faz da rede pode-se dizer ainda muito pouco, por conta da escassez de dados, entretanto sabemos que o uso de e-mail e a participação em portais de interesse geral são as atividades mais procuradas (SITE..., 2005).

Outras pesquisas nos mostram que muitos elementos do público jovem “acessam a rede para enviar e-mail, mensagens instantâneas ou jogar”. Da mesma maneira: “As cinco categorias mais acessadas pelos americanos jovens em casa são e-mail (7,7% do tempo), jogos *on-line* (7,2%), portais de interesse geral (6,6%), classificados e leilões (5%) e ferramentas de busca (3,9%)” (SITE..., 2005)

Em nossa pesquisa, procurando encontrar algo mais detalhado, lançamos questões a respeito de que tipo de usos o entrevistado faz do computador (desconectado da Internet) e da Internet. Então perguntamos, ficando a resposta aberta: costuma usar o computador para que? As respostas que apareceram com mais frequência, entre 14 citadas foram: jogar (30,4%), o que corrobora a hipótese de que jogar é uma das atividades mais frequentes dos usuários, seguido por trabalhar (15,1%)

e acessar a Internet (13,9%). Chama a atenção que trabalhar aparece como uma das atividades mais citadas. Infelizmente não sabemos a qualidade desse trabalho, se são trabalhos realizados em casa, ou se o entrevistado colocou que esse trabalho é o que ele realiza em algum escritório que necessite do uso de tal aparelho, ou trabalhos escolares.

Dando continuidade à pesquisa, logo em seguida perguntamos quais as atividades mais procuradas pelos usuários quando estes estão conectados à Internet; foram, entre 10 citações, as mais informadas: Jogar (28,1%), mais uma vez foi a opção preferida, seguido por conversar (14,9%) e pesquisar (13,8%), mostrando um perfil um pouco diferente do americano. Esse terceiro quesito escolhido talvez tenha ganhado mais relevância em nossa pesquisa, ao contrário de outras possíveis respostas, talvez pelo fato de que cerca de 40% dos entrevistados fazem ou já completaram curso superior. Entretanto, não sabemos dizer a qualidade das pesquisas realizadas, se são realmente para conteúdos acadêmicos, ou do cardápio que preparará no jantar, por exemplo.

Em geral, o tempo gasto com essas atividades é, em média, de 5 horas diárias, sendo que 45% dos entrevistados acessam todos os dias para realizar essas atividades.

Uma outra questão que lançamos buscando dados a respeito do uso da Internet foi o de saber qual foi a última coisa que o usuário fez ao ficar *online*. Obtivemos respostas diferentes dessa vez: ver e-mail (28%) apareceu com mais destaque, seguida pelo acesso às comunidades do Orkut (17%) e aos jogos (13%).

Ainda visando a obter dados sobre os usos da rede, lançamos uma questão, dessa vez com as opções de respostas fechadas com o objetivo de tentar abarcar os possíveis usos que não tenham sido anteriormente ditos pelos entrevistados, para conseguirmos alguma variável nova. Essas opções, baseadas em usos corriqueiros da rede, eram: Fazer curso/estudar, Pesquisar, Namorar, Fazer compras, Trabalhar, Fazer amigos, Assistir filmes, Ler jornal/revistas e Conversar. Excluímos “jogar” nessas opções pelo fato de que já estávamos entrevistando usuários de jogos, tanto que quando perguntamos qual a atividade *online* mais praticada pelos usuários, 75% deles responderam os jogos.

Enfim, os entrevistados poderiam marcar quantas delas quisessem, desde que já as tivessem realizado pelo menos alguma vez com o intermédio da rede. Cerca de 97% dos entrevistado já usaram a Internet para pesquisar e conversar alguma vez. Fazer amigos, por sua vez, foi uma atividade realizada por cerca de 85% dos entrevistados, e usar a Internet para ler revistas ou jornais foi algo que cerca de 72% dos usuários já fizeram. Já trabalhar e fazer cursos ou estudar foi uma atividade que apenas 10% dos entrevistados afirmaram já ter realizado pela rede.

Percebemos por esses dados que nosso usuário da Internet já se dedicou à realizar várias atividades *online*, sendo que as atividades relacionadas à recreação, que não apenas os jogos, ganham a preferência deles.

Infelizmente, tivemos um número alto de abstenções (41%) quando perguntamos, visando a perceber se existe alguma cristalização no uso de alguma atividade específica por parte dos entrevistados, se ele realizava pela Internet algo que ele não realizaria mais sem ela. Entre os que responderam, cerca de 20% alegaram que pesquisar é algo que não fariam mais hoje sem a Internet, seguido de acessar notícias, conversar e jogar (12%).

Partindo para uma outra abordagem, buscando perceber se o entrevistado era apenas um usuário dos serviços da rede, ou se contribuía de alguma maneira para o crescimento do conteúdo dela, perguntamos quem dentre eles organizou algum dos conteúdos que freqüentemente são produzidos pelos usuários da net, com *homepages* e *blogs*, por exemplo.

A primeira pergunta era se ele possuía *Homepage*. A pergunta era relevante, pois é uma das formas mais comuns de se fazer presente na rede e atualmente é quase desnecessário conhecimento técnico acurado para se criar páginas simples na Internet. Em muitos provedores é possível a qualquer leigo em linguagem de programação criar, com base em modelos passo-a-passo disponíveis no servidor, uma *homepage* em menos de 5 minutos. Todavia, apenas 13% responderam positivamente a essa questão, demonstrando pouco interesse em divulgar qualquer conteúdo por meio desse veículo. Entre os que responderam afirmativamente, as páginas cujo tema era sobre jogos foram as citadas com maior freqüência.

Em seguida perguntamos se o entrevistado era criador de algum *blog* (diário eletrônico), termo que deriva do encurtamento de *weblog*. Os *blogs*, ao contrário das *homepages*, permitiam um maior dinamismo, pois a proposta era a de que fosse possível que os leitores do *blog* deixassem comentários a respeito do que tinha sido originalmente escrito, dando início a um possível debate. De 2004 em diante, os *blogs* cresceram de forma muito rápida, estimando-se que hoje existam mais de 27 milhões de *blogs*, com média de 1.2 *posts* (comentários ou adição de dados ao *blog*) diários; a tendência em menos de 6 meses é a de que esse número dobre (MULLER, 2006)

Além disso, o *blog* tem a mesma facilidade de criação da *homepage* que citamos acima. Apenas uma minoria (8,6%) afirmaram possuir *blog*, sendo que os mais disseminados foram os de tema pessoal. Mesmo parecendo redundante essa questão do tema *blog* por se tratar de um diário, ela tinha sua importância pelo fato de muitos *blogs* serem temáticos e não pessoais.

Com a facilidade de se conseguir fotos digitais (scanners, celulares com câmeras, *webcam*, etc), se tornou comum a criação de *flog* (*fotolog*), isto é, “um *blog*” (diário) montado apenas com fotografias. Essa modalidade também começou a ganhar muito espaço entre os jovens a partir de 2004, de modo que perguntamos se entre os entrevistados existia alguém com seu próprio *flog*. Cerca de 25% respondeu afirmativamente à questão. E novamente aquelas com temas pessoais foram as mais votadas.

Perguntamos também quantos deles eram criadores de comunidades digitais e apenas 25% respondeu afirmativamente à questão.

Enfim, como criadores de conteúdos, a impressão que se tem é a de que os entrevistados são pouco ativos, destacando-se mais como consumidores dos conteúdos já prontos.

Isso ficou até mais evidente quando perguntamos se eles participavam de fóruns de discussão, páginas onde se colocam perguntas e comentários a respeito de diversos temas. Cerca de 73% responderam positivamente participar desse tipo de atividade.

Enfim, se tivéssemos que traçar um perfil do usuário da Internet com base nesses dados, diríamos que ele já não é majoritariamente composto por indivíduos “novos”, que já se cristaliza uma base “madura” de usuários.

Esses usuários se preocupam pouco em contribuir com a construção de algum conteúdo na rede, se ocupando apenas no consumo de material já pronto e preferencialmente relacionado com atividades voltadas à diversão. Muitas das atividades possíveis de serem realizadas pela rede já foram em algum momento realizada por eles, sendo que algumas delas parecem ser feitas com uma frequência que parece indicar algum tipo de padrão cotidiano.

Além disso, ele é um usuário com nível de instrução e renda acima do padrão normal de nosso país, têm conexão de boa qualidade disponível 24 horas por dia, e passa boa parte de seu tempo livre conectado, alguns afirmando ficar mais de 10 horas por dia. Prado (1998), ao estudar o uso patológico da Internet, se mostrou preocupado com esse possível desdobramento da rede.

De certo modo, apesar desse não ser o objetivo de nossa pesquisa, notamos uma certa angústia do usuário da Internet. Entre os nossos entrevistados, cerca de 60% disse que se sente mal quando fica sem usar a Internet. Isso seria porque a Internet já substituiu outras formas de interação, como encontros “reais”, por exemplo, que já não mais interessam ao usuário da rede, atraído pelas maravilhas do mundo virtual de modo que não mais busque outras formas de viver a vida, tornando o uso da rede algo realmente patológico como Prado (1998) aponta em seus estudos?

Não sabemos dizer e também não é o objetivo aqui. Em nosso caso, o que interessava, e foi essa uma das características que mais chamou a atenção em relação à pesquisa, era o freqüente uso dos jogos pelos usuários da rede.

Percebemos que além dos jogos, o usuário faz uso de outras formas de interação na rede, mas os jogos parecem ser um dos principais usos. A questão é que muitos jogos, como argumentam muitos estudiosos, fascinam e “tomam” dos usuários um tempo importante e que poderia ser empregado de forma mais construtiva. Quer dizer, as potencialidades da rede como ferramenta emancipadora frente a um sistema que aliena, como argumentam alguns autores, perde espaço para atividades lúdicas,



principalmente. Entretanto, como veremos na terceira parte de nosso texto, o uso alienado das ferramentas da rede não é culpa exclusiva dos jogos, apesar de em certa medida, como veremos nas páginas abaixo, isso ser possível.

Enfim, acreditamos até aqui termos apresentado algumas características dos usos da rede feito por nossos entrevistados. Nas páginas abaixo, nos preocuparemos em apresentar mais detalhadamente o universo dos jogos em rede, além de aprofundar algumas questões que consideramos importantes.

### ***Os jogos em rede***

Ao pesquisarmos os usuários de jogos eletrônicos em um outro estudo, (BRESCIANI, 2002), aplicamos uma pesquisa de campo na qual tínhamos por objetivo apreender, entre outras coisas, como os usuários tinham acesso a esse tipo de diversão, isto é, se era por meio de aparelhos próprios ou de casas especializadas. Descobrimos, entre outras coisas, que cerca de 33% dos entrevistados possuíam computadores e quase a totalidade deles o usava para a prática de jogos eletrônicos, fossem eles em rede ou não.

Segundo dados que levantamos na presente pesquisa, agora voltada exclusivamente para o usuário de jogos em rede, confirmamos essa relação: 94% dos entrevistados afirmaram fazer uso de jogos *online*. Metade dos entrevistados jogam no mínimo 5 dias na semana. A média diária de tempo de jogo pelos usuários é de 3 horas e 45 minutos. Isso se mostra coerente, pois como percebemos acima, nosso usuário fica em média cerca de 6 horas conectado por dia, o que lhes dá cerca de 2 horas e 15 minutos de tempo para outras atividades em rede que não sejam necessariamente os jogos.

Além disso, em nosso estudo pudemos constatar que muitos dos usuários, ao contrário do que se apregoava, são de uma idade acima daquela considerada normal para os usuários de jogos, que é de 10 a 18 anos, como apontam a maioria das outras pesquisas.

Percebemos em nossa pesquisa que ele começou a jogar muito cedo: cerca de 21% dos entrevistados começaram a sua experiência com jogos eletrônicos antes dos 6 anos de idade. A grande maioria dos entrevistados (60%) começou a jogar com idade entre 7 e 12 anos. Além disso, boa parte dos entrevistados já é usuária de jogos eletrônicos há mais de 10 anos; cerca de 55% dos entrevistados tem mais de 19 anos.

Muito provavelmente, esse perfil se deva aos jogos de videogame em consoles, pois em nossa pesquisa, percebemos que não é apenas o computador a fonte de jogos eletrônicos, mas também os aparelhos de videogames; cerca de 51% dos entrevistados afirmaram possuir um ou mais aparelhos do gênero em sua casa.

Ainda sobre os computadores, 55% dos usuários afirmaram ter 5 ou mais jogos, que não aqueles do Windows, instalados em seu computador. Fica evidente, portanto, que os jogos eletrônicos em geral fazem parte do dia-a-dia de nossos entrevistados. Vamos abaixo observar com mais detalhes esse jogos, sobretudo os jogos em rede.

Rede, na definição de Castells, “é um conjunto de nós interconectados [...] integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmo códigos de comunicação” (CASTELLS, 1999, p.498). Em sua análise, um nó pode ser entendido dentro de uma empresa que funciona em rede, como por exemplo, o setor de engenharia, que se comunica com o nó de produção criando uma sinergia entre os setores, ou então pode ser uma biblioteca virtual que é acessada pelo nó sala de aula de uma escola qualquer.

Em geral, cada nó é um computador específico dentro de uma rede. Ele pode se comunicar com os outros nós da rede (outros computadores) ou a nós de outras redes fora de sua rede primária.

Basicamente, um jogo em rede pode ser jogado em uma rede fechada (*off-line*), ou aberta (*on-line*). Chamamos de rede *off-line* aquelas nas quais todos os computadores estão interligados entre si, sem precisar estar conectado com outras redes externas. Nessa rede todos interagem entre si, mas não com outras redes.

No caso das redes *on-line*, a lógica do funcionamento é a mesma da demonstrada acima, todavia ela é aberta a outras redes. Desse modo, posso me

conectar a um servidor de jogos (rede) nos EUA para compartilhar um jogo com um usuário local ou de qualquer outra localidade do planeta que esteja ao mesmo tempo acessando aquele servidor de jogos.

Para entender a dinâmica dos jogos, e como eles funcionam tanto faz nos basearmos em redes *on-line* quanto *off-line*, entretanto, para conhecermos as implicações gerais do uso da rede por essas pessoas, nossa atenção será centrada mais nos jogadores *on-line*.

Fazemos essa diferenciação partindo da premissa que citamos acima: um jogador *off-line* não precisa estar acessando os outros serviços da rede, interagindo de forma limitada em uma única da rede, enquanto o usuário *on-line* muito provavelmente ampliará seu uso, afinal, ele tem muito mais possibilidades de acessar outros serviços da rede aberta que não sejam apenas jogos.

### ***Jogos em rede: onde jogar?***

Os jogos em rede sofreram seu *boom* a partir do final da década de 90, todavia, como aplicativo em rede ele não é tão recente.

Entretanto, por conta do alto preço do computador e do próprio acesso à banda larga em nosso país, o uso da Internet até meados dos anos 90 era baixo. Essa realidade em torno do uso da rede começou a mudar ainda no final do século passado.

Da mesma forma em que no início da década de 90 se viu no Brasil o crescimento de locais especializados em oferecer acesso pago a jogos de videogames, viu-se florescer estabelecimentos especializados em oferecer acesso a computadores e à Internet àquele público que não tinha ainda acesso a essa tecnologia em casa. Eram os *cibercafés*.

Os “*Ciber*”, como foram apelidados, eram normalmente uma lanchonete que além de lanches e cafés ofereciam computadores, sobretudo computadores com acesso à internet. Naquela época, pelo menos no Brasil, a internet era algo tão raro e caro como eram os aparelhos de telefone celulares. Logo, o sucesso desse tipo de estabelecimento cresceu bastante em função de uma expectativa criada por meios de comunicação em torno do novo fenômeno que surgia.

Com a evolução dos computadores e das aplicações para ele, bem como o aumento do número de aparelhos disponíveis nos lares, a expectativa era que o público dos *Ciber* diminuísse. Para contornar a situação, os *Ciber* tinham que mudar seu foco principal “evoluindo” tal qual seu principal produto estava .



Imagem 1 e 2: Jovens partilhando jogos *on-line* em *Lan House*

Desse modo, muitos *Ciber* se tornaram as conhecidas *Lan House*. As ‘Lan’ – Local Área Network, ou redes locais – , como são apelidadas, co-existiam com os *Ciber*, mas diferente destes, as lan são estabelecimentos que oferecem aos seus usuários quase que exclusivamente computadores com acesso a jogos *multiplayer* em rede.

“O embrião das *Lan Houses* foram as “LAN Parties”, uma prática iniciada nos EUA em 1995” (MORATO, 2003). Essa prática consistia em um grupo de pessoas alugarem um espaço físico como um galpão e cada um levar seu computador e ligá-lo em rede para a disputa e campeonatos de jogos que possibilitassem tal interação, característica que muitos jogos que então chegavam ao mercado possibilitavam.

As *Lan Houses* se configuram em uma versão comercial da Lan Partie, e diferente dos *Ciber* oferecem, pelo pagamento por horas de uso, computadores com jogos instalados para serem jogados em redes *off-line* ou *on-line*.

No Brasil a primeira *Lan House* surgiu em 1998 em São Paulo, e teve seu “boom” em 2000 (MORATO, 2003). Estima-se que hoje existam entre 3000 e 4000 estabelecimentos do gênero no país (NÉRI, 2004).

Hoje, as *Lan Houses* diversificaram a sua oferta de serviços:

Algumas se esforçam para ser atraentes para pessoas de todas as idades, proibindo consumo de bebidas alcoólicas e cigarros, como a Cyber Games. Outras tentam recriar um ambiente de bar - com direito a DJ e decoração de Lounge, como a Aztech. Muitas delas oferecem infra-estrutura para trabalho, com programas como Office e impressão colorida e laser. (MORATO, 2003)

Todavia, seu foco principal ainda continua sendo os jogos e a estrutura é toda voltada para jovens e adolescentes. Sob certo ponto de vista, as *Lan House* podem ter outros papéis, como fortalecer o processo de inclusão digital, como mostra uma pesquisa encomendada pelo governo Sul Coreano. Hoje, com uma série de incentivos à abertura desse tipo de estabelecimento, estima-se que existam na Coreia do Sul (ano 2000) mais de 22.000 casas do gênero, estimulando além do acesso dos computadores às pessoas, a economia e até a criação de cursos superiores envolvendo jogos em rede (NÉRI, 2004)

Já percebíamos (BRESCHIANI, 2002) que este tipo de estabelecimento estava realmente se tornando algo mais comum aqui no Brasil também. Na cidade de Marília, por exemplo, onde empreendemos aquela pesquisa, percebemos que em menos de 1 ano o número de estabelecimento saltou de dois para mais de 10.

Em nossa pesquisa atual, tentamos observar como se comporta o usuário em relação a esse estabelecimento. Percebemos que essa frequência não é tão forte como na Coreia do Sul, mas é algo palpável, pois cerca de 47% dos entrevistados afirmaram frequentá-las. Talvez pelo fato de muitos terem acesso à net em casa, esse número não tenha sido maior.

Além disso, pelo mesmo motivo se explique o fato de que nossos entrevistados vão muito pouco a esses estabelecimentos. Cerca de 61% dos que afirmaram serem frequentadores dessas casas, disseram ir no máximo uma vez por semana a uma *Lan-house*. O tempo médio por seção gasto pelos usuários de Lan é de 2 horas e 40 minutos, muito menor que daqueles que a usam em casa.

## **Os primeiros jogos em rede**

Desde os primórdios do desenvolvimento das primeiras redes (década de 60/70) de computador eles já estavam disponíveis, como relata Dertouzos a respeito do desenvolvimento das primeiras redes compartilhadas e seus primeiros usos:

Em *Maze Wars*, uma pessoa dirigia seu próprio veículo, enquanto outros também passeavam pelo labirinto, sem deixar o conforto do teclado e da tela. Quando o sujeito virava e encontrava um colega pela frente, começava a atirar e iniciava-se a batalha. A vitória cabia ao motorista dotado de reflexos mais rápidos.

[...]

Havia também o *Horse Race* [...]. O programa, muito criativo, permitia que se cruzassem dois cavalos; a égua ou o garanhão resultante herdaria a maioria das características dos pais, aleatoriamente [...]. As crianças alugavam cavalos velozes dos amigos, para cruzar com os melhores espécimes que possuíam, em busca de potros mais velozes. Barganhavam antes de pagar ou receber pelo aluguel. As contas bancárias no computador aumentavam ou diminuía. No domingo, as crianças sentavam-se em frente das máquinas, e colocavam seus cavalos mais promissores na corrida realizada nos terminais. (DERTOUZOS, 1997, p. 53)

Nos dias de hoje os modelos dos jogos não mudaram muito em sua estrutura, mas sim no seu conteúdo e nível de desafio. O que vale destacar é que, em geral, os jogos em rede mantiveram uma de suas características principais: a de permitir, como toda a ação em rede, que dois ou mais usuários compartilhem determinada atividade ao mesmo tempo sem que necessariamente estejam compartilhando a mesma localidade geográfica, valores étnicos ou sociais. Basta estarem conectados.

Esses jogos vão se tornar mais marcantes a partir da década de 90, pois nesse momento a estrutura de redes *on-line* se expandia bastante, como vimos acima.

Os jogos em rede não ficaram restritos apenas aos computadores. Aparelhos de videogames caseiros como o *Mega Drive* já disponibilizavam em 1995 o acesso a saldo bancário e algumas modalidades de jogos *on-line* entre os possuidores do

aparelho. Principalmente na década de 90 e início deste século, as outras produtoras de videogames, como a *Sony* e a *Microsoft* passaram a investir fortemente nesse segmento. (BRESCIANI, 2002, p. 52)

No que tange aos computadores, até pela sua maior intimidade com o ambiente em rede, a exploração comercial desse tipo de serviço aconteceu mais cedo e com mais penetrabilidade que os videogames. Um dos casos em que o jogo em rede passou a ser muito usado pelos jogadores foi o jogo *DOOM*, da *ID Software* de 1993. Esse jogo foi um dos marcos dos jogos de computadores, chegando a ter mais de 20 milhões de cópias vendidas, sem contabilizar outros tantos milhões de cópias pirateadas<sup>10</sup>. (DOOM 3... 2001)

O jogo, além de possuir gráficos (qualidade das imagens do *game*) excelentes para a época, tinha estória e dinâmica empolgantes. No jogo controlava-se um sobrevivente em uma base terráquea em Marte que tinha sido invadida por criaturas alienígenas. O jogador lançava mão de potentes armas e muita estratégia para sobreviver aos muitos perigos da base e tentar fugir do planeta. (IDEM)

A partir de então muitas outras empresas tentaram obter o mesmo sucesso de *DOOM*, lançando jogos como *Quake*, *Unreal*, *Descent*, *F-15 Strike Eagle* e tantos outros (JOGO..., 2005).

Esses novos jogos acompanhavam a evolução técnica da rede, trazendo uma melhor estrutura para jogos *multiplayer* e cenários mais bem acabados. O contexto tecnológico favorecia a expansão do uso desses jogos por uma série de motivos: o aumento da largura de banda, a produção de modems mais rápidos, de computadores com melhor processamento e, particularmente, o aumento dos serviços com suporte aos jogos *on-line* como os BBS<sup>11</sup>, de modo que jogar em rede ia se tornando uma atividade cada vez corriqueira e de fácil acesso. Desse modo, e em grande medida, os jogos lançados disponibilizavam suporte *multiplayer* a partir de então.

---

<sup>10</sup> Estima-se que 65% dos universitários norte-americanos baixem software pirata da Internet (CERCA..., 2003) . No Brasil, acreditamos que isso não seja diferente, basta lembrar que em praticamente qualquer cidade do país encontramos as muitas barraquinhas de camelôs especializada na venda de produtos do gênero.

<sup>11</sup> Do Inglês *Bulletin Board System* – Sistema em rede na qual a interação do usuário com o ambiente se dava basicamente por meio de textos e alguns comandos escritos. Era a forma de acesso anterior à internet, onde as pessoas passaram a interagir por meio de uma linguagem mais visual, da forma como é hoje.

As produtoras de jogos iam proporcionando formas de jogar em rede, criando sites na internet, onde os jogadores poderiam se conectar à rede de jogo e participar em conjunto com qualquer jogador do mundo todo de uma partida visando a cumprir uma missão ou simplesmente competindo entre si. Assim, os jogos em rede, diferentemente de jogos que não permitem essa estrutura, possibilitam “o trabalho em equipe e muita competição entre dois times de jogadores humanos” (MORATO, 2003).

Apesar dos jogos proporcionarem esses dois tipos de interação, uma cooperativa e outra competitiva, parecia que essa segunda característica era muito mais procurada. Iam surgindo jogos que buscavam atender mais a esse requisito, como *Quake Arena* ou *Unreal Tournament*, jogos cujo objetivo se restringia em sobreviver aos demais jogadores, e para isso era preciso abater o maior número deles.

Esses jogos trouxeram de volta, só que em outros aspectos, algo que nos consoles de primeira e de segunda geração<sup>12</sup> era marcante: a competição pelo melhor placar. Nesses jogos, que eram muitos simples se comparados aos de agora, se reconhecia um bom jogador pela maior pontuação que eles conseguiam, o que fazia com que os outros jogadores buscassem superar essa marca.

Isso ficava bem claro nos fliperamas<sup>13</sup>, onde depois que o usuário terminava a partida, seu *score* (pontuação) ficava gravado em um *ranking* (tabela que mostrava os 10 ou 20 melhores pontuadores), com as iniciais de seu nome esperando para ser batido pelos outros.

Nos jogos *on-line* isso acontecia de outro modo. Nos sites oficiais dos jogos, e em outros sites que proporcionavam a criação de redes autônomas ao fabricante, existia sempre o *ranking* dos melhores em cada categoria de jogo.

---

<sup>12</sup> Os principais consoles de primeira e de segunda geração eram o *Odissey* e *Atari*, respectivamente. De terceira eram o *NES* e o *Master System*, de quarta o *Mega Drive* e *SNES*. De quinta *Playstation* e *Nintendo 64*, e de sexta *Xbox*, *Playstation 2* e *Game Cube*. A partir deste ano e para 2006, existe a previsão de lançamento dos consoles de sétima geração. Basicamente, essa diferenciação se dá pela capacidade em bits do processador principal do aparelho.

<sup>13</sup> Fliperamas são aparelhos dedicados a apenas um tipo de jogo, disponíveis em estabelecimentos nos qual o usuário compra uma ficha que lhe dá o direito de brincar nesses jogos até que perca todas as chances que o jogo proporciona ou finalize o objetivo do jogo.



Muitos *Nicks*<sup>14</sup> ganharam fama e reconhecimento mundial por figurarem sempre em primeiro no *ranking* de muitos jogos.

Além dos *nicks* individuais existem jogos em que a competição se dá em grupos. Isso ocasionou a formação que se convencionou chamar de *clãs* (VIDA..., 2005). O *clã* é normalmente composto por jogadores que se reúnem em uma equipe para disputar um ou mais jogos. Do mesmo modo que os *nicks*, os *clãs* recebem pontuação e são “ranqueados” conforme seu desempenho nos jogos nos servidores de que fazem parte. Entre os entrevistados de nossa pesquisa, cerca de 38% dos entrevistados afirmaram participar de *clãs* de jogadores.

Atualmente está se tornando comum a figura do “Ciberatleta”, isto é, jogadores hábeis que recebem das *lan houses* incentivos para participarem de torneios e levar o nome do estabelecimento, atitude também incentivada por alguns fabricantes de jogos ou de peças para computador. Normalmente esses incentivos são em dinheiro, equipamentos para o computador pessoal do atleta ou uso liberado na própria *Lan House*, para seu treinamento. Muitos *clãs* também são patrocinados dessa maneira (SEJA..., 2004).

De alguns anos para cá estão sendo organizados vários torneios de âmbito regional e internacional de jogos *multiplayer* em rede, existindo até mesmo uma olimpíada mundial de jogos em rede, que atualmente está em sua 6ª edição<sup>15</sup>. Em cada país são realizadas eliminatórias em determinadas categorias de jogos, da mesma forma que uma seletiva olímpica, visando a levar os melhores de cada país para o grande evento em Cingapura.

### **Os principais jogos em rede.**

Praticamente qualquer jogo fabricado no mundo tem hoje suporte para ser jogado em rede. Nas páginas seguintes vamos descrever de forma geral alguns desses

---

<sup>14</sup> *Nick* é o apelido que o usuário adota para se identificar no mundo digital.

<sup>15</sup> Estamos nos referindo à WCG, sigla para *World Cyber Games*, que este ano será realizada em Cingapura. São mais de 70 países participantes somando 1.250.000 de jogadores inscritos (APRESENTAÇÃO..., 2005).

jogos, com a intenção de evidenciar sua estrutura básica de jogo, para assim destacar o tipo de interação que os jogadores empreendem quando compartilham as partidas, de modo que mais tarde possamos traçar algumas relações com ações realizadas por eles fora do ambiente de jogo, e de que forma elas podem estar relacionadas com a atividade proporcionada pelo jogo.

Basicamente, os jogos *on-line* podem ser dos seguintes tipos:

“Jogos de primeira pessoa, onde o que está se vendo na tela do computador é o campo de visão do personagem o qual o jogador está utilizando. Jogos em terceira pessoa, onde o usuário visualiza o seu personagem na tela do computador. Jogos de estratégia, onde o usuário visualiza uma representação de um "mundo" ou "sociedade" que é administrado por ele.” (PRADO, 1998)

Iniciamos pelo jogo *Counter Striker* apelidado de CS. O título foi um dos jogos que mais fizeram sucesso nas *Lan House* desde o seu lançamento, sucesso esse mantido até hoje. É raro uma *Lan House* não ter esse game disponível em seus computadores. (FREDERICO, 2003, p.1)



Imagem 3 e 4: Jogo Counter Striker

Em nossa pesquisa ficou clara a predileção por esse jogo. Cerca de quase 23% o escolheu como jogo favorito (entre os 17 jogos citados). Basicamente ele é um jogo de tiro em primeira pessoa – *First Person Shot* ou FPS – categoria também preferida entre nossos entrevistados (40% da preferência). O jogo disponibiliza ao jogador duas

opções: se juntar ao time – até 16 jogadores simultâneos – de policiais, tipo a *swat*, ou ao de terroristas. Estes últimos, dependendo da tela<sup>16</sup> que será jogada, devem ou manter em cativeiro um determinado número de reféns, defendendo-se da investida do time que comanda os policiais que tentarão resgatá-los, ou plantar uma bomba em um lugar específico no mapa da tela, tomando todo o cuidado com a polícia.

As telas são as mais variadas possíveis, indo desde complexas estações de trens e aeroportos, até favelas do Rio de Janeiro, embaladas pelo pagode de Bezerra da Silva e por rap, entre outros sons, e até uma área central da cidade de São Paulo, com estação do metrô, praças, etc.<sup>17</sup>.

Ganha o jogo os terroristas ao conseguirem eliminar todos os policiais nas telas em que envolvem reféns (policiais ganham se conseguirem resgatá-los), ou na tela em que o objetivo é implantar uma bomba e fazê-la explodir (policiais ganham se conseguirem desarmá-la ou se eliminarem os terroristas antes deles a implantarem).

Terminada a contenda, basta iniciar novamente o jogo na mesma ou em outra tela se for o caso e continuar a disputa. Ao vencer o jogador ganha uma determinada quantia que lhe permite investir na compra de armas – metralhadoras, fuzis, revólveres, etc. – e em equipamentos – colete à prova de balas, granada de fumaça, kit para desarme da bomba, etc. – de modo a poder melhorar o desempenho individual no jogo.

O jogo pode ser usado sem estar em rede também, mas aí somente um jogador pode participar da partida em qualquer um dos times. O restante dos integrantes dos times são os *bots*<sup>18</sup> controlados pelo computador. Nesse modo de jogo não se segue uma história linear e com certos objetivos como em outros jogos como *Doom 3* ou *Half life 2*, servindo apenas como treino para os jogadores, pois assim podem conhecer melhor o mapa, os melhores locais para armar emboscadas, onde ficam normalmente os reféns ou o local onde a bomba deve ser implantada, podendo assim obter alguma vantagem sob os adversários que não têm tanto conhecimento do jogo.

---

<sup>16</sup> Tela é como os jogadores chamam determinado cenário de jogo.

<sup>17</sup> Esses dois exemplos de telas são criações dos usuários do jogo, graças ao fácil acesso ao programa para a criação de mapas. Existe uma série de outras delas, mas estas são duas que fizeram muito sucesso por estarem perto da realidade brasileira.

<sup>18</sup> Abreviação de robots – robôs.

Esses jogos – e outros que falaremos no decorrer dessa pesquisa –, são alvos de várias pesquisas que buscam compreender o tipo de violência que esses jogos trazem em seu conteúdo e os possíveis impactos que essa violência pode trazer aos usuários.

Outro PFS que faz bastante sucesso nas *Lan House* são os jogos da série *Battlefield* (1942 e Vietnam), ambos da *Electronic Arts*. Os jogos seguem a mesma lógica do CS: escolher um time e cumprir o objetivo da tela, mas com algumas diferenças, até mesmo porque foram criados alguns anos depois do CS.

A idéia de ambos é permitir ao jogador vivenciar a II Guerra Mundial e a do Vietnam. Cada uma das telas do jogo tenta recriar batalhas acontecidas em cada uma das guerras, como *Omaha Beach* no Japão, *Stalingrado* na Rússia, *Quang Tri* e *Cambodia* no Vietnam.

Enquanto o jogo é carregado, sempre é mostrado um texto sobre cada batalha que a tela representa, trazendo alguma informação histórica a respeito dela.



Imagem 5 e 6: Jogo Battlefield 1942

O objetivo do jogo é tomar pontos estratégicos no mapa representado por bandeirinhas. Pode-se escolher jogar entre os países aliados ou do eixo na segunda guerra, ou do lado americano ou vietnamita (Vietnam), o que define se você deve defender ou tomar o território. Ganha o jogo quem for bem sucedido em seu objetivo.

Diferente do CS, muito mais jogadores podem participar do jogo, e por se tratar de uma guerra, além dos jogadores em ambos os times existem dezenas de *bots* para dar a impressão de grandes batalhas.

O jogador pode escolher que tipo de combatente vai comandar, entre fuzileiro, engenheiro, médico, atirador de elite, o que vai definir as armas disponíveis que terá. Por exemplo, um fuzileiro teria metralhadora e granadas enquanto um engenheiro teria minas anti-tanques e fuzil.

Para completar o arsenal e dar um toque maior de realismo, o jogador poderia usar jipes, tanques, aviões, helicópteros e barcos que estariam disponíveis conforme a tela de jogo que escolhessem.

*Battlefield* também pode ser jogado sozinho nas mesmas características que CS. Existe uma série de outros jogos de guerra como *Medal of Honor* ou *Call of Duty*, em que se pode jogar o modo estória, que segue de certa forma um roteiro linear com objetivos a serem cumpridos, entretanto, estes também disponibilizam o modo *multiplayer*.

Nas *Lan Houses*, não são apenas os jogos de tiro que fazem sucesso, existem também os jogos de estratégia, o terceiro em preferência em nossa pesquisa, citado por 19 % dos entrevistados.

Ao contrário destes que descrevemos, que são feitos quase que exclusivamente para serem jogados em rede, os jogos de estratégia normalmente têm um modo de estória linear, que é jogado sozinho, e o modo *multiplayer* que permite que se jogue em rede.

Vou usar como exemplos os jogos *Age of Empires 2* da *Microsoft* e *Warcraft 3* da *Blizzard*. Em ambos, continuação de jogos homônimos, o objetivo é construir uma cidade e explorar a terra para o desenvolvimento da mesma, vencendo os desafios que porventura aparecerem.



Imagem 7 e 8 Jogo Age of Empires

Em *Age of Empires* começa-se o jogo com algum dinheiro, comida, alguns poucos guardas e certa população para administrar. Você deve colocar a população para trabalhar em prol da comunidade, isto é, construindo uma sede central – de onde vem novos cidadãos – colocando-os para extrair ouro, ferro, cortarem madeira, caçarem e pescarem, de modo a permitir a manutenção da população e com os recursos obtidos o levante de outras construções, como um quartel – onde se treina novos soldados –, serralheria – que permite melhor qualidade nas construções e armamentos –, etc.

Conforme o número de pessoas aumenta, será necessário que se crie fazendas para proporcionar mais alimentos, silos para estocagem, etc.

No jogo, o usuário inicia na *dark age* (similar ao ano 0 D.C. até mais ou menos o ano 900 de nossa era), que para efeitos de jogo determina os tipos de construções possíveis, o tipo de armamento usado, as formas de plantio, entre outros detalhes.

Depois de desenvolver a cidade até determinado nível tecnológico, acontece a evolução para o subsequente – *Feudal Age* (900 a 1200), *Castle Age* (1200 a 1500) e *Imperial Age* (1500 a 1800) –, o que lhe dá o direito de explorar as tecnologias mais comuns de cada época que se traduz em novos tipos de construções e a evolução das antigas, permitindo outros usos dela, de novos artefatos bélicos, entre outros.

No início a tela do jogo é toda negra, exceto pelo local em que está sendo construída sua cidade. Conforme o jogador vai caminhando com seus soldados, essa “nuvem negra” vai desaparecendo, simbolizando a exploração do novo território, que trás descobertas, como novas minas para se conseguir dinheiro e outros minerais para o jogo. Encontram-se também outras civilizações disputando os mesmos recursos.

Com algumas delas é possível aliança, enquanto com outras o negócio é a guerra.

No modo *multiplayer* do jogo, um número de jogadores divide o mesmo mapa, ganhando cada jogador um conjunto inicial para desenvolver sua cidade. O objetivo é ser a nação sobrevivente. No decorrer da partida, pode-se fazer aliança com outros jogadores para atingir um objetivo em comum emergencial, como derrotar um outro

jogador que está mais avançado tecnologicamente, por exemplo, ou realizar trocas comerciais, como ouro por madeira.

*Warcraft 3*, ao contrário de *Age of Empires*, não segue como base cronológica o desenvolvimento da humanidade, mas sim na mitologia fantástica medieval de Rei Arthur e Senhor dos Anéis, a qual envolve batalhas de cavaleiros dos mais diversos povos contra criaturas malignas e exóticas aliadas ao uso de magia.



Imagens 9 e 10: Jogo Warcraft 3

O modo história de *Warcraft* segue a mesma base do *Age of Empires*, no que se refere ao desenvolvimento estrutural e tecnológico dentro do jogo. Todavia existem outros elementos, como uma estória mais elaborada, com uma série de objetivos secundários muito além de apenas possuir os melhores recursos e subjugar o inimigo. Não é o caso aqui de se aprofundar na questão. O caso é que no modo *multiplayer* ele é idêntico ao *Age of Empires*, diferenciado-se no cenário, nos tipos de construções e como elas se desenvolvem, mas no geral o objetivo é se manter vivo no final.

Além dos jogos de estratégia e dos jogos tiro *multiplayer* em rede, existem os jogos de esporte, como os de Futebol e de corrida de carros, cuja estrutura é a mesma da realidade, ser o vencedor. Pode-se encontrar jogos de xadrez, damas, cartas, bilhar, quiz (jogo de perguntas e respostas) entre outros. Em nossa pesquisa, notamos um fato curioso. Entre as poucas pessoas do sexo feminino que responderam a pesquisa, cerca de 14% do total, ficou marcada a preferência delas por esses tipos de jogos, apesar de muitas delas preferirem jogos de tiro também (PODER, 2004, p.1)



Uma outra modalidade de jogo em rede são os MMORPG, sigla de *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*, o segundo mais votado entre os entrevistados como tipo de jogo preferido, abarcando cerca de 26% deles.

O MMORPG “é um jogo de computador que permite que milhares de jogadores criem personagens num mundo virtual dinâmico ao mesmo tempo na internet” (MMORPG..., 2005) “nele milhares de pessoas existem em um mesmo mundo, ao mesmo tempo. Este mundo está em constante mudança, e em constante conflito, onde você pode ser o responsável por todas essas mudanças e alterar o curso da história” (O QUE..., 2004).

Desse modo, o que se tem é a criação de um mundo artificial em que o jogador interage com ele, e que vai mudando conforme essa interação. Vários objetivos são propostos pela equipe produtora dos jogos, e muitos são propostos pelos próprios jogadores que ou na busca solitária ou em grupo por vencer certos objetivos seguem no jogo.

Esse tipo de jogo vai ter seus pilares assentados em outros 2 tipos de jogos, os RPG, sigla para *Role Playing Game* e nos MUD, sigla para *Multi-User Dungeon*.

Os RPGs surgiram nos EUA no início dos anos 70 como uma derivação dos jogos de estratégia com miniaturas (MIOSSI, 2002). O RPG, que não é originalmente um jogo eletrônico, é um jogo que se passa em um mundo de ficção baseado na obra de Tolkein, o Senhor dos Anéis, e em outras literaturas do gênero, como o Rei Arthur e os Cavaleiros da Távola Redonda.

Para jogar, bastam pelo menos 2 pessoas, um jogador e um mestre. O jogador usa uma ficha, na qual anota como é seu personagem, o que ele sabe fazer, no que ele é bom, e no que não é. Todos os procedimentos para criação de personagem ficam disponíveis no livro básico de regras, o qual tenta traduzir em valores numéricos toda uma gama de ações que os humanos desempenham, de modo a refinar melhor o personagem.

Por exemplo, em AD&D (*Advanced Dungeons & Dragons*), um dos sistemas de RPG mais conhecidos, um atributo – físico, mental ou social – tem como média para um ser humano comum o valor 10. Ao criar seu personagem, pode-se criar um



com inteligência no valor 12, entretanto com força no valor 8, de modo a equilibrar o personagem. Outro poderia fazer exatamente ao contrário, criar um personagem mais forte do que inteligente.

Caso o personagem priorize a inteligência, isso significa que durante sua vida ele se dedicou mais à atividade mental do que física. Assim este atributo, por ter sido menos treinado, pode acabar ficando abaixo da média humana em geral, ao contrário do outro, que pode estar acima. Além disso, a preferência por um atributo ou outro, vai influenciar diretamente na escolha de suas perícias gerais e profissão, por exemplo. (COOK, 2001)

De forma muito resumida, a dinâmica do jogo é a seguinte: cada jogador cria seu personagem, conforme resumimos acima. A partir daí o mestre descreve de modo verbal aos jogadores informações sobre o cenário, as situações políticas, sociais e econômicas do mundo fictício criado por ele. O mestre são os olhos, e os ouvidos dos jogadores. É ele quem diz quem os outros jogadores encontram, o que eles vêem, e interage com eles assumindo o papel de personagens fictícios.



Imagens 11 e 12: Jogadores de RPG organizados para jogar.

Com base nessas informações os jogadores tomam posições a respeito delas, interpretando o que seu personagem faria se aquilo realmente fosse verdade, nunca deixando de observar as características do personagem, de modo a criar uma interação com os outros jogadores e com a realidade do mundo descrita pelo mestre. A ação se dá única e exclusivamente por meio de diálogos, e descrições sempre de modo presencial. (MIOSSI, 2002)

Por exemplo, o mestre do jogo descreve a cidade em que os personagens vivem e diz a eles que o rei está recrutando pessoas de valor para recuperarem um artefato perdido que seria de suma importância para o reinado. Eles podem aceitar essa missão ou não, dependendo do que o grupo decidir.

Caso eles se interessem, o mestre vai conduzindo a estória, descrevendo o que os jogadores supostamente estão vendo e interpretando as pessoas que os personagens encontrariam – como o rei, por exemplo, ou um empregado do castelo que os jogadores abordaram pedindo informação. Depois do mestre, por meio de interpretação verbal, descrever o encontro com o rei e os objetivos dessa aventura, os personagens decidem o que fazer, como comprar equipamentos para a viagem, comida, etc. O mestre, neste caso, muda o foco da interpretação, descrevendo o estabelecimento, interpretando o comerciante, entre outras coisas, dando uma dinâmica e certa dose de realismo ao jogo que é complementada pela interpretação dos jogadores.

Como foi dito, o RPG usa como ferramenta principal os livros, que além de conter as regras para a criação de personagem, trazem também regras de como funcionariam as batalhas, e como reagir nas mais diversas situações, além de uma série de outros detalhes, a fim de dar suporte para se imaginar as situações mais próximas o possível do real.

Para determinar o sucesso ou fracasso em determinada ação, como escalar um muro, por exemplo, o jogador rola um dado de 20 lados<sup>19</sup> e soma seu valor básico de força, atributo utilizado como regra para essa ação. Caso a soma ultrapasse um valor predeterminado pelo mestre com base na dificuldade da ação – um muro úmido após uma chuva seria mais difícil do que um com falhas que permitisse um melhor encaixe das mãos e pés, por exemplo – ele seria bem sucedido na empreitada.

Desse modo, os rumos da estória, apesar de ser previamente idealizada pelo mestre, podem tomar qualquer direção, afinal eles dependem, sobretudo do que os jogadores vão fazer com as informações fornecidas por ele.

---

<sup>19</sup> No RPG se usam dados de 4,6,8,10,12 e 20 lados principalmente (MIOSSI, 2002).

Digamos que um dos integrantes do grupo tentasse furtar alguma coisa do comerciante e este percebesse, de acordo com testes específicos (um teste de dados entre a capacidade de observar do comerciante contra a capacidade furtiva do jogador). Se o comerciante percebesse a ação do jogador, ele poderia chamar a guarda e o grupo ser preso, e aí o objetivo seria de alguma maneira tentar escapar da prisão e não mais recuperar o artefato, pois, mesmo que saíssem, a credibilidade do grupo perante o rei não seria mais a mesma.

No RPG, conforme o jogador vai vencendo os desafios, ele ganha “pontos de experiência”, o que lhe possibilita “subir de nível”, dando-lhe chance para melhorar os pontos básicos de atributos e perícias contidas em sua ficha, além de poder aprender coisas novas, de modo que seu personagem evolua de maneira a vencer novos e difíceis desafios. (COOK, 2001)

Além do caráter lúdico, do uso da imaginação, da sua capacidade de estimular a criatividade, do trabalho em grupo, da interação social, o RPG proporciona outros benefícios como o incentivo à leitura e à escrita<sup>20</sup>. O RPG também é visto como uma ferramenta com enorme potencial, de modo que muitos educadores têm usado atualmente sua dinâmica em sala de aula, buscando novas formas de promover o aprendizado do aluno (MIOSSI, 2002).

O MUD é a versão eletrônica dessa dinâmica que descrevemos acima. Ela vai surgir no fim da década de 70 e se fortalecer na década de 80, quando as BBS se tornavam cada vez mais comuns (MULTI-USER..., 2005). Sua dinâmica é bem diferente daquela do RPG: passa a ser não presencial, baseando-se em texto via *chat*, ou programas específicos que permitam a comunicação (PRADO, 1998); os jogadores não precisavam mais estar juntos fisicamente como no RPG tradicional, mas na frente do computador.

---

<sup>20</sup> Normalmente um livro básico de regras e descrição de cenário para o RPG chega a ter mais de 250 páginas, o que, independente da qualidade da leitura, faz com que o jogador tenha que ler. Além disso, para criar cenários e histórias novas, o mestre muitas vezes tem que buscar em outras leituras elementos para a criação. Os jogadores também são incentivados a escreverem biografias e diários de seus personagens (MIOSSI, 2002)

Para interagirem usavam programas que permitisse a troca de idéias por texto, como se estivessem participando de um *chat*, mas com intenção de descrever o que seus personagens estavam fazendo e interagindo com o mestre e os outros jogadores. (RHEINGOLD, 1996), De certo modo, essa versão eletrônica do RPG manteve algumas das características básicas da versão tradicional: o uso da imaginação, a interpretação e a cooperação em grupo para vencer os desafios, entretanto já abria as portas para os jogos *multiplayer* em rede.

Já na década de 90, com a decadência dos BBS e com o crescimento do uso da Internet, cuja interface era mais dinâmica que a outra, vão aparecer os primeiros MMORPG<sup>21</sup>.

Esse tipo de jogo tem como representante *Tibia*, *Everquest*, *MU* (os mais citados em nossa pesquisa), entre uma centena de outros que vão ganhar sua versão também nos aparelhos de videogames que possibilitam o acesso à internet, como é o caso da produtora de jogos e aparelhos de videogames Sega, que na época (ano 2001) trouxe para os usuários de seu console uma versão *on-line* de um de seus jogos de RPG mais famosos, o *Phantasy Star*.

O MMORPG, portanto, é a versão digital do RPG, na qual os jogadores devem se manter *on-line* o maior tempo passível para conseguir melhores equipamentos, pontos de experiência, etc. para evoluírem no jogo e fazerem parte da estória.

Diferente do MUD, a interação com os jogadores e o ambiente não é mais textual, mas com imagens, como um jogo de videogame. A figura do mestre como elemento descritor é substituído pelos cenários prontos no qual o jogador interage virtualmente.

---

<sup>21</sup> O primeiro MMORPG surgiu em 1996 e ficou conhecido como Meridian 59 (MMORPG, 2005).

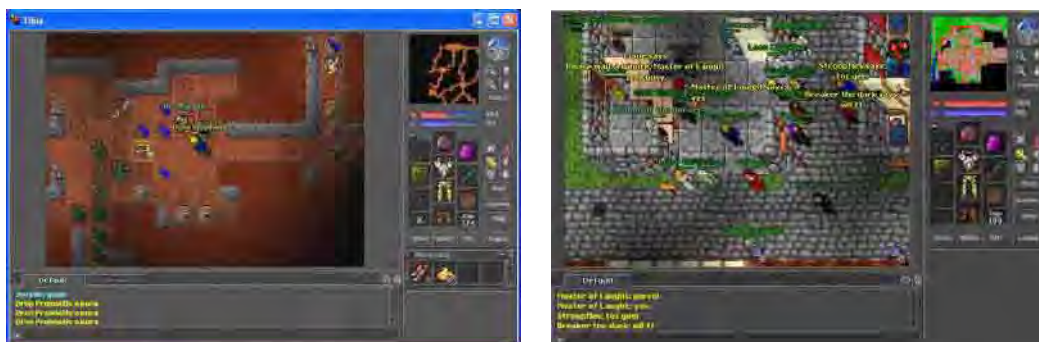


Figura 13 e14: Jogador explorando uma caverna no jogo Tibia (13) e fazendo comércio com outros jogadores no centro de uma das cidades (14). Interação é totalmente baseada no visual.

Essa interação se dá por meio de avatares. Um avatar é “a user embodiment in a collaborative virtual environment” (GEHARD, Et. al. 2004, p.3), isto é, uma personificação digital do personagem idealizado pelo jogador. A partir desse avatar o jogador pode realizar qualquer tipo de ação dentro do jogo, controlando-o por meio de teclado e mouse e dialogando com os outros usuários do grupo por meio de uma janela de texto que aparece num canto da tela representando a fala do jogador.

Em resumo, um mundo virtual

an underlying computing infrastructure ( e.g. , hardware networking technologies, software, and a communications medium), virtual entities that enable interaction ( e.g. , avatars of players in a game), presentation information ( i.e. , how the world will be shown to users), and rules that constrain the virtual world and govern basic interactions with it and within it. (BROOKE, 2004, p.1)

Nos últimos anos o número de jogos do gênero MMORPG tem aumentado bastante, comprovado não só pelo grande número de jogos tanto para os computadores como para os aparelhos de videogames. O jogo *Ragnarok*, por exemplo, conta com mais de 3.200.000 jogadores cadastrados em seus servidores mundiais (MMORPG, 2005); outro dado que ilustra quão grande é esse mercado que “online game users in

Korea currently exceed 10 million” (WHANG, 2003, p.1). E o fenômeno é tão grande que já existem várias versões nacionais dessa vertente de jogo<sup>22</sup>.

Em geral esses são alguns dos principais tipos de jogos *on-line multiplayer* encontrados no mercado na época em que empreendemos este estudo. A seguir, vamos orientar nossa exposição acerca da forma com que os usuários se relacionam com o jogo *online*, com os outros jogadores e com outros aspectos da rede, para tentar definir que outros tipos de relações mediadas pelo computador são possíveis, tendo como ponto de partida os jogos. Desse modo poderemos observar também que cultura se forma por trás desse universo e como elas se manifestam fora do ambiente *on-line*.

### ***Corpos digitais: como interagimos em ambientes virtuais.***

Pierre Levi, ao estudar o que é o virtual, entende que

“quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam ‘não-presentes’, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário” (LEVI, 1996, p.21)

No ambiente virtual formado por redes digitais, isto é, o *Cyberspace*, temos o que Lévy vai chamar de “virtualização do corpo”, um “corpo que sai de si mesmo, adquire novas velocidades e conquista novos espaços” (IDEM, p.33).

Tornamos-nos, lembrando agora Negroponte (1998), *bits*; nossa forma atômica passa a ser formada em *bits*. É claro que isso não se dá na prática, mas no mundo virtual por meio de um outro eu.

E, como o próprio Lévy reconhece, não ficamos 100% desconectados das imposições físicas e do tempo, mas ao nos conectarmos pelo novo contexto oferecido pela sociedade em rede, e dependendo da atividade realizada, a importância desses fatores são cada vez mais desprezíveis.

---

<sup>22</sup> Estima-se que a “revenues from on-line gaming will grow to over \$1.5 billion in 2004” (CASTRONOVA, 2001, p. 4).

O que acontece é que existe a possibilidade do homem se liberar “de sua relação presencial, proporcionando-lhe o direito de vivenciar, no espaço virtual situações jamais imaginadas” (ALEMIDA, 2004, p.4), expandindo para além das amarras do tempo e espaço muitas de nossas capacidades.

Nesse ambiente binário, digital, a “relação social primária”, isto é, os contatos pessoais face-a-face (MARCONI, PRESSOTO, 1985, p.136) deixam num primeiro momento de ocorrer. Na verdade, essas relações passam a ocorrer de outro modo, normalmente intermediadas por uma série de símbolos e linguagens específicas.

Quando os indivíduos se virtualizam, eles assumem uma nova forma representativa de seu eu, de sua identidade, que são os chamados avatares

avatar can be considered as merely an extension of the physical body and that the virtual body is a representational medium of the mind and the fundamental communication hardware in a virtual environment.

[...]

is providing a tangible representative form of the user, is a crucial element that distinguishes collaborative virtual environments from other social spaces in disembodied chat systems. The avatar as a bodily presence in virtual space provides a focus for conversation and social interaction.

(GERHARD, 2004, p.3)

Os avatares são, portanto, nossa representação corpórea no *Ciberespaço*<sup>23</sup>. E, já que não é possível que nos tornemos na prática um ser digital e binário, sua existência é fundamental para os ambientes virtuais se considerarmos que “além de nos relacionarmos com os objetos de nosso mundo, nos relacionamos uns com os outros. A presença física é a base dos ambientes sociais nas populações humanas e animais” (ANDERS, 2003, p. 51).

---

<sup>23</sup> O termo cyberspace (ciberespaço) vai ser cunhado, na verdade, em 1984, por Willian Gibson, em seu romance *Neuromancer* (INTRODUÇÃO... 2002).

Nos ambientes virtuais “um novo corpo surgiu com as grafias informacionais. É o corpo infográfico gerado pela pura informação computacional” (SANTAELLA, 2003, p.91).

Tal corpo não é exatamente nosso substituto, mas uma ferramenta para mediar nossas atividades nesses ambientes: “virtual embodiments are a fundamental modality of being in a collaborative virtual environment”, (GERHARD, 2004, p.3), pois ele nos permite a “navegação e a ação remota em ambientes virtuais, bem como o envolvimento de todo o *sensorium* humano em mundos tridimensionais” (IDEM, p 92).

Mas esse corpo precisa de um lugar para estar, precisa de espaço. Vejamos um pouco melhor a noção sobre isso.

### ***Os jogos eletrônicos e a interação em mundos virtuais.***

Segundo Anders, “nossa visão de mundo depende tanto dos sentidos de nossos corpos quanto do ambiente em si” (ANDERS, 2003, p.50). Logo, tudo que fazemos, a forma como entendemos a realidade e interagimos com ele, se dá pela apreensão e construção simbólica, seja de forma cognitiva (subjativa) ou cultural (relacional). É assim que apreendemos e reproduzimos nossos valores, padrões e referências.

O *Ciberespaço* nesse sentido é um determinado tipo de construção simbólica que realizamos, sendo desse modo “uma extensão de nossa consciência” (IDEM, p.47), ele é um “produto de complexos processos mentais” (IDEM, 48).

Portanto, os espaços criados computacionalmente são formalizados com base em um sistema simbólico, uma representação simbólica dos signos compartilhados pela humanidade.

Um computador é um sistema simbólico sob todos os aspectos. Aqueles pulsos de eletricidade são símbolos que representam zeros e uns, que por sua vez representam simples conjuntos de representações matemáticas, que por sua vez representam palavras ou imagens. (JOHNSON, 2001, p.19)



Isto é, “no cenário tecnológico interativo [...], as interfaces capturam a vida e as ações do corpo e do ambiente” (PRADO, 2003, p.220), as quais “emerge under the same kinds of circumstances as required in Earth societies” (CASTRONOVA, 2001, p 15). Enfim, os ambientes virtuais, por mais fantasiosos que sejam, são apenas reproduções das experiências e modelos humanos.

Nesse aspecto, os jogos eletrônicos, como uma série de outras atividades do *Ciberespaço*, recriam, baseados em elementos reais ou não, realidades fictícias por meio das quais os indivíduos interagem.

Os indivíduos participam de um mundo por meio dos qual assumem o papel de outros personagens que seriam a representação de si mesmos no ambiente de jogo.

o personagem utilizado pelo jogador nos jogos *on-line* pode ser tanto a representação de um humanóide como também a representação de um objeto, automóvel, avião ou mesmo uma representação de uma sociedade inteira. O jogador tem um controle sobre seu personagem, que é determinado pelo tipo de jogo utilizado (PRADO, 1998, p.8).

Nos jogos em rede temos uma ampliação disso. A dinâmica se expande, pois é possível que ele se relacione não mais com *bots*, mas com outros indivíduos, permitindo a

habilidade de interagir com os outros, partilhar informações e manipular objetos no ambientes, através de imagens gráficas imersivas. A presença de múltiplos usuários independentes diferencia esses espaços dos jogos ou realidade virtual *standart*. (PRADO, 2003, p. 214)

isto é, dos jogos não *multiplayer* .

Em síntese, os ambientes virtuais em rede “possibilitam aos múltiplos usuários localizados em diferentes partes do planeta interagirem em tempo real. Esses

ambientes de modo geral buscam uma experiência imersiva incorporando imagens 3D realísticas” (PRADO, 2003, p. 212)

Nesse contexto, se torna possível a criação de comunidade dentro dos jogos, que tem sua dinâmica atrelada às relações internas do jogo e não as realizadas fora dele<sup>24</sup>.

Isso é mais evidente nos jogos MMORPG, que podem ser considerados “jogos de interatividade baseados em representações ficcionais coletivas” (JUNGBLUT, 2004, p. 105) onde há a tendência de que se criem relações exclusivamente alheias ao próprio jogo. São relacionamentos exclusivamente empreendidos em “Mundos Virtuais, que são consideradas sociedades virtuais com governos próprios, hierarquias, bandeiras, leis, cidadãos (sic) e tudo mais que existe numa sociedade real” (PRADO, 1998, p.9).

Neste caso, os jogadores vivenciam uma experiência de realidade virtual, circunscrita apenas nos domínios dessa realidade e para essa realidade. Em geral, as relações travadas nesse ambiente com os outros usuários são restritas ao contexto apenas.

Isso é claro no jogo *TIBIA*, um dos jogos a que nos propomos, aleatoriamente, fazer uma experiência imersiva. O jogo se passa num mundo de fantasia medieval, na qual os jogadores devem explorá-lo, buscando derrotar os muitos monstros que habitam o local, conseguindo galgar níveis mais elevados e equipamentos de melhor qualidade a fim de explorar situações que exijam maior capacidade.

Enquanto se joga, pode-se conversar com os outros jogadores via texto a fim de se formar grupos para a exploração de diversos lugares e o comércio de equipamentos. São relacionamentos que só podem ser possíveis dentro do mundo virtual, e sem qualquer relação externa.

É possível que os jogadores se agrupem em torno do guildas. Guildas são como organizações que podem no jogo oferecer vários serviços a outros jogadores, como

---

<sup>24</sup> É claro que não desprezamos que essas relações possam trazer para o ambiente externo ao jogo certas implicações ou influências. Como dissemos acima, existe a preocupação de que os jogos possam influenciar no discernimento e julgamento dos indivíduos, em sua relação com a sociedade.

alugar jogadores mais experientes para enfrentar determinados desafios, proteção e mesmo venda de equipamentos. Entre os membros da guilda, além da proteção mútua, se estreitam os laços de relação por meio de canais de comunicação exclusivo aos membros, que trocam idéias sobre o jogo, estratégias, além de se conhecerem melhor.

É comum também que no jogo ocorram outras formas de relacionamento, de certo modo até mais complicadas. Buscando dar o máximo de realismo ao jogo é possível que um jogador possa “bater” no avatar do outro. Desse modo, é comum ocorrem assassinatos, ameaças de jogadores mais fortes visando a extorquir os jogadores mais fracos, guerras entre guildas, dentre outros.

Além dessas relações empreendidas no ambiente virtual, outros tipos de relacionamentos podem ser empreendidos como na forma de fóruns de discussão, por exemplo, atividade onde 73% de nossos entrevistados afirmaram participar, nos mais diversos assunto. Além disso, cerca de 72% dos entrevistados afirmam manter comunicação com os outros jogadores e o tema principal para a maioria deles (47%) são temas relacionados aos jogos. Essa comunicação, muito provavelmente se dê por meio desses fóruns e de ferramentas externas como o MSN, usada por cerca de 95% dos entrevistados.

Em muitos casos, essas relações empreendidas pelos usuários evoluem para a formação de comunidades, comunidades virtuais de relacionamentos baseados em situações reais, criando relações num primeiro momento ligado ao jogo, mas que pode se expandir para uma série de outras. A seguir falaremos um pouco mais detalhadamente das comunidades e suas potencialidades enquanto modo de interação entre os indivíduos.

### ***A formação de comunidades on-line de jogadores e as relações travadas nesse ambiente***

Vamos discutir adiante a formação das comunidades virtuais formadas a partir dos jogos *multiplayers*. Entendemos por comunidades virtuais, sem desmerecer uma melhor e mais profunda atenção que o conceito demanda, como “agregados sociais

surgidos na rede" (RHEINGOLD, 1996, p.18), “abrangendo todo o espectro de comunicação humana, de política e religião a sexo e pesquisa” (CASTELLS, 1999, p. 378).

Tecnicamente, essas comunidades virtuais podem se agrupar em torno de diversos mecanismos, como fóruns de debates, listas de discussões, salas de bate-papo, entre outros, permitindo uma “comunicação interativa autodefinida, organizada em torno de interesse ou finalidade compartilhado” (IDEM, p. 385), definição esta muito próxima a de Lévy, onde “uma comunidade virtual pode [...] organizar-se sobre uma base de afinidades [...]. Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesses, pelos mesmos problemas” (LEVI, 1996, p.21).

Em nosso caso específico nos debruçaremos nas comunidades virtuais, que se formam originalmente a partir de determinados jogos *multiplayer*. Em geral, as comunidades de jogos são criadas no próprio servidor do desenvolvedor do jogo em questão, com a finalidade inicial de permitir aos jogadores compartilharem o jogo. Paralelamente a isso são criados os fóruns de discussão sobre o jogo de modo a permitir que os usuários troquem idéias entre si, de modo a sanar dúvidas a respeito dos jogos, marcar partidas com outros jogadores, relatar experiências que tiveram nas partidas, fazer críticas ou elogios ao jogo ou a determinado jogador ou clã, divulgar outras comunidades e uma série de outras coisas. Vejamos a tela de um fórum de servidor de jogos *on-line*:

	Tópicos	Respostas	Autor	Exibições	Última Mensagem
	Anúncio: <a href="#">TeamSpeak ArenaIG</a>	0	<a href="#">Mike</a>	211	Sex, 03 Dez 2004 7:02 <a href="#">Mike</a> →
	Fixo: <a href="#">Configuração do Servidor de Battlefield 1942</a>	8	<a href="#">Mike</a>	363	Qua, 26 Jan 2005 15:51 <a href="#">Mike</a> →
	Fixo: <a href="#">Administradores do Server</a>	8	<a href="#">Mike</a>	521	Qua, 05 Jan 2005 13:58 <a href="#">Angus Young</a> →
	Fixo: <a href="#">Patch de Atualização - Battlefield 1.61</a>	6	<a href="#">Icewarp</a>	233	Qua, 08 Dez 2004 22:35 <a href="#">Icewarp</a> →
	Fixo: <a href="#">Banidos</a>	0	<a href="#">Mike</a>	240	Dom, 28 Nov 2004 10:36 <a href="#">Mike</a> →
	<a href="#">TREINO.</a>	3	<a href="#">ALCAPONE.</a>	57	Seg, 27 Jun 2005 5:01 <a href="#">athaidego</a> →

	<a href="#">Opa Qual confg boa pra jogar na net BF ?</a>	3	<a href="#">Dieguuuu</a>	31	Sex, 17 Jun 2005 2:02 <a href="#">Angus Young</a> →
	<a href="#">Treino BFA</a>	0	<a href="#">Killaz</a>	25	Seg, 13 Jun 2005 18:30 <a href="#">Killaz</a> →
	<a href="#">Battlefield 2 gold</a>	1	<a href="#">b4mbu</a>	36	Seg, 13 Jun 2005 12:08 <a href="#">Icewarp</a> →
	<a href="#">TREINO</a>	1	<a href="#">ALCAPONE.</a>	59	Qua, 08 Jun 2005 10:24 <a href="#">Angus Young</a> →
	<a href="#">Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII</a>	0	<a href="#">Twist3d M3tal</a>	35	Seg, 06 Jun 2005 4:22 <a href="#">Twist3d M3tal</a> →
	<a href="#">Battlefield 1942: The Road to Rome</a>	0	<a href="#">Twist3d M3tal</a>	15	Seg, 06 Jun 2005 4:21 <a href="#">Twist3d M3tal</a> →
	<a href="#">Pedido de Agendamento do server para jogo da LOB#2</a>	2	<a href="#">= BtK = Baiano &lt;SK&gt;</a>	102	Qui, 12 Mai 2005 21:04 <a href="#">= BtK = Baiano &lt;SK&gt;</a> →
	<a href="#">Parabéns Arena IG</a>	1	<a href="#">iNus</a>	63	Qua, 04 Mai 2005 18:12 <a href="#">Angus Young</a> →
	<a href="#">Pedido de server para jogo da LOB#2</a>	3	<a href="#">Barkiel[GA]</a>	62	Qui, 28 Abr 2005 23:50 <a href="#">Angus Young</a> →
	<a href="#">ONDE INSTALO BATTLEFIELD????? EU QUERO JOGAA</a>	4	<a href="#">inuyasha1051</a>	184	Qua, 06 Abr 2005 18:46 <a href="#">inuyasha1051</a> →
	<a href="#">NÃO EXISTE FÓRUM ESPECÍFICO PARA BFV NO IG???</a>	1	<a href="#">CAMATH</a>	79	Seg, 28 Mar 2005 14:07 <a href="#">Angus Young</a> →
	<a href="#">Pedido de server para treino,</a>	4	<a href="#">Killaz</a>	185	Qui, 03 Mar 2005 17:59 <a href="#">Killaz</a> →
	<a href="#">Servidor Lotado!</a> [ Ir à página: 1, 2 ]	16	<a href="#">FedaYin</a>	612	Seg, 31 Jan 2005 15:53 <a href="#">Angus Young</a> →
	<a href="#">DICE dificulta sua venda para a EA</a>	2	<a href="#">Icewarp</a>	275	Qui, 13 Jan 2005 13:13 <a href="#">Icewarp</a> →
	<a href="#">Felicidades!</a>	1	<a href="#">oH LaG</a>	165	Ter, 28 Dez 2004 12:40 <a href="#">Icewarp</a> →
	<a href="#">[AMI] - BF Team / ::Alistamento::</a>	0	<a href="#">RivoITa</a>	107	Qui, 23 Dez 2004 23:37 <a href="#">RivoITa</a> →
	<a href="#">Me ajudem por favor!</a>	7	<a href="#">OverRBladE</a>	227	Qua, 15 Dez 2004 12:08 <a href="#">Mike</a> →
	<a href="#">Problemas com o Servidor</a>	3	<a href="#">Flaky</a>	157	Seg, 13 Dez 2004 8:58 <a href="#">Flaky</a> →
	<a href="#">Teremos Ranking??</a>	2	<a href="#">Flaky</a>	144	Sex, 10 Dez 2004 15:47 <a href="#">Flaky</a> →
	<a href="#">Inicio</a> [ Ir à página: 1, 2 ]	22	<a href="#">FedaYin</a>	602	Qua, 08 Dez 2004 14:19 <a href="#">Flaky</a> →
	<a href="#">Nome do fórum está incorreto.</a>	1	<a href="#">Icewarp</a>	178	Sex, 03 Dez 2004 15:48 <a href="#">Rogerio</a> →
	<a href="#">Battlefield 1942 Intro 1 Parte</a>	1	<a href="#">FedaYin</a>	298	Sáb, 27 Nov 2004 12:32 <a href="#">Garrido</a> →
	<a href="#">Battlefield 1942 Intro 2 Parte</a>	8	<a href="#">FedaYin</a>	385	Sex, 26 Nov 2004 21:08 <a href="#">HollywOOd</a> →

Figura 15: Fórum arena IG, lista geral do fórum destinado ao jogo Battlefield 1942. Fonte Ig.

Dentro de cada tópico é criada uma interação relacionada ao tema de modo a se buscar um entendimento sobre o assunto tratado.

Em geral, a maioria dos desenvolvedores de jogos fica no estrangeiro, sendo comum encontrarmos nos fóruns oficiais pessoas de todas as nacionalidades usando como língua padrão o inglês.

Em muitos casos se criam comunidades em servidores comerciais como a do IG, ou servidores paralelos, cunhado muitas vezes por aficionados por determinado jogo, buscando autonomia, isto é, sem relação comercial<sup>25</sup>. Desse modo, uma quantidade enorme comunidades autônomas são criadas a partir daí, buscando uma maior homogeneização entre os usuários.

Assim, muitos servidores paralelos e regionalizados de jogos são criados de forma independente, buscando-se uma maior proximidade entre os usuários da comunidade.

Os indivíduos das comunidades podem estreitar ainda mais a relação formando subgrupos dentro da comunidade ou se relacionando ainda com os indivíduos a partir de outras ferramentas como e-mail ou MSN, por exemplo.

Por outro lado, parece que os usuários, além de estreitar seu relacionamento em uma comunidade específica, também buscam a interação com outras comunidades, expandindo assim sua relação com membros que compartilham outros interesses.

Um exemplo disso é o Orkut<sup>26</sup>. Orkut é um servidor por meio do qual as pessoas se cadastram, através de convite de outros usuários integrantes, para formarem uma rede de relações baseadas em interesses comuns. Quando alguém se cadastra, ele cria uma página pessoal. Essa página permite que o usuário, por meio de convites ou busca no próprio servidor, agregue seus amigos como se fosse uma agenda de contatos. (NOGUEIRA, 2004)

Seus contatos ficam disponíveis no canto superior direito, de modo que a qualquer momento se possa acessar o Orkut dele, tendo acesso à sua rede de amigos,

---

<sup>25</sup> Muitas vezes é cobrado, em forma de doação, valores para a manutenção do servidor.

<sup>26</sup> Criado em 2004 pelo funcionário do google Orkut Buyukkokten (FESTA..., 2004). Segundo dados recentes, o Brasil é o país com o maior número de usuários, chegando a ter mais de 69% dos usuários dessa rede. A maior comunidade é “eu odeio acordar cedo” com mais de 610.000 membros (CONFIRA..., 2005)

que também pode-se acessar. A média de amigos por usuário do Orkut é de 48 pessoas (CONFIRA..., 2005). A rede criada a partir desses amigos pode chegar aos milhares de contatos.

Tendo um Orkut, o usuário pode também criar ou procurar comunidades de interesses, como por exemplo, “eu torço para o Palmeiras”, ou “eu não gosto de camarão”, ou “sou fã do Silvio Santos”, ou “estudei na Unesp”, entre outros, encontrando assim pessoas que compartilhem com ele desses interesses, podendo criar novas amizades a partir daí.

Dentro da comunidade, além de se comunicar com os antigos e novos amigos, pode-se criar fóruns de discussão relativos à comunidade da qual se participa. Assim, a teia de relações e comunidade de um usuário tende a ser muito grande, mostrando a infinidade de interesses e relações possíveis.

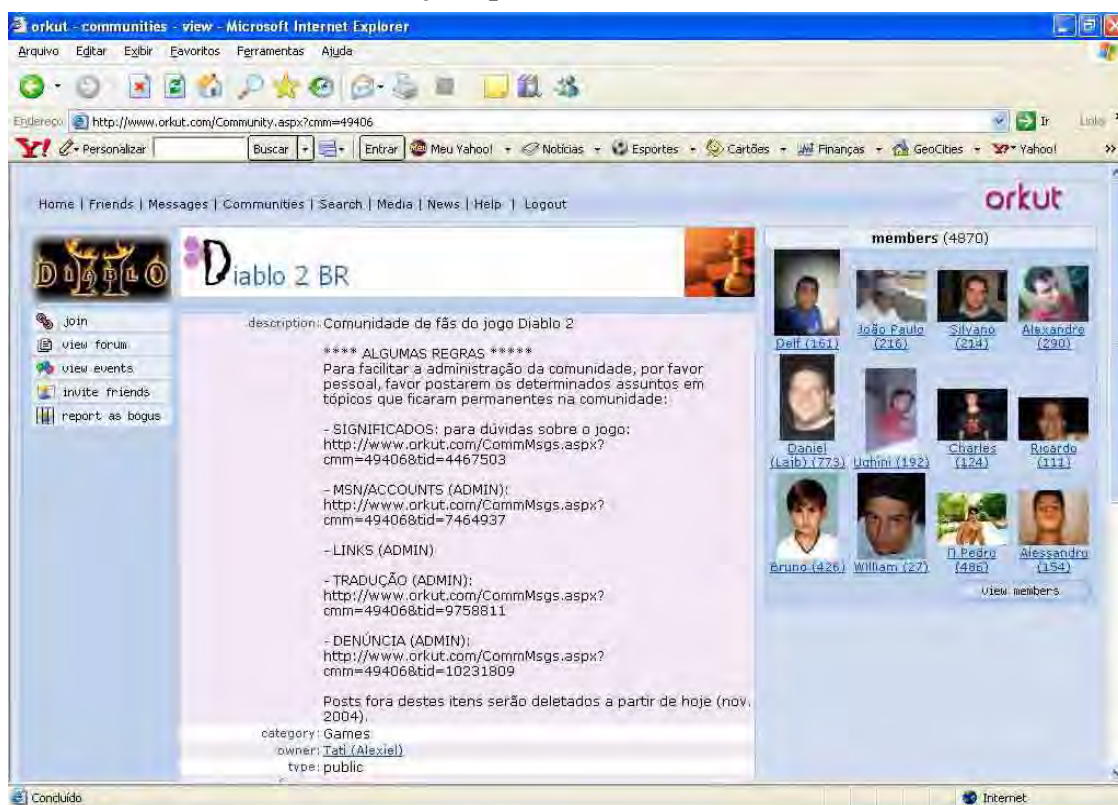


Figura 16: ORKUT da Comunidade Diablo II BR. Fonte Orkut



Como exemplo, buscamos alguma comunidade de jogo *on-line* e encontramos a comunidade de usuários do jogo Diablo 2<sup>27</sup>. Nela existia cerca de 4870 membros cadastrados compartilhando o jogo como interesse comum.

Entramos aleatoriamente no Orkut de um dos membros e observamos o grande número de outras comunidades de interesse em que ele participa (mostrada no canto inferior direito). No exemplo (Figura 17) são 310 ao todo, demonstrando que além dos jogos o usuário parece manifestar interesse por outros assuntos.

Caso entrássemos em alguma outra comunidade em que o usuário participasse, iríamos encontrar mais um sem número de outros usuários que compartilhavam com ele o interesse por aquela comunidade, sem necessariamente se interessar pelo jogo em questão.

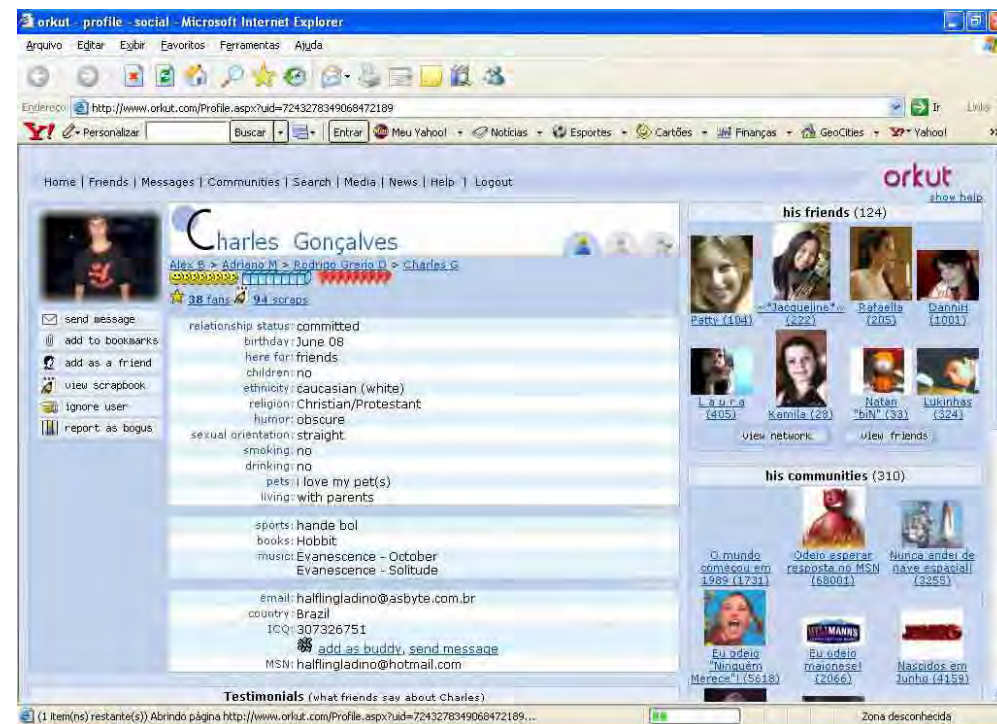


Figura 17: Orkut de um dos usuário da Comunidade Diablo II BR. Fonte Orkut

Percebemos que os usuários de jogos participam de uma série de grupos, criando uma rede de relações muito grande a partir de determinado interesse.

<sup>27</sup> No jogo (em terceira pessoa), o objetivo é salvar o mundo da presença de um Demônio muito poderoso. O usuário escolhe entre alguns personagens disponíveis (guerreiro, mago, etc.) e lança mão de armas e magias para vencer o objetivo final. No decorrer do caminho entram armas poderosas e artefatos de produção, além do jogador subir de nível por meio do ganho de pontos de experiência ao subjugar seus inimigos. Há dois anos atrás era um dos jogos multiplayer mais jogado na rede.



Notamos também que não só nas comunidades relacionadas aos jogos *on-line*, mas também nas muitas outras que o usuário participa, parece que se cria um ambiente propício para se desenvolver uma sociabilidade virtual, ou seja, “a interação social realizada pela comunicação síncrona e com contato interpessoal mediado pela tela do computador” (DORNELLES, 2004, p.259).

Isso é possível porque o autor acredita que “as pessoas agem em função de experiências da vida cotidiana. Mesmo havendo uma complexidade de ‘mundos’ e ‘realidades’, são pessoas que buscam experiências significativamente comuns” (IDEM, p. 255).

Essas experiências normalmente são baseadas na experiência de vida dos usuários.

A partir do presente vivido um indivíduo percebe o seu semelhante, o outro. A interação social pressupõe a existência de uma simultaneidade vivida.

[...]

A sociabilidade está condicionada a atos comunicativos entre um ‘eu’ que se volta aos outros e os apreende como pessoas. Esse processo se dá a partir da percepção do outro enquanto um corpo no espaço que compartilha comigo um ambiente comunicativo comum. (IDEM, p.256).

Por conseguinte, a sociabilidade virtual pode ser resumida como aquela em que o indivíduo reconhece o outro, e por meio dele a si mesmo, de modo que passa a compartilhar com ele experiências e interesses comuns.

A sociabilidade virtual nesse sentido parece ser idêntica à sociabilidade que acontece face-a-face. A diferença é que ela se dá por meio de computador e de modo não presencial efetivo, apesar de existir mecanismo que minimizem essa condição, como o uso de avatares, câmeras digitais, microfones, etc.

O computador, então, está se tornando um meio para as pessoas se apropriarem da tecnologia e a usarem de acordo com suas necessidades [...] está criando um novo espaço social, usualmente chamado de cyberespaço,

que é um terreno fértil para novas relações sociais, regras e para uma nova identidade (PRADO, 1998, p. 9).

Em princípio isso gera um mal estar entre alguns estudiosos do tema, pois se pensa que esse tipo de interação “determina contatos carentes de materialidade corpórea vivenciadas nos contatos face a face” (BRETÃS, 2004, p.89). Essa corrente entende a Internet como “um meio corrosivo e altamente pernicioso para a vida humana. Muitos vêem no virtual uma desmaterialização e cantam em coro que no virtual perder-se-á a noção do verdadeiro mundo” (ALMEIDA, 2004, p.4).

Por outro lado, as formas de comunicação que caracterizam o novo meio, principalmente a textual e a utilização de avatares, “torna-se mais evidente e exposto [no *Ciberespaço*], como forma de compensar a ausência da presença corpórea” (IDEM).

Essa nova forma de cultura e de relações sociais no *Ciberespaço*, chamada de CMC – comunicação mediada por computador -, é evidente que “deixa o mundo físico para trás, formando uma reunião de pessoas vivendo numa sociedade baseada no texto” (PRADO, 1998, p. 9), que ainda é a principal forma de expressão, mas que aos poucos vai cedendo cada vez mais espaço para o uso imagem e som (teleconferência com *webcam*).

A CMC não é diferente daquela feita por carta ou telefone, por exemplo. Só muda a forma. Por isso, somos levados a acreditar num primeiro momento que elas são formas substitutas, mas se observadas mais atentamente, elas são formas “de melhorar as redes sociais de comunicação existentes e reforçar seus hábitos sociais profundamente enraizados” (CASTELLS, 1999, p. 386).

“A comunicação na Internet aumenta o leque de possíveis redes sociais às quais uma pessoa pode conectar-se e adiciona elementos de diversidade que são muito atrativos para alguns” (PRADO, 1998, p. 11) como, por exemplo, poderem ser mais desinibidas, graças ao anonimato proporcionado pelo texto e avatares ou maior liberdade de expressão. (Idem)

Isso faz sentido se encararmos a CMC não como apoio ou apêndice social, “mas como campo inerente a ele, destacando seu papel na construção da sociabilidade contemporânea, ao mediar as relações na sociedade e, ao mesmo tempo, ao ser instituída pela própria trama do tecido social” (BRETÃS, 2004, p.90)

De certo modo,

os novos meios técnicos *tornam possíveis* novas formas de interação social, modificam ou subvertem velhas formas de interação, criam novos focos e novas situações para a ação e interação, e com isso, servem para reestruturar relações sociais existentes e as instituições e organizações das quais fazem parte (THOMPSON, 1999, p. 296)

Nessa perspectiva, a “internet é apresentada como um espaço possível de interlocução de diversos atores sociais que se expressam e lêem as mensagens que povoam o *Ciberespaço*” (BRETÃS, 2004, p. 86), de modo que “de uma ponta à outra do mundo as possibilidades de contato amigável, de transações contratuais, de transmissão de saber, de trocas de conhecimentos, da descoberta pacífica das diferenças” (LEVY, 1999, p.14) aconteçam.

Entretanto, apesar da CMC ter como característica o fomento de relações não presenciais, ela pode servir de ponte para que as relações sociais primárias possam acontecer.

Dornelles, ao estudar as salas de bate-papo (chat), percebeu muito bem essa condição. Os usuários, com o passar do tempo começam a “cultivar hábitos comuns que garantem a ela [comunidade] coesão necessária para atingir o status de ‘grupo’” (DORNELLES, 2004, p.266). Com o tempo os integrantes do grupo desenvolveram uma propensão a levar as relações realizadas dentro desse grupo virtual para freqüentes encontros face-a-face, isto é, relações sociais primárias.

Em certa medida as comunidades do orkut parecem comprovar essa tendência: uma usuária criou uma comunidade de ex-alunos da escola em que fez seu curso colegial. A partir da interação com os membros se organizou um encontro – um orkontro – para os integrantes do grupo se reencontrarem e trocarem um pouco de

calor humano (RIBEIRO, 2004, p. 10), fenômeno este também identificado por Silva (2000) ao estudar um canal do IRC, onde os membros do canal tornaram os encontros *off-line* uma coisa comum entre os membros.

Desse modo, se entendermos sociedade como “uma agregação de indivíduos em embate uns com outros, [que] gera os conteúdos ou interesses materiais ou individuais” (DORNELLES, 2004, p. 255), parece que as comunidades virtuais são apenas uma outra forma de se organizar socialmente, e que de forma alguma elimina as tradicionais, ao contrário, “temos a presença de práticas de sociabilidade ao ‘modo clássico’, sendo mantida pelo encontro face a face” (IDEM, p. 270).

Para se chegar à essa conclusão, não se pode perder de vista que

o surgimento de novos meios de técnicos possui um impacto fundamental na maneira como as pessoas agem e interagem umas com as outras. Isso não quer dizer que o meio técnico *determina* a organização social de uma simples e monocausal; o desenvolvimento desses meios técnicos está sempre situado dentro de um contexto social e institucional amplo que limita as ações possíveis (THOMPSON, 1999, p. 296).

Isso ficou claro em nossa pesquisa de campo. Entre os nossos entrevistados. Apesar de 80% afirmarem que participam de algum tipo de comunidade virtual, apenas 12% disse ter ido a alguma atividade *off-line* criada pelo grupo. Entretanto, não sabemos dizer até que ponto esse baixo índice de participação em eventos externos se devam ao fato de não interesse dos entrevistados, ou se a comunidade em si não promove encontros dessa natureza.

Enfim, em uma primeira análise pudemos perceber que as pessoas estão se utilizando das várias formas de interagir e se relacionar no e a partir do ambiente em rede, isto é, no *Ciberespaço*, como denomina Lévy (1999) e em comunidades virtuais.

Num segundo momento, essa interação pode ser expandida para relações formais de sociabilidade na forma de encontros face-a-face.

Em alguns aspectos, acreditamos que isso não seja diferente com os usuários de jogos *multiplayer*, mas ainda é cedo para afirmações categóricas e precisamos de mais dados específicos sobre eles para dizer se isso vale para eles também.

Muitas questões ainda estão abertas a análise como, por exemplo, em relação àquelas comunidades em que o jogador se fecha em relações puramente virtuais, como vimos acima em relação aos mundos ficcionais. Será que nesses casos o meio técnico vai limitar as ações até que ponto?

Numa primeira análise pode-se dizer que sim. Ainda mais se as imersões nesses jogos se tornarem freqüentes de modo que prejudiquem a realização de outras atividades sociais: “quando se despendem setenta ou oitenta horas semanais com uma personagem de fantasia, não resta muito tempo para levar uma vida social saudável” (RHEINGOLD, 1996, p.190), podendo chegar em certos casos a uma situação patológica, como percebeu Prado (1998), ou a alienação. (HAYOT, 2004)

Mas, não seriam estas mesmas relações formas de repúdio ou fuga da realidade social real que empreendemos? Até que ponto isso não é um descontentamento com a sociabilidade real?

Por outro lado, “VWs [virtual world] provide such a world and, as a result, they seem to be growing in importance as a forum of human interaction” (CASTRONOVA, 2001, p.18)

Na verdade, se as comunidades *online*, sobretudo as de jogos, forem encaradas apenas como uma entre tantas outras atividades que o ser humano pode empreender, a resposta à pergunta pode ser não. Todavia, o impacto dessa nova realidade “on Earth society is hard to overestimate”. (IDEM, p.38).

Enfim, até tentamos ajudar a tornar isso menos difícil, mesmo cientes de que ainda há muito por estudar. De modo geral, acreditamos ter contribuído ao traçar um perfil e histórico de algumas estruturas básicas da “sociedade da informação”, como formas de acesso, de interação, conteúdos, entre outros. Aprofundamos, sobretudo, as análises voltadas para os jogos em rede que, como as outras atividades *online*, se mostram cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas.

Em relação aos jogos principalmente, pudemos perceber que em tese, o usuário é alvo de um modelo de diversão que tende a fazê-lo viver num mundo virtual complexo fictício, por meio de avatares e de outros instrumentos que abordamos acima.

Todavia, mesmo inserido num mundo virtual, repleto de relações desconexas com a realidade objetiva, ainda assim é possível que se estabeleçam determinados tipos de relações sociais, afinal, mesmo estando imerso nessa situação, representado por avatares, ele ainda encontra o outro, onde, por meio de chats internos, guildas e outras ferramentas, eles se comunicam.

Num segundo momento parece existir a possibilidade de saída dessa situação de imersão proporcionada por determinados jogos, levando a relações exteriores aos jogos por meio de comunidades virtuais, ferramentas de comunicação entre outras, podendo chegar até, como vimos, a encontros externos ao mundo digital, geralmente envolvendo os indivíduos que antes se conheceram em situações virtuais.

De modo geral ainda é cedo para conclusões mais acuradas, não só pela falta de estudos, mas principalmente por este ainda ser um fenômeno novo, que está em suas primeiras épocas, e que, como lembra Whang, vivemos numa sociedade ainda plural, com formas diferentes de encarar o mundo: “Players of online games from different countries will possess different kinds of behavior in the virtual world” (WHANG, 2003, p.33)

Entretanto, a convicção de muitas pessoas influentes na formulação do discurso em torno desse momento revolucionário é o de que ele será profundamente positivo e universal, sendo que as inúmeras transformações nas mais diversas esferas cotidianas virão para elevar o ser humano a uma situação de conforto e bem estar nunca antes visto.

Nesse sentido, a literatura corrente nos dá a sensação de que nossa sociedade está no início de um processo de transformação radical, tendo como motor a “sociedade da informação”, entendida como um “novo modelo de sociedade cujo ponto de agregação estaria situado na produção e distribuição de informações [...], que sustentaria um novo sistema econômico e uma nova forma de sociabilidade”, sendo

essas últimas caracterizadas “pela ruptura das fronteiras territoriais e culturais”. (RUBEN, 2003, p.224).

De modo geral, a rede como estrutura que fará parte da sociedade já é algo aceito tanto pelos ideólogos quanto pelos críticos da “sociedade da informação”. Todos estarão conectados em uma super estrada da informação, ou *Estrada do Futuro*, como Gates intitula seu livro, que, entre outras coisas, significa que todos conectados ao mundo digital trocando informação, experiência, trabalhando, se divertindo, sem que seja preciso – ou ao menos sendo minimizada – a interação pessoal – ou atômica (NEGROPONTE) –; tendencialmente privilegiar-se-á mais as relações não presenciais por meio de instrumentos interligados em rede do que as formas tradicionais.

Gates acreditava que em 10 anos depois da publicação de seu livro (por volta de 2005) essa cultura teria mudado e a aceitação do público em relação ao uso da rede estaria mais generalizada, afinal, como vemos diariamente a divulgação ideológica maciça em cadernos de jornais sobre informática, em revistas especializadas e introdutórias sobre o tema, a criação de cursos, a propaganda ideológica em torno da necessidade do computador e suas atividades correlacionadas, entre outros meios, sensibilizaria o público a essa aceitação. Num primeiro momento, esse augúrio parece até ser verdadeiro, sendo até demarcado teoricamente por alguns autores:

Como tendência histórica, as funções e processos dominantes na era da informação estão cada vez mais organizados em torno de redes. Redes constituem a nova morfologia social de nossas sociedades, e a difusão da lógica de redes modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura. Embora a forma de organização social em redes tenha existido em outros tempos e espaços, o novo paradigma da tecnologia da informação fornece a base material para sua expansão penetrante em toda a estrutura social (CASTELLS, 1998, p. 497).

Desse modo, poderíamos até dizer que Gates acertou em suas previsões de que a rede de informações mediadas pelos artefatos eletrônicos se ampliaria

consideravelmente, chegando aos mais diversos níveis e situações. Todavia, como discutimos no início desta pesquisa, e como Castells pondera, esse processo ainda parece estar bem longe da situação que imaginou Gates, e vai durar algumas décadas até que muitos dos seus resultados sejam percebidos, se é que vão mesmo acontecer da forma como ele idealizou.

Mas fica uma questão: até que ponto realmente podemos acreditar nisso tudo? Afinal, se observamos com calma, essas afirmações são de certa forma afoitas, pois ainda estamos no início de tudo, onde tudo está acontecendo rapidamente. Até que ponto isso não passa de puro marketing? Muito do que Gates afirmou que seria realidade em 2005 realmente se tornou, mas grande parte não!

Não podemos esquecer também que a “sociedade da informação”, mesmo que apresentada como algo novo, está atrelada ao desenvolvimento de outras forças, de uma forma de produção e reprodução da vida que em outros momentos já nos fez promessas parecidas, que é o sistema capitalista.

Nesse aspecto, acreditamos ser necessário se debruçar no estudo dessa nova realidade e dos discursos em torno dela. Aqui tentaremos realizar uma análise pautada não só nessas observações, mas também na análise de diversos estudos e pesquisas sobre o tema, bem como no discurso corrente sobre a “sociedade da informação”, o que nos ajudará a apreender o atual contexto em torno das redes eletrônicas de comunicação e sua implicação para a vida em sociedade.



### III – A “SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO” E A BASE DE SEU DISCURSO

Como vimos anteriormente, a “sociedade da informação” de que se fala tem sua origem atrelada à evolução da informática e de uma série de outras transformações técnicas relacionadas que sugerem que

A sociedade está sob “choque informático”: suas estruturas econômicas, sociais e culturais serão profundamente abaladas. Haverá uma reestruturação industrial, um reordenamento social, uma mutação cultural. Mais ainda: serão afetados os hábitos, os conhecimentos, as competências, o universo cultural e mesmo a razão de ser dos indivíduos (BENAKOUCHE, 1985, p. 7)

Quem lê as linhas acima e está atento às discussões acerca das supostas transformações que a sociedade moderna vem sofrendo por meio desenvolvimento das novas tecnologias, pensaria que estamos tratando de um texto atual. Mas se repararmos bem, esse texto foi publicado ainda na metade da década de 80 do século passado, quando ainda pouco se teorizava a respeito das transformações que a revolução da informação traria à sociedade em geral.

Na verdade, o discurso a respeito dessa realidade não é novo. Desde a década de 60 do século passado podemos perceber esse tipo de interação em diversas obras de ficção, como as séries Jornada nas Estrelas (*Star trek*), ou Perdidos no Espaço (*Lost in the Space*), por exemplo.

A questão é que naquela época tal realidade só fazia parte do imaginário artístico. Na prática ela se restringia aos meios acadêmicos e militares que desenvolviam e tinham acesso a esses serviços. Hoje, entretanto, muitas daquelas aplicações já estão disponíveis para uma grande parcela da população, mesmo que limitada à capacidade de um aparelho celular.

A visão acima é compartilhada por dois grupos de autores: um primeiro que aceita com certo otimismo essas transformações e um segundo que não se sente tão à vontade em concordar com o cenário proposto.

De modo geral, muito se escreve sobre esse contexto, entretanto, em sua maior parte, o conteúdo dessa literatura é de uma perspectiva basicamente técnica.

Não é raro, pois, encontrarmos textos que tratam basicamente do desenvolvimento autônomo dessas tecnologias, bem como o futuro que estas trarão e seus reflexos na sociedade em geral, muitos dos quais escritos por profissionais da área da tecnologia, ou que de alguma forma estejam envolvidos nela. Desse modo, o número de trabalhos sociológicos que tratam dessas questões ainda é pequeno. Na verdade, muito dessa discussão se encontra dispersa em outras áreas das humanidades, como as de base filosófica, da ciência da informação, da comunicação, do jornalismo, da área jurídica, entre outras.

Assim, ao iniciarmos qualquer estudo sobre o tema, devemos tomar como base essa literatura técnica, mas, principalmente, aquelas mais criteriosas, embasadas em estudos empíricos que, além de analisar o viés tecnológico, privilegiem também todo um conjunto de discussões que levam em consideração as implicações sociais, políticas, culturais, econômicas, ecológicas, entre outras, que essa revolução pode estar acarretando, sem reduzi-la a uma questão meramente tecnológica.

Desse modo, será possível traçar um panorama geral a respeito das questões envolvidas no que se refere à revolução tecnológica (que culminou na chamada “sociedade da informação” e tantas outras denominações) de modo a nortear nossa análise e permitir uma apreensão menos positivista das questões a serem tratadas.

De uma maneira geral, com base em inúmeros autores que tratam do tema, dentre os quais trabalharemos com alguns, é possível auferir que as relações desempenhadas por trás dessas transformações são inúmeras, exigindo, portanto, uma série de readequações de fundo econômico, político, cultural, social, lúdico, trabalhistas, psicológicos, entre outros, de modo global numa estrutura complexa de inter-relações.

Sob esse aspecto, no que tange a essa literatura mais tecnicista, essa nova perspectiva que raia no horizonte da humanidade traz consigo uma série de novas relações e situações que eram vistas em obras de ficção científica e que agora estão ao alcance de qualquer um que tenha acesso a algum aparelho eletrônico e um mínimo de conhecimento sobre informática.

Em geral, a sociedade futura proposta pelos ideólogos da “sociedade da informação” é uma sociedade em que não existiria guerra, que promoveria a democracia plena, pelo fato de todos terem acesso à informação, o que traria mais conhecimento e menos desigualdades. Além disso, todos teremos uma ampla vida de abundância, cultura e lazer. (KUMAR, 1997, p. 26)

A ideologia corrente se resume na promoção da “sociedade da informação” “como um desenvolvimento progressista e repleto de promessas [que] estaria levando a um futuro de maior prosperidade, lazer e satisfação para todos” (IDEM, p.45)

Todas essas promessas atribuídas à “sociedade da informação” e à sua capacidade de ser a solução de inúmeros problemas da humanidade é o discurso daqueles como Gates, Negroponte e Dertouzos que, a exemplo dos entusiastas da indústria, quando a revolução industrial despontava como modelo de progresso no século XVIII, defendem que tudo virá para a criação de uma sociedade melhor, justa e igualitária, que viria a facilitar a vida das pessoas, de maneira que elas possam se dedicar à outras atividades – lúdicas, culturais, etc.

Na verdade, a semelhança do discurso em torno do desenvolvimento técnico da informática em geral tem muito em comum com aquele promovido a partir do século XVII e XVIII, momento este do desenvolvimento industrial e das idéias iluministas.

Naquela época,

As idéias iluministas e do liberalismo burguês preconizam uma sociedade nova, sem precedentes, em vários aspectos da vida, centrada em uma ideologia da razão e do progresso, no controle da natureza pelo homem, de modo a levar a um aperfeiçoamento cada vez maior (...) e convencida da capacidade dos homens em princípio para compreender tudo o solucionar todos os problemas pelo uso da razão (HOBSBAWN, 1991, p.256)

O conceito de “sociedade da informação” ajusta-se muito bem à tradição liberal, progressivista, do pensamento ocidental. Mantém a fé do iluminismo na racionalidade e no progresso. Seus principais expoentes pertencem, em geral, ao centro do espectro ideológico.

(KUMAR,1997, p. 15)

O discurso da época da revolução industrial acerca do desenvolvimento técnico e da melhora das condições humanas era de certo modo aceito como algo natural e inevitável, pois além de uma série de rápidos avanços tecnológicos da época – como as ferrovias, o telégrafo, os motores, entre outros que realmente mudaram a forma como os indivíduos dirigiam a vida –, aconteceram também mudanças de ordem política, social, moral e religiosa, nas ciências, de modo que o mundo conhecido até então estava mudando radicalmente, não só na teoria como na prática.

o pensamento iluminista abraçou (...) a idéia do progresso [de forma que] existia no século XVIII um esforço intelectual dos pensadores iluministas para desenvolver a ciência objetiva, a amoralidade, a moralidade, as leis universais e a arte autônoma nos termos da própria lógica interna destas (HAVEY, 1991, p.23)

Ao acompanhar a literatura otimista do desenvolvimento técnico atual, fica evidente que este mesmo raciocínio, vem sendo usado como bandeira. Então, a crença dessa vertente é a de que “a “sociedade da informação” além dos benefícios por ela prometidos e por muitos de nós esperados, contribuiria decididamente e incisivamente na construção de um ‘novo planeta’” (RUBEN, 2003, p. 224), de que essa nova sociedade será melhor, mais humana, mais igualitária, mais consciente tanto política quanto intelectualmente. “A tecnologia digital pode vir a ser uma força natural a conduzir as pessoas para uma maior harmonia mundial” (NEGROPONTE, 1995, P. 218).

A questão é que essa ideologia ganha hoje muito espaço, sendo reforçada por uma série de estudos e ações práticas, como aponta o autor:

o mundo é cheio de ideologias e poucas tem maior força hoje de que aquela que disse que existe uma revolução tecnológica em curso que impõe por toda parte a compra e o uso das tecnologias de informação e comunicação. Vemos a força dessa ideologia no setor público, em bancos, instituições de pesquisa, escolas, comércio, indústria, saúde, lazer, e no lar entre outros (RUBEN, 2003, p.247)

É uma ideologia que promove, além de tudo, uma idéia de mudança, de mudança para algo melhor e em todas as esferas da vida, como foi antigamente. “Por causa de sua ‘universalidade’, o computador força o respeito, até mesmo a devoção, e argumenta em favor de um papel abrangente em todos os campos da atividade humana”. (POSTMAN, 1994, p. 125). Mais que isso até, nos alerta Kumar, essa base teórica já esteve presente bem antes da “sociedade da informação” se estabelecer:

Na medida em que o conhecimento e seu acúmulo são equiparados à maior eficiência e maior liberdade, essa opinião, a despeito de seus pronunciamentos favoráveis a uma mudança radical na organização social, dá prosseguimento à linha de pensamento iniciada por Saint-Simon, Conte e os positivistas (KUMAR, 1997, p.15)

Podemos afirmar, desse modo, que o argumento desses autores simpáticos às novas tecnologias é algo que já se pôs em prática na história do desenvolvimento social e político. A leitura mais atenta desse projeto também leva a concluir que ao desenvolverem suas teses a respeito da fundamentação prática da “sociedade da informação”, eles seguem uma tradição que de alguma forma se adequa ao seu modo de racionalizar o mundo, isto é, seguem uma base teórica que serviu de aporte para o desenvolvimento da sociedade capitalista da qual fazem parte.

E por isso mesmo não é de se assustar que sua base teórica e prática, mesmo que considerada cheia de problemas e contradições pela crítica, seja retomada como uma base para uma visualização de como deveria ser o mundo.

Veremos isso mais atentamente adiante. O que nos interessa nessa altura é o fato de que a argumentação elaborada por esses autores toca aquela promovida a partir

do iluminismo e da primeira revolução industrial (quando começa a se fundamentar o pensamento burguês/capitalista). A crença desses autores, como já dissemos, é a de que a partir do momento em que a rede de informações se tornar um produto de massa, ou tão comum para a maioria da população como é a eletricidade, por exemplo, a humanidade teria acesso a uma série de novas possibilidades nos mais diversos campos de ação; desse modo, as condições humanas em geral sofreriam um salto de qualidade comparável a outros momentos ímpares na história.

A idéia básica é que a rede vai facilitar a vida das pessoas das mais diversas maneiras, de modo que o tempo útil para se dedicarem às mais diversas atividades será maior, como a aquisição de cultura, conhecimento, maior acesso à informação, a produtos mais baratos, etc, do mesmo modo em que aconteceu durante as revoluções industriais.

A segunda revolução industrial [...] tornou possível a produção de alimentos com menos mão-de-obra, além de melhorar a fabricação e o transporte de mercadorias. Os salários cresceram e surgiu uma nova classe trabalhadora, os empregados de escritório. Aumentou o número de pessoas com acesso á educação, que tinham dinheiro para os novos luxos. Elas ganharam também muito mais mobilidade.

[...]

Em termos ideais, a revolução da informação repetirá os êxitos da revolução industrial (DERTOUZOS, 1997, p. 30; p. 46).

Do mesmo modo que a partir de 1765, ano da invenção da máquina a vapor, momento este em que “não se passou uma década sem a invenção de alguma maquinaria importante” (POSTMAN, 1994, p. 49), as tecnologias da informação vivem situação similar, o que dá a entender para esses autores que o momento é da mesma natureza que aquele das revoluções industriais, isto é, um momento de crescentes progressos técnicos “benéficos ao desenvolvimento humano” cuja tendência era manter uma linha ascendente de novidades e transformações positivas.

E essas novidades, como tocamos acima, não atingiram apenas as áreas técnicas e mecânicas. Ela também esteve presente em outras áreas do conhecimento humano, além de criar novas ciências, como foi o caso da primeira teoria da evolução das espécies ou da sociologia.

Um dos ramos científicos mais significativos para aquele momento, talvez tenha sido o da ciência econômica, que se preocupava em interpretar e dar sentido ao que estava acontecendo, além de tentar formular a melhor maneira desse novo sistema de produção funcionar adequadamente.

Também conhecida como economia clássica, teve vários expoentes, dentre eles Adam Smith, que divulgava as idéias sobre o livre comércio – em contraposição ao mercantilismo –, sobre o liberalismo, sobre o não intervencionismo na economia, sobre a propriedade privada, além de teorizar a respeito de como seria uma sociedade auto-regulada pelo mercado.

Suas idéias exerceram forte influência na burguesia que se formava no período, a qual foi a responsável prática pela maioria das transformações que estavam acontecendo, pois era a classe revolucionária do período em questão. Essa transformação, como dissemos, representou a superação da sociedade feudal pela sociedade industrial capitalista.

Mesmo que muitas críticas tenham sido levantadas em relação às idéias de Smith, parece que elas ainda fazem sentido à teoria envolta no desenvolvimento tecnológico atual. Na verdade, alguns autores simpáticos à “sociedade da informação” acreditam que esta permitirá que se consiga chegar o mais próximo possível da sociedade capitalista perfeita.

Por exemplo, com o estabelecimento do mundo digital teríamos o que Gates chama de *Capitalismo sem Força de Atrito* (Gates, 1995, p. 199). Segundo ele, vivemos hoje um processo econômico que se define em um mercado estruturado por uma cadeia de intermediários entre a criação do produto final e o consumidor. Nesse caso, o produto final é extremamente encarecido, impedindo o pleno acesso das pessoas à maioria das coisas.

Assim, para elaborar um livro, por exemplo, o autor tem que adquirir papel, canetas, uma máquina de escrever ou um computador, os quais, para chegar a ele, dependem de uma rede de pessoas e serviços que invariavelmente agregam valor ao custo de produção de cada item.

Logo, antes mesmo de começar a escrevê-lo, o autor já terá que agregar ao valor final do livro um montante referente ao custo que teve para adquirir esse material que foi, dependendo do caso, extraído da natureza ou sintetizado, além de gastos com gráfica, percentagem para editoras e livrarias, fretes, entre outros custos indiretos que incidem em seu valor final.

No caso do consumidor que tivesse um suposto interesse pelo livro, o preço final do mesmo é variável, pois o comprador deveria se deslocar da sua casa até a livraria, gastando com condução, além do tempo – na sociedade capitalista tempo é dinheiro – que perdeu até realizar a compra.

Portanto, temos atualmente uma sociedade que além de produzir produtos com custo elevado é de funcionalidade complexa. Todavia, segundo estes autores, com a digitalização da informação, tudo seria diferente, pois “as únicas pessoas envolvidas numa transação serão o comprador e o vendedor [produtor e consumidor final]” (Gates, 1995, p. 200), de modo que uma série de intermediários (humanos e processos) seriam eliminados.

Essa idéia de processo reprodutivo “enxuto” vai remontar à outra etapa do pensamento econômico capitalista, o pensamento taylorista, também conhecida pela administração científica. Elaborada no século XIX por Frederick Winslow Taylor, esse pensamento buscava novas formas de organização mais sistemática, planejada e supervisionada de todo o processo de produção. Foi a partir de suas idéias que se introduziu o controle de pessoal por meio de supervisores, da produção por meio de controle de tempo e processos, a eliminação de etapas não fundamentais, do “controle de qualidade”, entre outras, visando à produção mais enxuta, eficaz, e com menos desperdício.

A presença dessa outra teoria, que ajudou a sustentar a sociedade capitalista, também parece estar no pensamento desses autores. Isso fica evidente em nosso



exemplo a respeito das facilidades do uso das técnicas da “sociedade da informação”. Senão vejamos, ao invés de precisar de papel e caneta para escrever seu livro, o autor precise apenas de um computador conectado à rede. Basta que ele mesmo digite e edite as páginas de sua obra, que fica muito fácil com uma série de programas do gênero, como editores de texto, corretores ortográficos, entre outros – muitos deles grátis. Depois de pronto, ele pode disponibilizar na rede, em formato digital, sua criação, seja em um *web site* próprio, ou no caso de uma livraria virtual que já tem um público direcionado.

Quem visitar o *web site* e se interessar pelo livro poderá comprá-lo sem sair de casa, fazendo apenas uma transferência bancária para a conta da livraria ou do autor, a qual depois de confirmada permitirá ao comprador ter acesso a uma senha que lhe permite copiar o livro para seu computador e lê-lo.

Por esse exemplo, no entendimento dos ideólogos da tecnologia, seria possível eliminar uma série de intermediários diminuindo, por conseguinte, a quantidade de trabalho agregado ao produto, e conseqüentemente seu valor final. Mas não é só o valor final do produto a única vantagem de um sistema informatizado em rede de produção. Perceba que o consumo aqui também se enquadra nas idéias da administração científica. Ela também se torna uma atividade mais racionalizada.

Segundo esses autores, se ainda pensarmos num produto como o livro, outros benefícios seriam alcançados, como a não necessidade de derrubada de árvores para fazer papel, a economia de combustível por conta da eliminação de várias etapas de transporte como ocorre atualmente, além da economia de tempo proporcionada, bem como a criação de uma ponte de interação com o autor através de e-mail, e até mesmo a ampliação ao acesso de livros e tantas outras benesses que poderiam ser citadas.

Mesmo em produtos onde não é possível a transformação de átomos em bits, como uma geladeira, por exemplo, é possível que as melhorias prometidas também apareçam. Faça o teste e tente comprar alguma coisa pela Internet como, por exemplo, a geladeira. Já existe hoje – e a tendência é que eles se tornem mais eficazes no futuro – programas de busca na Internet, também chamados de robôs. Um exemplo muito comum desse tipo de sistema são os “motores” de busca como o google

(<http://www.google.com.br>). Digamos que peçamos (claro que não por comando de voz) a esse programa para procurar na Internet lojas que ofereçam a geladeira que procuramos com os preços mais convidativos do mercado e que ofereça as melhores condições de pagamento, prazo de entrega mais rápido, que dê garantia estendida, entre outros.

Em poucos instantes, serão enviados os 10 melhores resultados – ou mais, conforme definir o usuário – que se adequaram à sua exigência de pesquisa, lhe permitindo escolher qual mais lhe agrada. Desse modo, empresas que não se tornarem competitivas serão eliminadas da concorrência, forçando-as a fechar suas portas – isto é, se não forem lojas virtuais.

Esses são alguns dos muitos exemplos que são repetidamente divulgados pelos ideólogos da “sociedade da informação” e do capitalismo. Percebemos que a teoria de Adam Smith de um mercado auto-regulador e flexível se tornaria possível como reconhece e admira o próprio Gates (GATES, 1995, p. 199). Será fácil, segundo ele, podermos saber o preço que vale cada mercadoria de modo que os vendedores nunca cobrarão mais do que vale cada produto, estabelecendo uma situação de concorrência quase perfeita e de capitalismo quase perfeito, o que para ele é a situação ideal.

Todavia, sem a aplicação das idéias de Taylor, isto é, as da administração científica, tanto da produção quanto de mão-de-obra e até mesmo no consumo, é impossível que o sistema funcione.

Já sabemos que uma infinidade de aparelhos terá “microchips” que, como se sabe, são como computadores simplificados executando funções dedicadas. Quando estes aparelhos tiverem acesso à rede, por meio de ações automatizadas, a administração científica será fundamental.

De qualquer modo, parece que esses autores e representantes da indústria da tecnologia sugerem a possibilidade de alcance para todos do paraíso proposto pelo capitalismo por meio do ciberespaço. É a mão invisível de Smith entrando em ação. Segundo esse conceito, na sociedade os produtores agiriam não com altruísmo, mas sim de forma egoísta. Todavia, seus esforços egoísticos se juntariam sem a consciência deles produzindo o bem estar coletivo. Entretanto, como historicamente já foi

demonstrado, é bem possível que a característica altruística da “mão invisível” não entre em prática, restando apenas os esforços egoísticos dos envolvidos no processo.

A percepção que salta dessa leitura é a de que, na verdade, as idéias desses autores parecem promover uma reestruturação do sistema e que a “sociedade da informação” parece ser um dos principais elementos para isso, como sugeriu Alves quando o citamos no início do trabalho.

Portanto, trata-se de uma reestruturação, não podemos falar então em revolução. Talvez, pelo menos em um primeiro momento, não em revolução social, mas talvez nos moldes da “quarta revolução tecnológica” (ALVES, 2003), em revolução da informação e das formas como ela se distribui e estrutura a vida cotidiana por meio do ciberespaço. Nesse aspecto, é possível entender a “sociedade da informação” como desdobramento da sociedade industrial, não devendo ser, portanto, considerada uma nova sociedade, mas a mesma sociedade sob novos aspectos.

Vivemos uma série de mudanças importantes, mas nenhuma delas assinala um rompimento fundamental na ordem do industrialismo capitalista. Tudo isso pode ser interpretado como manifestações do dinamismo tecnológico e das inovações revolucionárias constantes na produção, que eram inerentes, desde o início, à revolução industrial. Nos casos em que aparecem aspectos novos, eles podem ser atribuídos principalmente à crescente internacionalização e a globalização da produção que, mais uma vez, eram inerentes ao capitalismo desde os primeiros dias” (KUMAR, 1997, p.76).

### ***Uma nova sociedade ou um outro “upgrade” no sistema?***

Já que relacionamos o desenvolvimento da “sociedade da informação” com o capitalismo, é necessário pensar em suas contradições. Na verdade, já mesmo na época de Smith ou de Taylor, críticas eram tecidas contra a teoria geral, ou mesmos as teorias e ideologias mais específicas que cercavam o sistema de produção capitalista. As

críticas em relação à teoria, muitas vezes se fundamentavam nos resultados práticos gerados, como exclusão, exploração de mão-de-obra infantil e feminina, desemprego, entre outros, geralmente não admitidos pelas correntes teóricas senão como resultantes de “desajustes” no próprio sistema.

Na atualidade, a tendência dos defensores das novas tecnologias coaduna com o cenário acima, seguindo de certo modo a mesma linha de pensamento dos teóricos da época de Smith, isto é: apenas vêem os resultados positivos do processo que parece estar isento de contradições. Para não ser injusto com esses autores, podemos até dizer que eles enxergam que a nova sociedade trará algumas contradições:

O simples fato de eu estar otimista [com a tecnologia] não implica que não esteja preocupado com o que vai acontecer com todos nós. Como acontece com todas as mudanças importantes, os benefícios da “sociedade da informação” vão ter o seu preço (GATES, 1995, P. 309).

Negroponte não discorda dessa visão naturalizada do capitalismo: “sou otimista por natureza. Contudo, toda tecnologia ou dádiva da ciência possui seu lado obscuro, e a vida digital não constitui exceção” (NEGROPONTE, 1995 .215)

Dertouzos pensa o mesmo quando diz que a revolução industrial trouxe uma série de benefícios, lembra que ela trouxe também problemas. Por isso, ele diz: “a revolução informacional provocará uma transformação igualmente profunda” (DERTOUZOS, 1997, P.30) na vida “normal” das pessoas.

Mas não passam dessa constatação, na verdade simplesmente alegam que a “sociedade da informação” vai ser melhor que a industrial, que a “sociedade da informação” trará vantagens e melhorias que suplantarão esses efeitos negativos. Novamente, em nosso entendimento, trata-se apenas de ajustar o sistema.

Um ponto que chama a atenção quando se fala que o novo sistema trará melhorias é inevitável questionar: vantagem e melhorias em relação a que? Para quem? Na verdade, ao apregoar as vantagens de um “novo sistema”, eles acabam confessando que já se vive em uma situação repleta de contradições, isto é, as contradições da sociedade industrial, portanto, as contradições da sociedade capitalista.

Mas, se como vimos, a lógica deles é uma lógica embasada em teorias já usadas pelo capitalismo, não conseguimos ver em que medida, em essência, está se chegando a algo realmente novo.

Insiste-se em mostrar uma série de novas vantagens. Com a “sociedade da informação”, os indivíduos terão ingresso – por conta de lhes sobrar tempo e de possuírem uma forma de acesso a conteúdos de forma instantânea – às atividades que aos poucos estão ficando cada vez mais difíceis de acontecer, como ler um livro, conversar com amigos, participar de grupos de discussão, visitar lugares turísticos, visitar um museu, entre outros.

Mas, foi na época industrial do capitalismo que, em tese, também se ofereceu condições de melhora sem precedentes para a humanidade como o acesso à escola gratuita e pública, a ampliação de cursos superiores, de bibliotecas, (Hobsbawn, 1991), além da fundamentação do sistema de produção em massa com o taylorismo e o fordismo, que potencializaram o volume de produção, o que, em teoria, deveria diminuir o tempo de trabalho e oferecer maior acesso ao tempo livre, entre outras coisas.

Mesmo hoje, a maioria das pessoas não tem acesso a esses e outros benefícios. Faculdade no Brasil, por exemplo, ainda é para uma minoria, isso sem citar acesso à saúde pública ou outros serviços. Enfim, se promessas feitas há 200 anos ainda não deram certo, provando que a proposta anteriormente oferecida pelo próprio capitalismo não funcionou, quem garante que agora funcionarão?

Os apologistas do sistema não falam sobre isso, só fazem coro ao dizer que o acesso aos benefícios está cada vez mais difícil de acontecer, mas que a solução seria a revolução digital. Mas essa modificação traria realmente algo novo? Isso não soa novamente como proposta de reestruturação do sistema que ainda tenta dar conta de suas contradições?

Podemos comparar a revolução digital com aquela da época de Smith, não na prática, mas talvez na forma de elaboração da argumentação e nos exemplos práticos explorados. Nela, as máquinas – a exemplo do computador hoje – eram o catalisador de uma situação de ruptura, isto é, que superariam as contradições anteriores a ela,

quer dizer, da sociedade feudal e ao domínio do pensamento religioso que daria lugar à razão e à ciência rumo a algo novo e infinitamente superior. O contexto dos séculos XVIII e XIX “nos deu a idéia de progresso [...] encheu o ar com a promessa de novas formas de organização social. Havia impérios a construir, oportunidades a explorar, liberdades excitantes a serem desfrutadas” (POSTMAN, 1997, p. 54)

Existia no século XVIII um esforço intelectual dos pensadores iluministas para desenvolver a ciência objetiva, a amoralidade, a moralidade, as leis universais e a arte autônoma nos termos da própria lógica interna destas [...] A idéia era usar o acúmulo de conhecimento gerado por muitas pessoas trabalhando livre e criativamente em busca da emancipação humana e do enriquecimento da vida diária. O domínio científico da natureza prometia liberdade da escassez, da necessidade e da arbitrariedade das calamidades naturais (HARVEY, 1992, p. 23)

Portanto, o que se tinha, por parte dos pensadores iluministas, era um projeto de emancipação humana e liberdade por meio da razão e do progresso técnico, algo similar ao que se tenta reproduzir agora com os autores da ciência da informação. Podemos deduzir que esse novo momento, na verdade, tem seu lastro em algo muito mais antigo (sociedade industrial). De modo geral, esse tipo de reprodução

não é mais do que a conhecida tipologia evolucionista encontrada na sociologia desde o século XVIII. As mudanças correntes são interpretadas de acordo com um modelo derivado de (supostas) mudanças passadas e, os fatos futuros, projetados de acordo com a lógica do modelo. Da mesma forma que a sociedade industrial tomou o lugar da sociedade agrária, a da informação a está substituindo, e mais ou menos da mesma maneira revolucionária (KUMAR, 1997, p. 25)

Entretanto, se tal pensamento é evolucionista, como aponta Kumar, ele não deixa de ser também, como vimos acima, reformista. Podemos dizer desse modo que a base teórica da “sociedade da informação” possui essas duas características:

evolucionista, ao apresentar a “sociedade da informação” como um modelo que supera a sociedade industrial na forma de organizar a vida, e reformista, por estar inserida na lógica capitalista, e não romper com essa lógica; a segunda premissa é a que mais se ajusta ao momento atual. A primeira se coloca na ordem do discurso, enquanto a segunda opera na ordem prática.

Portanto, o que fica evidente na análise dessa literatura é a busca de uma sociedade capitalista funcional, sem, entretanto, romper realmente com a sociedade capitalista. Se isso é verdade, não podemos acreditar no prenúncio de uma sociedade nova, mas provavelmente uma forma de reestruturação de um sistema sócio/político, econômico e cultural vigente, seja ele chamado de pós- industrial, pós-moderno ou qualquer outra coisa. Busca-se sua própria manutenção enquanto modelo vigente por meio da criação de formas de superar seus problemas intrínsecos, mas não sua negação, isto é, a economia de mercado e a busca pelo lucro. Portanto, empreendendo pelos mesmos objetivos que se buscava na época da revolução industrial, não se está buscando um modelo novo, mas ainda perseguindo-se um velho modelo e o seu aperfeiçoamento. Nesse aspecto, “a nova tecnologia, porém está sendo aplicada em uma estrutura política e econômica que confirma e reforça padrões existentes, ao invés de gerar outros” (IDEM, 45).

as novas tecnologias da informação foram desenvolvidas *em, pelas e par*, as economias capitalistas avançadas – a dos Estados Unidos, em particular. É de se esperar, por conseguinte, que elas estejam sendo agora usadas obstinadamente para servir a objetivos de mercado. O controle da força de trabalho, o aumento da produtividade, a conquista de mercados mundiais e a acumulação ininterrupta de capital são as influências dinâmicas sob as quais ocorre o desenvolvimento das novas tecnologias da informação” (Schiller, apud KUMAR, 1997, p. 43)

Portanto, falar de nova sociedade é adotar uma possível ideologia do sistema que se resume em driblar suas contradições, ficar escondido, atrás de suas novas formas de agir que lhe garantem o controle sobre a produção e reprodução da vida.

Quando lemos os autores simpáticos a esse desenvolvimento, vimos que eles também percebem que existem problemas técnicos e, sobretudo sociais no que tange ao desenvolvimento social. Todavia, para esses mesmos autores, quaisquer que sejam os problemas atuais, eles serão resolvidos com o desenvolvimento técnico atual, isto é, os problemas são algo natural no desenvolvimento do sistema e eles se acomodarão e se resolverão automaticamente.

Mais uma vez encontramos relação entre o discurso desses autores e daqueles ideólogos do início da sociedade capitalista industrial. Os problemas que aparecessem eram para serem encarados apenas como algo inerente ao desenvolvimento e que seriam resolvidos naturalmente. “Do ponto de vista dos capitalistas, esses problemas sociais só eram relevantes para o processo da economia se, por algum terrível acidente, viessem a derrubar a ordem social” (HOBSBAWN, 1991, p 56).

Os problemas tanto naquela época quanto agora só seriam problemas se parassem o sistema. Com todo o suporte racional e de resultados práticos proporcionados pelo avanço científico, parecia que tal catástrofe não iria acontecer.

Mesmo percebendo que problemas existem, os otimistas os encaram de forma naturalmente otimista. Para eles vale aquele velho ditado: “é impossível fazer uma omelete sem quebrar alguns ovos”, isto é, conflitos existem, mas isso faz parte de qualquer processo de transformação. São apenas contratemplos. Dizem não ter a solução para tais problemas, ficando a cargo da sociedade promover o debate para prevenir tais tribulações.

Em geral, para esses autores, os problemas apontados pelos críticos dessa revolução informática na verdade não têm fundamento. Muitos deles são apenas problemas aparentes, os quais o próprio desenvolvimento do sistema vai sanar, dando a solução para as possíveis contradições que surgirem, até mesmo, como discutimos acima, os otimistas não encaram os problemas atuais, que se repetirão na “sociedade da informação”, como algo estrutural, mas sim como uma doença que ainda não recebeu seu remédio.



É verdade que o capitalismo, durante seu desenvolvimento, expôs uma série de antagonismos, entretanto, em muitos casos ele também deu – ou tentou dar – a solução para os mesmos. Elas foram percebidas como um mal que deveria ser erradicado. Criaram-se instituições, projetos e outros mecanismos dentro da própria lógica do sistema para resolver os problemas. (POSTMAN, 1994).

É como uma das estórias de Barão de Münchhausen que conta que em um de seus passeios a cavalo, ele afundou num pântano. Sozinho e sem ter quem o ajudasse, ele se puxa pelos próprios cabelos de modo a se içar e poder sair da situação que poderia levar ao seu final.

Hoje em dia o discurso parece retornar com essa ideologia. No início da sociedade capitalista industrial o discurso estava aliado ao motor à vapor, e mais tarde à ferrovia, que foram expoentes de uma série de outras transformações. Durante a revolução industrial, a locomotiva como um dos elementos marcantes desse momento revolucionário. Os investimentos realizados em torno dela – econômicos principalmente – foram importantes para promover resultados práticos – desenvolvimento de cidades, revolução nos transportes de passageiro e carga, nas próprias comunicações, entre outras (HOBSBAWN, 1991). Nesse aspecto a rede é a ferrovia de hoje, e o computador é o trem; seu desenvolvimento é em nível global e de alto custo, cujo resultado final prevê a alteração em muitos aspectos da sociedade para melhor.

O sonho do progresso humano mediado pelo desenvolvimento técnico, o qual promoveria uma vida agradável parece não ter dado certo, pelo menos não para a maioria excluída, quando analisamos os desdobramentos deste período.

“Os verdadeiros resultados sociais e econômicos do capitalismo provaram ser menos felizes do que tinham sido previstos” (HOBSBAWN, 1991, p. 260). As contradições se mostraram como não sendo meras falhas posteriormente corrigíveis, mas sim o produto contraditório dos desdobramentos do próprio sistema, que mantêm muitas dessas contradições além de criar uma série de outras novas, fato que atinge também essa nova etapa do capitalismo moderno, como não poderia deixar de ser.

Nossa argumentação se foca, portanto, no aspecto de que muitas das contradições do sistema capitalista que, sob aquela perspectiva, deveriam ter sido superadas pelo próprio desenvolvimento do sistema, na verdade se tornaram mais evidentes. Uma das propostas de superação é o desenvolvimento de novas formas, como a “sociedade da informação”. Mas até que ponto as contradições existentes não irão se agudizar com esse novo modelo ou mesmo dar início a uma série de novas contradições?

Portanto, nas páginas a seguir, gostaríamos de trabalhar mais especificamente com alguns aspectos mais “graves” que, segundo a literatura, tanto crítica quanto simpática, sofrerão o efeito ou poderão ocorrer durante essa fase do progresso tecnológico.

Muitos desses aspectos são os mesmos que encontramos desde o século XVIII e que se estendem até os dias de hoje, fruto da ineficácia do sistema capitalista em promover seu desenvolvimento. Ineficácia essa que deu origem a uma série de movimentos de contestação, como em 1848, quando vários movimentos populares e políticos se levantaram contra a crise capitalista.

Ao observarmos as principais preocupações atuais a respeito do desenvolvimento tecnológico, poderemos perceber de forma mais clara como as idéias iluministas se fazem presentes no pensamento dos autores simpáticos à revolução tecnológica atual.

Mas, se já são problemas apontados, por que fazer esse trajeto? Como dissemos, a “sociedade da informação” é mais uma ideologia, que com idéias novas, pretendem vender o mesmo produto, sob uma nova aparência. Como dissemos em outro momento, essa literatura mais positiva e ideológica é a que chega com mais frequência à maioria das pessoas, por meio, por exemplo, de revistas especializadas voltadas para o público leigo, ou programas na televisão aberta enfocando os avanços tecnológicos, ou mesmo seriados, como o Batman de que falamos anteriormente, cuja tecnologia aparece sempre como peça importante para se obter o bem. Alguns estudos sobre o

tema tem um toque “de auto-promoção, que, inevitavelmente cerca esses pronunciamentos” (KUMAR, 1997, p.13)

Quando Postman faz uma análise da sociedade atual, a qual ele denomina por tecnopólio, isto é, uma sociedade onde técnica e tecnologia imperam e determinam o funcionamento da mesma, ele nos alerta para o fato de que “aqueles que se sentem mais confortáveis no tecnopólio são as pessoas que estão convencidas de que o progresso técnico é a realização suprema da humanidade e o instrumento com o qual podem ser solucionados nossos dilemas mais profundos” (POSTAMAN, 1994, p.79), isto é, se produz uma crença em torno do desenvolvimento tecnológico e sua vocação heróica de salvar a humanidade que é reproduzida não só ideologicamente, mas com paixão.

Por isso o tecnopólio, como diz o autor “é um estado de cultura. Também é um estado da mente. Consiste da deificação da tecnologia, o que significa que ele procura sua autorização na tecnologia, encontra satisfação na tecnologia e recebe ordens da tecnologia” (IDEM, p.79).

Isso já é uma outra ponta do sistema ideológico, se pudermos colocar assim. Isto é, falamos do pólo daqueles que são o alvo da ideologia. Mas não qualquer alvo, neste caso são aqueles que de alguma forma têm acesso às formas de disseminar esse estado cultural e mental, fortalecendo ainda mais essa ideologia. São, como dissemos, aqueles que se ocupam em divulgar por meio de revistas e outras formas de transmissão de informação os benefícios do sistema, sem qualquer compromisso, a não ser aquele de informar e vender. É mais ou menos o que alerta Debray ao analisar o papel da imagem no processo político atual: segundo ele, a vasta quantidade de imagens que são produzidas diariamente e das mais diversas formas é quase sempre fruto de montagens e criação de contextos nem sempre verdadeiros, ou que querem imprimir uma imagem que não condiz realmente com a realidade ou ainda que busque imprimir uma realidade diferenciada daquela que realmente é, que procura seduzir e convencer a espectador a tomar partido daquilo que está sendo veiculado. (Debray, 1994)

É claro que essa produção não se restringe apenas aos meios aliados da ideologia, também temos dentro da mesma “indústria” profissionais que se preocupam em demonstrar exatamente as facetas do sistema que talvez não possam controlar todos os seus efeitos. A própria imagem pode condenar, vai dizer Debray, já que ela parte de uma perspectiva não exatamente verdadeira, mas de um recorte que mostre apenas uma particularidade que atende a um interesse específico. Como lembra Kumar, “a televisão, por exemplo, pode tanto tranquilizar quanto perturbar. Os processadores de texto podem ser tão úteis às atividades editoriais de pequenos grupos de oposição como para as estratégias racionalizadoras de gerentes de escritório” (KUMAR, 1997, p.46)

Em muitos casos, essas obras da contracultura do tecnopólio pretendem mostrar que “a “sociedade da informação” não evoluiu de maneira neutra, isenta de juízos de valor. A TI, como todas as tecnologias, foi escolhida e moldada de conformidade com certos e determinados interesses sociais e políticos” (IDEM, p.46). Querem nos fazer não esquecer que

A tecnologia nunca deve ser aceita como parte da ordem natural das coisas, que toda tecnologia – dos testes de QI a um automóvel, a um aparelho de tevê, a um computador – é um produto de um contexto econômico e político particular; e trás consigo um programa, uma agenda e uma filosofia que podem ou não realçar a vida e que, por conseguinte, requerem exame, crítica e controle (POSTAMN, 1994, p.190).

Essa agenda, gerada num contexto específico, nos garante apenas uma certeza “de que a tecnologia modificou (e continuará modificando) a nossa forma de pensamento, percepção, trabalho, e todos os outros aspectos da vida” (MUSTARO, 2002, p.215).

O que queremos dizer com isso não é que concordamos que serão inevitáveis as transformações propostas pela ideologia tecnicista. Acreditamos sim que elas virão, da mesma forma que acreditamos e buscamos uma sociedade melhor, mais justa e igualitária, mas não do modo em que eles acreditam ou buscam como “tipo ideal”.

Devemos prosseguir sem “ignorar que o domínio das novas tecnologias será cada vez mais imprescindível tanto para a organização social, econômica e política das sociedades, quanto para emancipação humana” (CABRAL, 2002, p. 228).

De certo modo, o domínio das novas tecnologias é, em certa medida algo marcante.

“Seria insensato e tolo negar o que existe de real em muito do que afirmam os teóricos da “sociedade da informação”. As experiências comuns da vida diária são suficientes para confirmar esse fato. Bancos 24 horas, faturamento automático nos caixas de supermercado, o virtual desaparecimento de cheques e dinheiro na maioria das transações monetárias, processadores de texto e máquinas de fax, reservas de hotéis e passagens aéreas *on-line*, transmissão via satélite de qualquer parte do mundo, são fatos da vida diária para muitos segmentos das populações nos países industriais avançados” (KUMAR, 1997, p. 27)

Não bastasse isso, a “economia de informação [...] equivale a cerca de 46% do PNB e responde por mais de 50% de todos os ordenados e salários pagos, isto é, mais da metade da renda nacional” (IDEM, 23), nos EUA. Logo, não é de se estranhar que tenhamos publicações e ampla divulgação – muitas delas financiadas por governos e empresas ligadas ao desenvolvimento da “sociedade da informação” – que endeusam o tecnopólio. Na antiguidade, até o início do renascimento e da era industrial, era comum se ouvir expressões do tipo “foi deus que fez ou deus que quis”, hoje ouve-se, “o computador fez, o computador determinou que” (POSTAMN, 1994, p 121)

Portanto, diante da penetração cada vez maior do computador e das tecnologias da informação e rede nas esferas humanas mais diversas, é cada vez mais urgente, “a discussão [sobre][ ...] os possíveis caminhos – ou descaminhos – para a construção de uma sociedade mais autenticamente humana, a partir de uma realidade conjuntural ainda nebulosa” (CABRAL, 2002, p. 228).

Talvez nebulosa para aqueles que se interessem em debater com seriedade essas transformações, mas talvez não seja mais nebulosa para os ideólogos desse contexto, que têm um projeto e uma visão de futuro de certo modo clara e que ganha forma por

meio do discurso ideológico que hoje, massificado e por uma série de ações práticas – como o aumento das formas das pessoas acessarem à rede, crescimento dos serviços digitais, elaboração de aparelhos eletrônicos multifunção acessíveis, o crescimento de formas de relacionamento virtual, entre outros – mostra que esse futuro já é presente e motiva aqueles que não fazem parte dele a se integrar.

Em vista disso, o que se pretende modestamente aqui é fazer uma análise sobre as mudanças ou as contradições que o desenvolvimento técnico e as ações práticas desse novo momento trazem consigo. Pretendemos ir além do que se diz sobre elas, além do que comumente é dito pela propaganda positiva, afinal nos motiva, entre outras coisas, o fato de que “a verdade é que todos esses progressos científicos não contam toda sua história” (FERKINS, 1976, p. 79).

Não contaremos, é claro, toda a história de cada um deles, até mesmo porque não é o objetivo aqui, e nem mesmo seria possível tal empreitada, pois cada um desses aspectos, mesmo atrelado a um único princípio, mereceria atenção única para tentar dar conta de suas particularidades e relações.

### ***A “sociedade da informação” e suas limitações***

Gostaríamos de começar – não que tenha uma ordem específica e até mesmo porque algumas se misturam – com as questões relacionadas à segurança. Mas não falamos aqui de criação de sistemas de segurança desenvolvidos para grandes corporações apenas, mas sim na preservação da segurança do cidadão comum, do usuário comum da rede. Lembrando mais uma vez as características desse desenvolvimento, nos chama a atenção para o que Negroponte considera ser uma das mais fundamentais, isto é, a digitalização. Por meio dela será possível, como já foi dito, transformar serviços, informações e alguns bens em formato digital, ficando disponíveis na rede.

Além do fato de que o usuário comum poderá digitalizar uma série de conteúdos, como é comum hoje, principalmente com a música e livros, existirão informações pessoais disponíveis na rede de modo que será comum (e já é) “casos de

abuso de propriedade intelectual e de invasão de nossa privacidade. Enfrentaremos o vandalismo digital, a pirataria de software e o roubo de dados” (NEGROPONTE, 1995 p.215)

Como os bits são informações codificadas de forma numéricas e pré-programadas, é possível serem acessadas e alteradas por qualquer pessoa que consiga “ler” tais códigos. Desse modo, é plausível que alguém possa quebrar o sistema de segurança de computadores, já que todos estarão conectados, e roubar informações muitas vezes vitais armazenadas nele sobre pessoas comuns ou corporações, tendo acesso, desse modo, à nossa conta bancária, às informações pessoais ou confidenciais de empresas, entre outros.

Os desenvolvedores de sistemas informáticos apostam em sistemas complexos de segurança. Entretanto, vale lembrar que por trás de qualquer sistema informático, existe a interferência humana, e por mais avançado e desenvolvido que sejam os sistemas de senha e criptografia, sempre existe a possibilidade de quebra.

Por isso, por mais que se criem sistemas de proteção, esses tipos de delitos serão cada vez mais comuns, como já são atualmente. É comum vermos notícias de pessoas que tiveram sua conta de banco acessada indevidamente, fraudes em cartão de crédito, quase sempre por meio de e-mail falso que levam a *sites* clonados, onde o usuário é induzido à introduzir seu nome de usuário e sua senha acreditando estar participando de uma situação idônea.

Em muitos casos, os golpistas se valem da inocência e falta de conhecimento do usuário, que se habitua a usar apenas os procedimentos básicos para navegar, que simplesmente clicam nos ícones acreditando estar acesso a informação que está escondida nele.

Isso abre o precedente para uma discussão muito extensa que não teremos como abordar aqui com a atenção merecida que é da linguagem iconizada, isto é, os processos de comandos que o usuário deveria dar para fazer qualquer coisa no computador é substituída por símbolos que são acionadas pelo clique do mouse, colocando em operação uma série de ações sobre as quais ele não tem mais controle.

Por trás do discurso de se criar uma interface mais dinâmica e que não exija muito dos usuários, encontramos o fato que cada vez mais o indivíduo tem cada vez menos acesso à forma com que são construídos os processos, portando-se apenas como meros operadores, do mesmo modo em que o artesão se transformou em operador das máquinas de tear da revolução industrial. A “iconização” fortalece um fator importante da reprodução do capitalismo, isto é, a de que o domínio dos meios de produção, neste caso de como se estrutura o funcionamento do software, fique nas mãos apenas dos técnicos contratados pela empresa, que são rapidamente substituídos a fim de que eles não venham a dominar todo o processo. Isso é possível graças ao crescente número desse tipo de profissional, haja vista a crescente oferta de cursos voltados para esse fim.

O domínio dos processos pelas grandes empresas também já foi alvo de vários debates, mas hoje, no que tange à “sociedade da informação”, ela chama a atenção para novos aspectos como o incentivo cada vez mais freqüente de movimentos promovendo o software livre, como o *Linux*, sistema operacional similar ao *Windows*. A premissa desse movimento se assenta na idéia de que todo o usuário tenha à sua disposição gratuitamente o código fonte, isto é, todas as rotinas em que o programa foi montado e que cada usuário possa fazer modificações no sistema visando à melhoria do mesmo.

Esse movimento chama a atenção para outra discussão muito complexa concernente à sociedade capitalista, que é o domínio privado por meio do processo de patentes e de *copyright*.

O que se pretende com o software livre é que os programas de computador possam ser desenvolvidos de forma aberta por vários técnicos e disponibilizado na rede de forma gratuita ou apenas custando o mínimo possível, apenas para pagar custos de distribuição. Os softwares comerciais em geral são caros e pouco flexíveis; com o software livre, teríamos programas gratuitos e cada vez mais com o jeito dos usuários. É uma proposta que foge do interesse monopolista das empresas de software. Entretanto, isso ainda é um movimento lento, que, mesmo tendo o incentivo



governamental<sup>28</sup>, como no caso do Brasil, passa por uma série de outros entraves políticos e de comércio internacional.

Esse aspecto remonta outro ponto de fissura, que é o da cópia e distribuição indiscriminada de produtos. Por serem caros<sup>29</sup>, os softwares são freqüentemente pirateados, isto é, da cópia original são feitos vários clones e vendidos muitas vezes por preços 99% mais barato que o original. No caso do Sistema operacional Windows, ele custa em bancas de produtos pirateados de qualquer terminal rodoviário urbano do Brasil apenas R\$ 10,00, ou cerca de U\$ 4,00.

A pirataria não atinge, quando se fala em rede e computador apenas softwares, mas qualquer conteúdo que possa ser digitalizado, como músicas, livros, etc. Estima-se que um a cada três discos musicais vendidos no mundo seja pirata, representando um mercado de cerca de 4,6 bilhões de dólares. (COMBATE, 2006, p.1). Segundo o mesmo site, os países em desenvolvimento são os campeões em pirataria, principalmente o Brasil. Mas isso não é exclusividade nossa. Nos EUA, por exemplo,

Aproximadamente 65% dos universitários norte-americanos baixam software pirata da internet --e não vêem problema na prática. Segundo um estudo da BSA (Business Software Alliance), apenas 35% daqueles que já fizeram o download de software comercial pagaram por ele (CERCA..., 2003)

Não é a toa que o combate à pirataria ganha hoje contornos mundiais, afinal nunca foi tão fácil copiar algo e distribuir pelo planeta em poucos minutos por meio de um computador conectado à rede.

Isso preocupa a empresa capitalista, pois, sem pagar, muitas pessoas estão tendo acesso a conteúdos que deveriam estar sendo pagos - deixando de gerar lucros. O

---

<sup>28</sup> Em muitos estados e prefeituras, como no Rio Grande do Sul, por exemplo, os softwares comerciais foram substituídos por sistemas de código similares, o que livrou o estado do pagamento de pesadas taxas de licenciamento de software (cerca de 70%). Outro exemplo é o metro de São Paulo que também usa outras soluções de software que não os comerciais padrão, tendência que podem seguir muitas empresas pelo alto custo do software que pode ficar, em alguns casos, mais caro que o próprio negócio a ser aberto. (ALMEIDA, 2000).

<sup>29</sup> Um sistema operacional como o Windows, custa R\$ 492,87 “sem taxas de transporte e manuseio” (cerca de 219 dólares) (MICROSOFT, 2006).

argumento, além da defesa da propriedade privada, é que esse tipo de crime estaria fazendo com que as empresas repassassem o prejuízo para aqueles que se portam bem e compram o original; mais ainda, as empresas são obrigadas, com a pirataria, a ter que demitir funcionários, pois o consumo dos originais diminuiu, gerando queda, por conseguinte, na produção.

Por outro lado, e isso talvez seja o que se quer abafar com o argumento acima, a Internet pode promover – como discutiremos adiante – a maior participação popular. Hoje, movimentos de *copyleft* – oposto de *copyright* – discutem a validade de se manter o sistema sobre direitos autorais, ou mesmo a perda do controle das empresas sob a produção de software, como no caso dos códigos abertos.

Na verdade, se prestarmos bem atenção ao discurso de Gates, a tendência é de que a pirataria em breve desapareça, pois o próprio desenvolvimento do sistema tem a solução que agradaria a todos, que é, como já vimos, a fórmula proposta pelo capitalismo sem força de atrito, isto é, eliminar processos que encareçam o produto, dando ao usuário final um produto pelo preço de custo, com o lucro justo.

Isso já está sendo colocado em prática com música, que é um dos produtos registrados pirateados com mais frequência. Por meio de programas como o *Windows Media Player*, você pode acessar uma série de lojas e adquirir Álbuns inteiros ou faixas específicas com descontos que só seria possível de se conseguir por meio deste sistema, proporcionando um produto barato que não justificaria a pirataria<sup>30</sup>. É claro que mesmo sendo um produto bem mais barato que o não vendido pela rede, não se tem como afirmar que por trás dele a taxa de lucro seja realmente “justa”, ela pode ser até mesmo maior.

Enfim, voltando à questão dos crimes virtuais, se faz necessário para a proteção da propriedade privada de bens, senão a criação de uma nova polícia, ao menos um novo tipo de policial. Sua principal arma não será o cacetete, o *spray* de pimenta e as armas de fogo – se bem que ele a usará no caso de uma possível ação em campo –, mas sim seu mouse, teclado e computador conectado à rede a fim de realizar sua

---

<sup>30</sup> O site do Portal da Terra ([www.terra.com.br](http://www.terra.com.br)) disponibilizou na época dessa pesquisa um serviço similar, chamado sonora, onde o usuário poderia acessar seu conteúdo musical e comprar as faixas que interessava.

investigação criminal por meio de pistas e informações deixadas pelos criminosos virtuais.

Apesar de parecer ficção, já existe na polícia federal aqui do Brasil – e em muitos outros países também – policiais com esse perfil. É claro que não descartamos a importância desse serviço, afinal não só da defesa da propriedade privada empresarial esses policiais se ocupam, como também de crimes de pornografia infantil na rede, do acesso indevido à contas pessoais, como a operação cavalo de tróia<sup>31</sup>, por exemplo, entre outros.

Além dos crimes provenientes da digitalização existe um outro que nos chama a atenção por nos direcionar para outro elemento da crítica que se faz da Internet. Neste caso são as relacionadas às informações pessoais disponíveis na rede sobre as pessoas. Basta lembrar os conteúdos mais frequentes entre nossos entrevistados que possuíam *flogs e blogs*.

Num futuro próximo seu “micro de bolso será capaz de registrar [...] tudo o que acontecer com você” (GATTES, 1995 p. 328). Mas não só em seu micro de bolso, muitos computadores hoje reúnem informações pessoais sobre o usuário e com as pessoas com as quais ela se relaciona, como cadastro de bancos, de lojas, conversas pessoais, entre outros meios. Em certos casos, estas informações ficam disponíveis a qualquer um. De certo modo, muito da vida da pessoa na rede está lá, em muitos casos de forma fragmentada, e que em determinadas situações as informações podem se entrecruzar. Um exemplo é o da pessoa que tem, digamos, seu nome inserido no Serviço de Proteção ao Crédito (SPC), empresa que insere nosso nome em seu sistema quando atrasamos algum pagamento. Quando este usuário comprar e for pagar com outra forma que não seja à vista, em dinheiro, a loja buscará no sistema do SPC dados a respeito desse comprador. Caso seu nome esteja lá o financiamento da venda lhe será negado.

---

<sup>31</sup> Operação foi realizada no dia 5 de novembro de 2003 nos Estados do Pará, Goiás, Maranhão e Piauí, envolvendo um efetivo de 205 policiais federais com o objetivo de prender uma quadrilha especializada em cometer crimes pela internet, contra bancos e clientes. Culminou com a descoberta de “hackers” que criaram *sites* e programas de computador capazes de capturar senhas e outras informações pessoais dos clientes que movimentavam as contas a partir da internet. Esta investigação resultou na expedição de 33 mandados de busca e apreensão e outros de prisão, resultando em 27 pessoas presas. (RESUMO..., 2006)

A loja, alegando proteger sua propriedade contra um possível mal pagador, tem total permissão da legislação para consultar informações pessoais dos clientes.

Por outro lado, existem situações em que, com um pouco de paciência e conhecimentos mínimos de informática, pode-se facilmente criar um dossiê a respeito de uma pessoa simplesmente acessando a Internet, que em tese é uma rede bastante aberta.

Por meio de programas de busca como o *google* pode-se obter muitas informações sobre uma pessoa, dependendo de como ela utilizar a rede. Várias informações estariam disponíveis em diversos *sites* de conteúdo aberto pelos quais ela tenha passado e deixado algum dado, como um fórum ou *site* de relacionamento, entre outros.

Tomemos como exemplo, um professor universitário. Digite seu nome no *google* e veja quantos resultados aparecem... poderemos acessar seu currículo *lattes* e colhemos logo de início, um endereço e telefone de trabalho, além de e-mail para contato; teremos acesso aos seus temas preferidos de estudo, entre outras coisas.

Caso a mesma pessoa seja usuária de sistemas como *orkut*, facilmente poderemos recolher outras informações sobre ela, com grandes chances de obtermos também algumas informações pessoais, disponíveis no próprio perfil do usuário, além de relatos que algum amigo pode ter feito em sua página e das comunidades que lhe inspiram simpatia. Caso essa mesma pessoa tenha participado de algum fórum, pode ser que tenha deixado alguma outra informação relevante, como uma opinião política, ou mesmo sobre alguma pessoa determinada. Percebe-se que não precisamos ser nenhum *hacker* para conseguirmos fazer tal levantamento, e nem muito menos invadir bancos de dados do banco, ou do próprio SERASA para conseguir informações importantes a respeito de uma pessoa.

Muito facilmente com essas informações poderíamos aplicar golpes à professores; por exemplo, lhe enviaríamos um folder, via e-mail, informando que somos uma nova editora. Nesse folder teria a capa de livros que inventamos, a maior parte deles tratando do tema que estuda nosso professor, os quais levantamos em nossa pesquisa. Deixaríamos um endereço de nosso *site* falso, onde seria nossa loja virtual.

Nela o professor faria o pedido *online* (nossa única forma de transação comercial) e receberia instantaneamente o boleto para fazer o depósito referente à sua compra para liberarmos o quanto antes o pedido.

Isso é possível, não só porque tudo simplesmente pode estar digitalizado na rede, mas também, porque vivemos uma crise de identidade na sociedade atual. As dimensões de público e privado parecem tomar outro contorno quando vemos em programas de televisão discussões banais sobre questões íntimas das pessoas, sejam elas pessoas simples ou mesmo celebridades. Esse limite entre o público e o privado na sociedade moderna parece ter perdido a importância e na rede parece que ela desaparece, como ressalta Cebrian:

Na sociedade global da informação, a intimidade é, todavia, um valor em baixa. Obcecados pelo direito de saber, e instigados pelos crescentes caracteres de espetáculo que toda a atividade humana adquire, muitos não consideram que a vida privada seja necessariamente um bem a ser protegido. Em nome da liberdade de informação e de expressão, contemplamos diariamente violações flagrantes de princípios constitucionais, principalmente em países que recentemente adquiriram a democracia, nos que a anterior submissão à censura tenha contribuído para o relaxamento das defesas em relação às agressões que os direitos individuais podem sofrer pelos meios de comunicação” (CEBRIAN, 1999, p. 89)

No caso do dossiê, falamos de um professor universitário, que possivelmente divulgaria suas informações com boas intenções e não para simplesmente aparecer, como muitas pessoas comumente fazem. Basta acessar servidores de *blogs* e *flogs*. Lá encontramos relatos pessoais dos usuários muito detalhadamente. Alguns anos atrás, as meninas faziam de tudo para não expor o conteúdo de seus diários, ao contrário de hoje, onde a exposição é cada vez maior. Nos *blogs* isso se dá do mesmo modo, só que com fotos, muitas delas de meninas de 15, 16 anos que postam fotos com pouca roupa e em posições sensuais tentando chamar a atenção e conseguir o máximo de acessos, o que torna seus *blogs* famosos.

Cebrian também alerta para algo que vai além da própria rede, de que a questão não é apenas tecnológica, mas sim política e social. São situações em que a pessoa nem mesmo imagina estar tendo sua privacidade invadida pelos meios de comunicação. Hoje, por exemplo, já presenciamos câmeras filmando e armazenando informações em vários locais, como lojas, ruas, auto estradas, entre outras.

Na verdade, o discurso sobre esse uso da rede de comunicações assenta-se no da preservação da segurança. A adoção de tal sistema não é exclusividade de democracia recente, como é o caso do Brasil, onde em várias cidades, como Santos, por exemplo, tais sistemas já se encontram em funcionamento, (MAIS, 2006), mas também de países já há muito mais tempo desenvolvidos, como a Inglaterra.

São ações, dizem, para nosso bem, tanto que os dados demonstram queda na criminalidade onde tais sistemas foram instalados (IDEM). Mas, mesmo sendo informações fragmentadas elas permitem o controle e o exame da vida particular pelos detentores de poder. É a sociedade disciplinar referenciada por Michael Foucault.

A sociedade disciplinar a qual Foucault se refere são aquelas em que instituições como a família, a escola, a fábrica, o hospital, a prisão, seriam espaços de confinamento, os quais pressupõe, por parte dos indivíduos, que eles se adequem à essas regras vigentes na sociedade, ou das instituições em questão.

Por exemplo, em uma fábrica, onde um supervisor acompanha um processo produtivo anotando o desempenho dos funcionários que poderiam refletir ou não em algum tipo de punição, e mesmo os fariam produzir mais e com mais atenção; ou em uma auto estrada, como acontece já em São Paulo (MALHA..., 2006) que, em seus pontos críticos, tem seu tráfego acompanhado por pessoas visando a punir motoristas infratores que cometam algum tipo de má conduta ao volante, de modo que ao saberem de tal controle se tornam mais precavidos; ou que o sistema de câmeras adotados nas ruas fizesse com que os indivíduos propensos ao crime pensassem duas vezes antes de agir.

Isso nos faz pensar até que ponto nossa sociedade não irá se tornar similar à imaginada por Orwel (1982), na qual um sistema de informação, o Grande Irmão, ou *Big Brother*, vigiaria e controlaria a humanidade, ou mesmo algo em torno daquela

descrita na trilogia cinematográfica *Matrix*, na qual nossa realidade seria não mais pensada ou elaborada por nós mesmos, mas por um sistema autônomo.

Apesar da intenção em disponibilizar informações de qualquer natureza, inclusive as pessoais serem as melhores possíveis, cabe salientar que esse contexto traz à baila a discussão sobre o fato de que nossas imagens – e outras informações – estão nas mãos de alguém, mas quem? Empresas que muitas vezes fazem o serviço terceirizado do governo? O próprio Governo? A Polícia? A loja de roupas em que visitamos de manhã? Nosso vizinho?

Tirando esse último caso, os outros afirmam que as imagens são deletadas após algumas horas caso não estejam relacionadas a alguma situação de risco. Mas quem garante que não foram copiadas por alguém e que sejam usadas de alguma maneira sem nosso consentimento?

Aliás, o uso indevido de imagens pessoais se tornou comum na Internet. Recentemente, aqui na cidade de Marília, uma aluna do curso de direito de uma faculdade local teve suas fotos pessoais, em situações muito particulares, divulgadas na Internet, causando constrangimento para ela, sua família e outras pessoas envolvidas com as fotos. Mesmo que o administrador do provedor do *site* em que originalmente as fotos foram colocadas as tenha tirado de circulação, a foto poderia muito bem ser encontrada circulando por outros *sites*, de modo que qualquer tentativa de “apagar” o fato se tornaria infrutífera, pois já estava disseminada na rede.

A propósito, esse tipo de “pichação” pessoal digital, o *cyberbulling* está se tornando cada mais comum. Antes, as gozações entre alunos, denominada pelos especialistas em comportamento infantil de *bylluing*, tem tomado dimensões além dos portões da escola: “a crescente popularização da internet pode muitas vezes agravar a situação. *Blogs*, mensagens instantâneas, e-mail e celulares já são usados com frequência por crianças que querem humilhar um colega” (SAIBA..., 2006). Muitas vezes, o estigma causado não só pelo ridículo, mas também pela exposição sem escalas, leva até a “simples casos” do aluno ter que mudar de escola ou de cidade por conta do constrangimento causado pelos colegas ou mesmo tentativas de suicídio (IDEM)

Mas não é apenas o fato de que a rede potencialize a divulgação do privado, mas sim porque o privado, como sugere Cebrian, é moda hoje em dia. O programa BBB – *Big Brother Brasil* –, que tem em vários países sua versão local, coloca em uma casa várias pessoas. Esta casa possui um sem número de câmeras escondidas, indo desde áreas de lazer coletivo, até aos quartos e banheiro. O telespectador, por meio da exibição da vida do grupo em certos horários da programação, pode acompanhar a vida íntima e coletiva dessas pessoas, que são eliminadas, uma a uma, semanalmente, até que tenhamos um vencedor. Todos eles são eliminados pelo público que julga – votando pela Internet ou pelo celular – sua conduta por meio do acesso<sup>32</sup> as cenas coletivas e pessoais dos “moradores” da casa. Se você tem acesso à Internet, por exemplo, e é assinante do portal da rede de televisão que promove o programa você ainda tem acesso câmaras exclusivas 24 horas por dia. No caso, o *Big Brother* é você e não um sistema autônomo como em 1984.

Voltamos mais uma vez ao século XVIII, com o surgimento da sociedade industrial, na qual a proximidade das pessoas por meio das cidades, o enfraquecimento do pensamento religioso em oposição ao crescimento de uma secularização racional, entre outros, levou à cisão da vida familiar e de amigos (chamada de vida privada) e daquela aberta, dedicada ao outro, (chamada vida pública) (SENNET, 1988), processo este que a cada dia parece ter deixado essa linha separatória praticamente invisível. Como mostra Haban, a cidade é um local de “individualismo e empreedimentismo disseminados em que as marcas da distinção social eram conferidas em larga escala pela posse e pela aparência” (HABAN, apud. HARVEY, 1992, p.15). Tal modelo de distinção social era o que Sennet, mostrava como elemento fundamental desta mistura entre público e privado, que hoje toma conta da sociedade moderna.

Devemos, portanto, ficar alertas e promover tal debate, afinal “uma grande quantidade de informação já está sendo reunida sobre cada um de nós, por empresas privadas bem como órgãos governamentais” (GATES, 1995, p.327).

---

<sup>32</sup> É problemático falar disso, pois durante a programação, temos flashes de poucos minutos sobre o que acontece na casa. Em um ou dois dias da semana existe um programa que dedica um tempo maior, mostrando um resumo editado do que aconteceu, e é por meio da edição que o o telespectador vota.



## ***Outras questões relevantes***

Quando se fala em rede, muito se destaca sobre seu potencial de ampliação do acesso à educação e conteúdo cultural, em vista da enorme quantidade das informações relevantes disponíveis que se encontram na rede. No momento em que escrevemos esse texto, teses, artigos, e uma vasta quantidade de conhecimento sobre os mais diversos temas já se encontram facilmente disponível na rede. Basta acessar como exemplo a enciclopédia digital, como o portal da pesquisa (<http://www.portaldapesquisa.com.br/>), que disponibiliza o acesso de qualquer usuário às pesquisas realizadas sobre diversos temas, e artigos e estudos publicados em vários periódicos, em sites de instituições superiores de ensino, ou então *sites* como o wikipedia (<http://pt.wikipedia.org>), que é como se fosse uma enciclopédia digital<sup>33</sup>.

Os entusiastas da rede, é claro, além de apostar notadamente na educação como modelo para se quebrar barreiras culturais, políticas e econômicas, elevar o conhecimento geral, permitir acesso a informações que antes não seriam possíveis, ou seriam muito difíceis de se conseguir sem a rede, não percebem a contradição na transição do modelo ainda tradicional para o digital, a não ser talvez o do desemprego dos professores, que para eles é algo que não se coloca, pois o professor ainda será figura central nesse modelo.

Num primeiro momento isso pode ser verdade, mas será que precisaremos do mesmo número de professores? Afinal, com o ensino em rede um mesmo professor pode dar aula para 100 alunos ou mais por meio de vídeo conferência, quantidade que antes requeriam ao menos 3 professores, levando-se em conta a realidade brasileira, na qual uma sala de aula tem 30 alunos em média.

Outros pontos se destacam quando observamos a questão, principalmente quando se fala do auto-didatismo do usuário. Será que apesar de aparentemente serem infinitas as opções e conteúdos oferecidos pela rede, e do fato de elas possibilitarem

---

<sup>33</sup> O que chama a atenção dessa enciclopédia é que ela não é uma versão digital de enciclopédias já existentes no mundo digital ou organizada por alguma empresa especializada, mas sim um conteúdo construído pelo usuário. É interessante notar que qualquer um que quiser pode escrever sobre determinado tema, o qual pode ser reconstruído por qualquer outro usuário.

aos indivíduos comum o acesso a qualquer tipo de coisas, não serão basicamente as de cunho lúdico como jogos ou televisão, de cunho sexual e cunho comercial os serviços mais acessados? Os educacionais, políticos ou sociais, por exemplo, serão de interesse apenas dos grupos simpáticos a esses assuntos ou todos realmente passarão a acessar porque antes não tinham acesso a eles?

A questão, portanto, vai além da sala da aula. Educação e cultura seriam os conteúdos a serem buscados pelos usuários? Será que com a virtualização de museus, bibliotecas, exposições, etc., na qual o acesso depende exclusivamente do usuário, as “visitas” e os acessos a tais informações, iriam acontecer?

Não há garantias de que o usuário acesse mesmo notícias que de alguma forma venham a contribuir para sua formação intelectual e, ao invés disso prefira ver a situação de seu time no campeonato. Até que ponto, portanto, ter disponíveis em meio digital uma quantidade enorme de informações realmente implica em expansão dos horizontes intelectuais e culturais das pessoas? Na verdade, em muitos casos, ela pode significar o contrário.

O problema, é claro, é mais complexo, isto é, não se trata apenas da crise da educação tradicional como modelo para a emancipação social que estamos falando; estamos vivendo tal fragmentação que os meios de comunicação “vão nos acompanhar, inevitavelmente, mesmo contra nossa vontade, transmitindo-nos uma quantidade abusiva de informações, bombardeando-nos com fatos e dados, distorcendo nosso ideal de conhecimento” (CEBRIAN, 1999, p.119) o que pode levar a uma “perda de continuidade histórica nos valores e crenças” (HARVEY, 1992, p.58).

Na verdade, essa idéia de perda de referencial é importante para o sistema, pois com ela se perde a noção de quais são as fontes de conflitos, as fontes das contradições. E mais, quando estas são percebidas, são reconhecidas não como problemas estruturais, de uma conjuntura, mas como particularidades, problemas estanques de grupos específicos, como o negro, a mulher, o deficiente, entre outras.

Ainda a respeito da vasta e variada quantidade de informação disponível na rede, vamos abordar ainda algumas outras questões. Antes da rede, muitas informações eram difíceis de ser encontra. Um exemplo era a prática do ferromodelismo – que

consiste na coleção de miniaturas de trens, estações e maquetes relacionadas. Era raro encontrar revistas sobre o assunto alguns anos atrás. As formas de se encontrar coisas do gênero seriam as lojas especializadas ou então encontros sobre o tema. Hoje não é mais assim. Por exemplo, digitando no google a palavra ferromodelismo apareceram cerca de quase 70.000 ocorrências de *sites* do gênero.

Citamos apenas um exemplo de possíveis assuntos que se tornaram fáceis de se encontrar no mundo digital, entretanto, outros, cuja preferência não era tão incomum, como o sexo, se tornou muito mais fácil ainda de se encontrar.

Conteúdos e exemplos à parte, o usuário se vê diante de duas tendências frente à vasta quantidade de informação disponível: a especialização e o ecletismo.

De qualquer modo, para o desenvolvimento do capitalismo, tanto uma situação quanto outra são muito interessantes. Um indivíduo especialista pode ser peça fundamental, seja ele especialista em robótica ou em orquídeas.

O caso oposto, isto é, o ecletismo, também é fundamental para o desenvolvimento do sistema, conforme sua necessidade de reprodução. Ter pessoas com conhecimentos ecléticos é importante, pois sabendo um pouquinho de cada coisa a tendência é que ele não domine nada em essência, levando mais uma vez a um indivíduo fragmentado e sem referencial. Por outro lado, tal ecletismo é interessante para o sistema, pois ele tem à disposição um indivíduo polivalente que, numa sociedade em constante mutação, estará apto a se adaptar rapidamente às novas situações, e pode ser facilmente descartado.

As pessoas se tornam cada vez mais descartáveis nessa forma de reprodução do sistema, alimentando um enorme exército industrial de reserva, que serve de ameaça aos trabalhadores mais qualificados, pois enquanto esses desfrutam de longas horas de trabalho, aqueles fora do mercado de trabalho passam por um processo de “reciclagem” para estarem aptos a ocupar os postos daqueles que logo estarão ultrapassados numa sociedade em constante mutação.

Na verdade, acreditamos que, majoritariamente, a tendência seja que o ecletismo venha a dominar essa sociedade já fragmentada e mutante. Na verdade, até certo ponto, vamos ter um híbrido dos dois modelos. Com a criação de robôs e a

padronização de ações por meio de perfis de comportamentos, como a pré-seleção de notícias, por exemplo, será criado um cenário no qual as ações serão cada vez mais automatizadas, reduzindo para o indivíduo a possibilidade de interação com os conteúdos, de modo que a criatividade e a possibilidade de descobertas interessantes seja substituída por situações especializadas e amplas ao mesmo tempo.

Com base na literatura simpática ao desenvolvimento tecnológico, seria bem possível que o usuário recebesse, por exemplo, um jornal especializado com base em suas preferências (pré-estabelecidas por ele num banco de dados), que no caso ocupariam 80% do jornal, e 20% de outras notícias que não estivessem em seu perfil de preferências. Caso o usuário sentisse interesse em algum gênero daqueles 20%, provavelmente patrocinada por algum anunciante, bastaria adicioná-la a seu perfil para passar a receber frequentemente.

Esse sistema de perfil de gerenciamento e recebimento de notícias abre discussão para outros pontos. Os ideólogos da “sociedade da informação”, afirmam que a tendência cada vez mais real é a de que, no futuro, “todos os computadores vão se unir para se comunicar conosco e por nós” (GATES, 1995, pg. 14). Assim, do mesmo modo que no *Big Brother*, de *George Orwell*, o sistema informaria, com base no perfil do usuário, o que seria importante saber. O sistema, além de notícias, ofereceria dicas de leitura, de compras, passaria mais a propaganda política do candidato do partido que apóia o usuário, dirigindo de forma muito sofisticada a opinião das pessoas.

Claro que há um certo exagero aqui, mas é uma possibilidade que não pode ser descartada, afinal, vivemos num sistema político que tenta fazer o melhor uso das ferramentas em seu benefício e de determinados grupos econômicos. Ainda é cedo para afirmar, mas toda essa gama e filtragem de informação poderá tirar “toda a graça da descoberta e espontaneidade da aventura em lugar desconhecido” (DERTOUZOS, 1995, p.47), que é o que, em tese, uma biblioteca física oferece hoje, ou o exame sem compromisso de um jornal, por exemplo.

A propósito, um dos próximos passos atribuídos ao desenvolvimento tecnológico atual é a capacidade dos computadores realizarem uma série de atividades

para os homens. E falamos realizarem não num sentido figurativo, mas realmente prático. Quer dizer, já temos de certo os computadores realizando atividades em sistemas de busca, e realizando cálculos complexos, entre outras funções. O que os ideólogos sonham, e a ficção científica já brincou com o tema – Inteligência Artificial – é a possibilidade de criação de um computador capaz de compreender significados e reagir através deles, de modo a captar, por meio de comandos de voz e gestuais, nossas emoções, e interagir conosco, nos dando a solução adequada para o momento, com base no perfil de nossas necessidades, agindo como uma pessoa normal.

Quando falamos em computadores lembramos, é claro, de algo similar ao que temos em nossa mesa: um monitor, com teclado, mouse e uma caixa com uma porção de peças dentro.

Na verdade um computador pode ser apenas um chip, com um software (instruções pré-programadas). Aquelas bonecas que falam mamãe, ou aqueles carrinhos são sistemas computadorizados simples, mas que são um bom exemplo para entender o que estamos falando. Esses brinquedos são a base dos robôs, que no caso são sistemas computadorizados e de engenharia (articulações, por exemplo) complexos. Quem já viu pela televisão casos de alerta de bombas vê o que se tem hoje definido por robôs, que são aqueles “carrinhos” que vão até o local onde poderia estar a bomba e fazer uma averiguação sem pôr em risco os seres humanos, ou mesmo em linhas de montagem sistemas robotizados, ou feiras de robótica que mostram robôs das mais diversas formas e funções.

O que não se tem ainda são sistemas computadorizados que “pensem”, apesar de alguns já afirmarem que temos um sistema capaz de tal função. Neste caso, que não é o único, estamos nos referindo ao *Deep Blue*, computador da IBM que já foi considerado um dos mais poderosos do mundo. Para testar sua suposta inteligência – apesar do amplo debate dos teóricos da cognição sobre o tema –, o computador jogou uma partida de xadrez – jogo que envolve muito raciocínio, estratégia e inteligência – contra o enxadrista russo KASPAROV, considerado um dos melhores jogadores dos últimos tempos, e venceu.

Nunca vi nenhum computador jogar tão bem contra Kasparov e poucas vezes vi fosse quem fosse jogar tão bem contra ele, disse à Reuter Frederic Friedel, um dos conselheiros mais próximos do campeão russo. Deep Blue jogou de forma muito inteligente. Era isto que sempre receei que acontecesse. Neste momento, estou aterrorizado. (DEEP..., 1997)

Esse terrorismo é evidente, afinal, caso seja possível que tal sistema se estabeleça, as transformações sociais geradas por ele vão ganhar dimensões ainda pouco estudadas, mas já largamente exploradas pela literatura e cinema de ficção.

Por exemplo, em o *Homem Bi-Centenário*, a estória centra-se na trajetória de um robô, de aparência humanóide, cujas instruções são as mais simples possíveis, servindo apenas de empregado doméstico de uma família.

Com o passar dos anos esse robô vai adquirindo inteligência – por meio de uma série de eventos que não é o caso de citar aqui –, e não apenas isso, adquire sentimentos – tanto que se apaixona; sua capacidade de discernimento e moral se tornam “perfeitas” até mesmo acima daquela que os humanos possuem; ele se torna empresário de sucesso, pai de família de forma biológica, graças ao implantes da medicina moderna, de modo que no final do filme ele solicita que a sociedade o considere humano.

Não é à toa que Reuter fica aterrorizado. Na verdade, essa antropomorfização da máquina não é algo tão recente como as tecnologias informáticas; ela já vem desde a época industrial, tendo como referência a obra *Frankstein*, na qual um híbrido de humano e máquina – chamado mais recentemente de ciborgue (MUSTARO, 2002) – ganha vida, depois das experiências de um entusiasta das ciências naturais e dos mistérios da vida.

De modo geral, sistemas inteligentes e com emoção só são realidade nas obras de ficção. Mesmo no caso do *Deep Blue*, a suposta inteligência e capacidade de raciocínio não passam de modelos matemáticos e rotinas pré-programadas, e não necessariamente a aquisição de inteligência, apesar de já existirem sistemas robóticos no Japão, como o 45-cm-tall, que aprendem com o convívio humano, por meio de bancos de dados já pré-programados, os quais são alimentados conforme os padrões e

atividades dos seus “donos”, de modo que ele possa antecipar o comportamento do seu dono.

Não só sobre essa questão cognitiva, contudo, vive o dilema da inteligência artificial e robôs, mas também econômicas, políticas e éticas. Por exemplo, a condição de emprego. Se pensarmos bem, segundo o modelo proposto, se tivermos computadores para fazermos tudo para nós, como em o homem bi-centenário, o que o humano fará? Seria o “Adeus ao trabalho?” como questiona Antunes (1995), fazendo referencia à categoria trabalho de Marx que, segundo os apologetas da técnica, estaria perdendo seu papel central enquanto motor da sociabilidade no mundo contemporâneo?

Na verdade, como já discutimos, entendemos não como uma ruptura radical, mas sim a continuidade do sistema – e do trabalho – sob novas determinações. Os ideólogos modernos do capitalismo entendem que no modelo atual se substitui a teoria do valor trabalho pensada pelos teóricos clássicos por uma teoria do valor conhecimento, na qual não mais o trabalho e o capital, mas sim o conhecimento é que dá origem ao valor. Citando Stoiner, o autor mostra que os pensadores do sistema vêem que a “informação superou a terra, o trabalho e o capital como o insumo mais importante nos sistemas modernos de produção” (KUMAR, 1997, p.24)

Mais uma vez se esquece aqui uma lição importante que Marx ensinou de que o trabalho não é apenas sinônimo de trabalho braçal, mas há também o trabalho intelectual, igualmente explorado, mas de difícil percepção quando se fala em exploração da mais valia.

Segundo Marx, podemos entender o trabalho como

um processo de que participam o homem e a natureza, processo em que o ser humano com sua própria ação impulsiona, regula e controla seu intercâmbio material com a natureza. Defronta-se com a natureza como uma de suas forças. Põe em movimento as forças naturais de seu corpo, braços e pernas, cabeça e mãos, a fim de apropriar-se dos recursos da natureza, imprimindo-lhes forma útil à vida humana (MARX, 1983, 149)

Entretanto, essa apropriação não se dá apenas usando as habilidades físicas do corpo,

Uma aranha executa operações semelhantes às do tecelão, e a abelha supera mais de um arquiteto ao construir sua colméia. Mas o que distingue o pior arquiteto da melhor abelha é que ele figura na mente sua construção antes de transformá-la em realidade. No fim do processo do trabalho aparece um resultado que já existia antes idealmente na imaginação do trabalhador. Ele não transforma apenas o material sobre o qual opera; ele imprime ao material o projeto que tinha conscientemente em mira, o qual constitui a lei determinante do seu modo de operar e ao qual tem de subordinar sua vontade. (IDEM)

O capitalismo se estrutura pela divisão do trabalho em processo fragmentado, isto é, anteriormente o artesão dominava, quase que por completo, o processo de criação e de produção de qualquer bem. No capitalismo não, com as fábricas o artesão passa a apenas executar determinadas funções, parecendo que o processo de criação intelectual se perde, o que na verdade está cristalizado na maquinaria. O trabalho – e o trabalhador – são cada vez mais divididos em funções específicas e aparentemente autônomas uma das outras. Numa nota de rodapé de O Capital fica evidente essa característica do capitalismo

O homem do saber e o trabalhador produtivo estão amplamente separados um do outro, e a ciência, em vez de nas mãos dos trabalhador aumentar suas próprias forças produtivas para ele mesmo, colocou-se contra ele em quase toda parte (...) o conhecimento tornou-se um instrumento capaz de ser separado do trabalho e oposto a ele (THOMPSON, W. apud MARX, 1983, p.284)

Quer dizer, o homem é separado no processo de reprodução do capital do processo criativo, ficando responsável apenas na execução de trabalhos parciais. O próprio trabalho perde sua característica criativa se mostrando apenas como algo



mecânico. O pensar, nesse aspecto, desaparece. Fica confinado na maquinaria, concebida pela mente capitalista.

O que temos atualmente é um uso cada vez maior, pelos operários, de suas capacidade de raciocínio e inteligência, e não mais apenas para apertar parafusos como nos “Tempos Modernos” de Chaplin – talvez para apertarem botões e teclas. “A máquina informacional não substitui o homem – ao contrário, reclama a sua presença, e a interatividade, ampliando e liberando não só sua memória, mas também sua imaginação criadora” (LOJKINE, 2002, p.137)

Criadora, mas de forma limitada. Na verdade, o que se incentiva no trabalhador são as capacidades de pensar visando à reprodução do sistema e não sua criação. Portanto, não vai acontecer uma substituição do trabalho por informação, pois esta também é fruto e forma de trabalho idealizado pelo modo de produção capitalista.

“alguns sociólogos do trabalho demonstram corretamente que a micro-eletrônica [e as novas tecnologias], em si mesma, não é sinônimo do fim da divisão do trabalho, ou mesmo de ultrapassagem do “taylorismo”: as linhas de produção (...) nos revelam formas organizacionais regressivas que podem se valer de certos empregos de novas tecnologias” (IDEM, p. 37)

Quer dizer, não há nada de rigorosamente novo em termos estruturais. Na verdade há um alargamento de uma forma de reprodução sob novas determinações. Talvez se tenha realmente um novo trabalhador, mais pensante e menos bruto, mas mesmo assim limitado pela divisão do trabalho, que é a essência do sistema de produção capitalista.

Sob essa perspectiva não parece ser correto afirmar que “os novos meios informáticos de trabalho abrem uma nova era na história da humanidade: a da objetivação, pela máquina, de funções abstratas, reflexivas, do cérebro – não mais de funções cerebrais ligadas às atividades da mão” (IDEM, p.63)

Na verdade, essa objetivação já se mostra, como vimos acima, desde o início do capitalismo, o que temos hoje é um aprofundamento ainda maior dessa objetivação

que se abre para outras esferas que antes eram apenas referentes ao processo de produção de uma fábrica.

### ***Novos espaços, velhas relações.***

Voltando ao caso da digitalização das informações e a disponibilidade de atividades mediadas pelo computador por meio da sua interligação em redes, nos chama a atenção o fato de que uma série de coisas deixarão de ser feitas no espaço físico, ou feitas com bem menos frequência, para ser feita no espaço da rede – se pudermos chamar isso de “espaço”, como chama a atenção Dornelles (2004).

Os ideólogos das novas tecnologias acreditam que essa virtualização do espaço seja uma vantagem enorme para a sociedade futura. As pessoas, à medida que se integram ao mundo digital, poderão continuar fazendo o mesmo que faziam no mundo físico, só que de forma diferente. A propósito, com as ações mediadas pela rede e aparatos eletrônicos, as relações poderiam se tornar mais intensas, pois poderíamos a qualquer momento falar com outras pessoas, com os filhos, participar de uma reunião por meio de vídeo conferência no celular, ou mesmo com o orientador de sua tese, enquanto você faz uma viagem para uma cidade para apresentar seu trabalho, entre outras coisas.

Não descartamos a validade desse uso. Entretanto, o fato das pessoas poderem diminuir os encontros reais nos faz repensar o conceito de sociabilidade para além de encontros apenas físicos, pois em tese, com o aumento da mediação de atividades físicas por atividades mediadas por computador, é possível que diminuam os contatos reais.

Entretanto, pelo menos nesses primeiros anos de implantação dessa tecnologia, não se pode afirmar que esteja acontecendo essa transição. Ao estudar salas de Chat no Rio Grande do Sul, serviço da rede que em teoria substituiria a necessidade de encontros reais, Dornelles (2004) percebeu que aconteceu exatamente o contrário: os encontros e as amizades iniciadas no ambiente virtual se expandiram para encontros “de verdade”.

Algo similar Silva (2000) constata ao estudar um canal do IRC – Internet Relay Chat – de uma grande cidade brasileira. Em ambos os casos os usuários que se conheceram por meio de atividades virtuais estabeleceram e mantiveram suas relações nesse mesmo espaço, passando mais tarde a buscar encontros reais. A questão é que esses encontros normalmente se resumiam a festas e confraternizações. O que talvez tenha faltado nesses estudos tenha sido verificar se os encontros aconteceriam além das festas ou se ficaram apenas confinadas a elas. Em nossa pesquisa, obtivemos dados similares quando perguntamos aos usuários da rede se eles participavam de atividades de encontro promovidas pelos membros 76% dos que participaram informaram que a natureza do evento eram festas, baladas e churrascos.

Talvez isso indique que procura por festas seja o reflexo de que a maioria deles são jovens e procurem promover tais atividades por estas serem realizadas com frequência pelos membros dessa faixa etária. Por outro lado, talvez indique que apesar de haver uma procura a encontros reais pelos usuários da rede, esses encontros não sejam mais a atividade primordial, mas sim algo complementar, uma oportunidade para conhecer de fato o outro e, quem sabe, iniciar então uma relação mais forte e efetiva, para além dos encontros e relações virtuais, muitos de pouco compromisso e envolvimento.

Mesmo sendo apenas especulação, como é praticamente fundado muitos dos debates a respeito das novas tecnologias da informação, acredita-se que com o crescimento das atividades mediadas por computador, se diminua o uso dos espaços e encontros públicos, e mesmo privados.

Os bits não terão fronteiras: serão armazenados e manipulados sem qualquer respeito a delimitações geopolíticas [...]. Pode-se imaginar alguns projetos de softwares movendo-se literalmente pelo mundo todo, de leste a oeste, 24 horas por dia, passando de uma pessoa a outra ou de um grupo – um trabalhando enquanto o outro dorme (NEGROPONTE, 1995, P. 216)

Neste caso, seria diferente do que aconteceu na revolução industrial, onde a produção e reprodução de todas as esferas da vida passaram a acontecer na cidade.

O centro do poder capitalista era a cidade industrial. Com base nas possíveis transformações que a rede produzirá, a tendência é que os centros de poder se fragmentem. “Os paladinos da “sociedade da informação” exploram muito a capacidade da nova tecnologia de quebrar as grandes estruturas centralizadas da sociedade industrial” (KUMAR, 1997, p.167).

Isso quer dizer que a tendência é de que aqueles que hoje trabalham no centro de uma grande metrópole possam muito bem mudar para o interior –acontecendo ao contrário do que acontecia na época da revolução industrial –, e em sua casa, *on-line*, realizar as atividades que sua empresa necessita. Vende-se assim a idéia de que as cidades que têm problemas de especulação imobiliária, engarrafamento, poluição, violência, alto custo de vida, entre outras coisas, por serem grandes pólos industriais e financeiros, poderiam estar livres disso na ótica dos ideólogos da nova era.

Além disso, por intermédio dessa ligação em rede, a própria empresa poderia estar fragmentada: escritórios financeiros em uma cidade, divisão de pesquisa e desenvolvimento em outra e assim por diante. Logo, a tendência é a de que “os conhecimentos podem ser dispersados, o trabalho e a aprendizagem descentralizados, e as áreas rurais reabilitadas pela transferência de muitas atividades econômicas e culturais das grandes cidades” (IDEM)

Na verdade, segundo aponta Kumar, a “sociedade da informação” não é só essa volta para o interior, mas para a casa, para um retorno ao lar que havia se tornado apenas um local para o descanso após a jornada cotidiana. Tudo poderia ser concentrado nesse espaço, pois basta o computador ligado à rede. O lar seria um dos locais para reunir, em torno do computador, as atividades antes separadas pela revolução industrial: por trás do desenvolvimento da “sociedade da informação” há uma ideologia “para a volta ao lar, após séculos de industrialização que desmantelaram o lar pré-industrial e obrigaram as pessoas a procurar fora de casa trabalho e diversão” (IDEM)

Com essa volta prevista pelos ideólogos, ganharíamos, pois não só estaríamos mais perto da família, mas também teríamos mais tempo livre. Mas Kumar faz uma indagação interessante a respeito dessa primeira vantagem: se realmente tivermos uma

volta ao lar, mediado pela estrutura em rede, esse lar será seguramente um lar diferente: “o lar como lugar é diferente do lar como família ou como centro de atividades comuns” (IDEM, p.168). Isto é, o lar como pressupõem os ideólogos do sistema, é aquele lar em que as pessoas se relacionam, conversam, assistem televisão juntos, fazem suas refeições juntos, conversam sobre seus problemas, entre outros. Esse seria o lar como família.

Entretanto, com a lógica das redes, o lar se torna um lugar que é também o das atividades comuns, e não só de atividades familiares, que agora passariam a competir cada vez mais com as atividades individuais e profissionais que são extremamente incentivadas.

O esvaziamento dos espaços públicos chama a atenção para outra questão que já tocamos acima que é a não necessidade de usá-los, ou pelo menos usar bem menos do que da forma como acontece atualmente, sejam elas para realizar atividades comerciais, sociais ou profissionais, lúdicas ou educacionais, já que se poderá realizar muito bem essas funções através da rede, algo que já se faz presente com percebemos pelos dados colhidos em nossa pesquisa.

A tendência é de que, com esses usos do virtual, se presencie o previsto por Kumar: “a crescente privatização e individualização que a tecnologia da informação também promoveu apontam para uma direção diferente e quase oposta: a do esvaziamento e diminuição da esfera pública nas sociedades ocidentais contemporâneas” (KUMAR, 1997, p. 172)

Essa afirmação abre ainda mais o leque de discussão, pois quando falamos de espaço público, não falamos apenas de ruas, escolas, hospitais, delegacias de polícia, praças públicas, entre outros, mas também da rua como espaço de manifestação e discussão de idéias.

A rede passaria a abarcar também essa dimensão da vida cotidiana. Atualmente votamos em urnas eletrônicas que estão ligadas à rede e que transmitem para computadores centrais os votos de cada cidadão (MARTINEZ, 2002). Isso só não acontece ainda por meio da Internet porque ter computador em casa com conexão em rede ainda é a realidade para poucas pessoas.

Mas isso abre precedentes para que se cunhem termos como “ciberdemocracia” (CEBRIAN, 1999, p.78). Na verdade, com o amplo acesso à rede muita coisa poderia mudar no sistema político democrático atual. Talvez não precisássemos mais de plenário, ou mesmo de câmara de deputados, onde se reúnem os representantes do povo para discutir o futuro da nação. O debate seria virtual.

A “democracia virtual” (IDEM, 2001), isto é, “a possibilidade de livre produção de mensagens políticas controladas unicamente pelas regras de conveniência desenvolvidas pelos agentes participantes do ciberespaço” (IDEM, 2002, p.289) depende ainda de outras questões, além das estruturais da rede para se estabelecer.

Mas isso esbarraria numa questão importante que seria a consciência e educação política (IDEM, 2002), isto é, ir além do votar. Simplesmente pensar: “votei, fiz meu papel de cidadão” é um dos perigos desse sistema que tende a esvaziar o espaço público como debate, bem como as noções de democracia e de público e privado.

Se realmente os espaços públicos esvaziarem e a propaganda política estiver disponível apenas na rede, não há garantias de que o cidadão vá se interessar por elas, a não ser, quem sabe, que seja feita nos formatos de programas televisivos sensacionalistas, baseados em imagens auto explicativas como “você decide”<sup>34</sup>, como salienta Martinez (2002).

Então, já que vivemos em um mundo alienado, fugaz e fragmentado, não sabemos até que ponto o cidadão demonstraria interesse em participar realmente do debate, se contentando apenas em votar. O retorno do modelo ateniense (CEBRIAN, 1999), isto é, onde as pessoas se reuniam para expressar suas opiniões e chegar aos consensos coletivos.

O que se tem mais perto disso no ciberespaço são as comunidades virtuais e os fóruns de discussão. Do mesmo modo que hoje formamos grupos de interesses entre nossos amigos, como grupos para jogos de cartas, para estudos de assuntos em geral

---

<sup>34</sup> No programa, contava-se uma estória na qual, geralmente, o final caminhava para duas escolhas, normalmente envolvendo questões de julgamento moral do protagonista, por exemplo, devolver uma carteira cheia de dinheiro para o dono que ele conhecia, ou gastá-lo com dinheiro para o filho doente?. O telespectador ligava para o programa e escolhia qual o final (que muitas vezes se mostrava tendencioso com base no desenrola da estória) deveria ser exibido.

ou mesmo para dizer besteiras e passar o tempo, com a rede sugere-se que teremos a intensificação desse tipo de grupos, até de modo mais ativo e organizado do que fora da rede como, mais uma vez, no exemplo do ferromodelismo que expusemos acima. Os ideólogos do sistema apostam muito nessa fragmentação como proposta não só política de organização social:

A estrada também vai fazer com que seja fácil para patriotas, mesmo que expatriados, profundamente envolvidos com suas comunidades étnicas, entrar em contato com pessoas de interesse semelhantes, não importa onde estejam (GATES, 1995, p.324).

Portanto, a partir da rede, temos a criação de uma infinidade de grupos que promoverão desde o debate de temas considerados sérios aos mais banais, além de se tornarem “pontos” de encontro e divulgação de idéias para os adeptos. Uma busca rápida no Orkut, por exemplo, mostrará a existência de diversas comunidades de discussão virtual de interesse político, econômico e social, as quais possuem regras próprias.

Infelizmente, esse tipo de uso da rede abre também espaço para a formação de grupos simpáticos ao racismo ou o xenofobismo. Existe um sem número de comunidades que tem seu título iniciado por “Eu não gosto...”, “eu odeio...”, “Eu odeio água com gás”, “Eu odeio o BUSH”, “Eu odeio pretos”. Temos exemplos desde temas banais, passando por manifestações políticas ou mesmo de racismo (muitas delas excluídas do próprio servidor quando se dá conta de que existem materiais de tal conteúdo hospedado).

Portanto, ao mesmo passo que as comunidades têm potencialmente a capacidade de promover a democracia, como discute Martinez (2002), por outro lado elas se tornam também espaço para divulgação de conteúdos impróprios e agressivos. Atualmente, no Brasil, o ministério público investiga uma série de comunidades e *sites* do gênero para descobrirem seus criadores e tentar, de alguma maneira, puní-los. O caso é que ainda existem poucas leis referentes à crimes virtuais, ou mesmo sobre o mundo virtual como um todo, o que dificulta uma série de ações. A confusão, na

verdade, ainda está em definir o que é a Internet. Ela é um meio de comunicação, e por isso aplicamos essa legislação? Ou, por proporcionar a interação humana, mesmo que de um outro modo, ela devesse ser enquadrada conforme as leis do código civil sempre que nela se ocorram situações correlatas? – como, por exemplo, situações de racismo, estelionato, difamação, furto, etc.

A questão é que em muitos casos as comunidades virtuais são apenas uma forma de promover não só os debates, mas também as manifestações negativas da natureza humana. A preocupação, neste segundo caso, é que por meio da rapidez e amplitude da rede, essas comunidades têm um potencial enorme para atingir seu público alvo, de forma rápida e barata – ao contrário de uma carta ou mala direta, por exemplo.

Além disso, essas comunidades seriam uma das responsáveis, como dissemos acima, pela proliferação dos mais diversos assuntos e temas, podendo também levar os usuários a uma total situação de fragmentação, pois de todos os lados quantidades enormes de informação chegariam até ele – muitas delas geralmente inúteis –, de modo que não seria possível construir nenhum referencial que não fosse o de simplesmente absorver as informações que o sistema produz, tornando ineficazes o potencial de debate inerente às comunidades, além de permitir que pessoas se associem, por exemplo, a comunidades *Skinhead* acreditando estar participando de um movimento de contestação.

Para um sistema de produção fundado na exploração do trabalho, a alienação é fator fundamental. A “sociedade da informação” é a aparência necessária a esse momento particular de desenvolvimento, o ciberespaço é um lugar em que se reproduzem as misérias da sociedade capitalista (ALVES, 2000), é por meio dele que se mascaram as novas formas de expropriação da força física e de saber do trabalhador. O excesso de informação disponível sabota o valor do conhecimento na medida em que este pode, em determinadas circunstâncias, fazer frente ao capital, ao desnudar sua lógica desumanizadora.



Marx nos alerta que um dos elementos essenciais para a superação do sistema é a consciência da classe trabalhadora e de todos aqueles que, de alguma maneira, estão sob o jugo do sistema.

Naquela época, pelo menos de forma mais nítida que hoje, era a classe trabalhadora o grande motor impulsionador, mas também de negação do sistema. Hoje ela parece apagada, fragmentada, o que alimenta o argumento dos ideólogos da informação, de que a tendência da futura “sociedade da informação” é a de ser uma sociedade sem classes, isenta de poder dominante (KUMAR, 1997), pois seria centrada em um núcleo de comunidades voluntárias, como falamos acima.

Essa é uma das grandes falácias desses ideólogos do capital, que querem fazer crer que séculos de lutas e contradições poderão ser simplesmente ignorados, bastando simplesmente abraçar a nova realidade. Portanto, insistimos na retomada da consciência que consistiria em se conhecer a história, conhecer como as coisas são e como as coisas se dão, para assim se lutar por um mundo realmente diferente. Devemos abrir os olhos, pois uma versão dessa história já nos é contada, mas é contada, como já falamos, segundo algumas regras, segundo alguns pontos de vista que na verdade refletem o ponto de vista daqueles que querem manter as coisas como estão.

Por isso mesmo, não devemos nos iludir com a miragem de que ao ter acesso a quantidades infinitas de informação realmente teremos as condições necessárias para a tomada de consciência e um projeto de superação. Ao contrário, esse excesso serve apenas para se impedir de “interpretar o sentido de que regula os fluxos e as massas em todas as esferas da humanidade” (LOJKINE, 2002, p.110).

Na verdade, precisamos entender como o sistema se estrutura, e como nos utilizarmos das ferramentas que esse sistema produz para iludir, mas para o contrário, ou seja, para promover o debate e a ação política como por vez se fez em Chiapas, por exemplo, onde o Exército Zapatista de Libertação Nacional (EZLN), fez uso da Internet e de outros meio de comunicação “aberta” para se fazer ouvir perante a sociedade civil. Como lembra Zuffo, “acreditamos profundamente que dentro desta vasta gama de alterações que assistimos em nível planetário, a importância social do

microcomputador [e da rede] não foi suficientemente destacada” (ZUFFO, 1997, p. 20).

Por fim, não podemos esquecer que, apesar de se darem no “mundo virtual”, essas relações têm sua origem na sociedade concreta, objetiva. A Internet, ou a sociedade em rede como temos hoje, não é praticamente uma reprodução da vida material, ou atômica, usando as palavras de Negroponte, numa outra forma, isto é, a forma digital.

Não podemos deixar de discutir outro aspecto no que toca a formação das comunidades virtuais – e do uso da rede em geral – e seu possível papel na política nacional e internacional, que é a possibilidade de que “à medida em que formos nos interconectando, muitos dos valores nacionais cederão lugar àqueles de comunidades eletrônicas maiores ou menores” (NEGROPONTE, 1995, P. 12).

A tendência que se especula é a de que na rede se formem grupos de interesse distintos e particulares, por exemplo, irlandeses em favor do catolicismo, reunindo assim irlandeses do mundo todo, superando a barreira física dos estados nacionais. Não seriam, no caso apenas grupos que compartilhariam, como num clube, interesses comuns, mas talvez a promoção de certos projetos práticos, como atos políticos, ou a fomentação de idéias de forma muito mais abrangente.

É de se supor, com base no funcionamento de muitas comunidades e fóruns, que esses grupos que tenham, normalmente, leis próprias, códigos de conduta próprios, aceitarão na coligação apenas aqueles cujos interesses coincidam com os interesses gerais do grupo, extrapolando muitas vezes os códigos de conduta do local físico onde vivem, afinal com a rede não dependeremos tanto do espaço físico, como acontece hoje.

Desse modo, pode-se criar “nações virtuais” – podendo se perder em situações fictícias, como no caso dos MMORPG – centradas apenas nos interesses comuns, onde a noção de classe fica ainda mais diluída. Talvez os teóricos vejam isso como natural pelo fato de que

as instituições e práticas típicas da nação-estado são correspondentemente debilitadas. Os partidos políticos de massa cedem lugar a ‘novos movimentos sociais’ baseados em sexo, raça, localização, sexualidade. As ‘identidades coletivas’ de classe e de experiências compartilhadas de trabalhos dissolvem-se em formas mais pulverizadas e específicas (KUMAR, 1997, p .132).

Se os movimentos sociais são os movimentos que lutam para conseguirem melhores condições dentro da sociedade moderna, eles acabam refletindo um problema dessa mesma sociedade. Ocorre que para o sistema a fragmentação, como dissemos, é interessante. Neste caso, se fragmentando em grupos com interesses específicos, fragmenta-se a luta, e não se luta contra o processo de fragmentação.

Essa fragmentação pode ainda esvaziar o potencial de organização, seja ele qual for, em torno de comunidades virtuais, pois com a rede existe o perigo dos usuários “agirem como indivíduos, por nós mesmos e em nosso espaço privado. [e não terem] que ingressar em partidos ou movimentos”, reforçando ainda mais a individualização, como mostra Kumar (p.170).

A cultura, sob o aspecto da formação de uma rede mundial, independentemente da formação ou não de comunidades comuns como dissemos acima, será global, segundo os ideólogos da “sociedade da informação”, sendo que os usuários terão que compartilhar determinados valores culturais e de conduta supostamente universais: “à medida que a estrada se torne a praça central da sociedade, surgirá a expectativa de que se comporte de acordo com os costumes de nossa cultura” (GATES, 1995, p. 203)

Até concordamos com o fato de que, em uma situação em que se estabeleçam relações com o globo todo é necessário que alguns protocolos e algumas condutas padrão sejam seguidas. Agora, quem vai determinar o que deve ser seguido ou não é onde se coloca o problema.

Por exemplo, a comunidade gerada em torno do canal do Mirc #pouso (SILVA, 2000). Inicialmente, formou-se um canal que teria como propósito reunir as pessoas de

uma determinada cidade – as de fora também poderiam, conforme o caso. As regras de conduta do grupo foram criadas a partir do perfil e das relações que este primeiro grupo estabeleceu entre si.

A partir do momento em que o grupo crescia e outros participantes entravam, com qualidades diferentes daquela inerente ao grupo original, iniciou-se um conflito e questionamento a respeito das regras estabelecidas até então. O grupo original não cedeu às exigências, tomando atitudes arbitrárias e autoritárias em relação aos novos integrantes que não se adaptaram à regra, isto é, fazendo estabelecer seu ponto de vista. Silva analisa esse feito no canal sob o ponto de vista do poder. Mas fica evidente o choque cultural entre os usuários.

Se num canal regional já acontece esse choque o que não dizer de algo em âmbito global que, como sabemos, demanda uma pluralidade de saberes e interesses muito grande, e em muitos aspectos conflitantes entre si.

Portanto, quando Gates diz “nossa cultura”, isso nos soa tão autoritário e arbitrário como no grupo estudado por SILVA, que impôs sua vontade por se considerar o fundador e o criador do modelo a ser seguido. No caso de Gates, tal credo talvez se explique por ele acreditar que seus padrões sejam os corretos, o que pode ser até verdade já que ele, um dos grandes expoentes capitalista do nosso tempo, já imbuído de sua lógica, apenas queira reproduzir os valores do sistema, como em alguns casos dos pensadores iluministas, acreditando serem seus valores os mais adequados.

Enfim, a rede, ou a superestrada da informação será (e em muitos aspectos já é) uma estrutura global que tenderá a fazer parte da vida de todos no globo que tiverem acesso a ela. Entretanto, ainda não estamos convencidos de que ela realmente se torne uma ferramenta que promova uma integração sócio-cultural plural. Mesmo que isso ocorra, acontecerá sob a ótica de quem? Do capital?

Na verdade será mesmo importante que se busque uma integração? Será que tal busca não unifica sob uma bandeira não só conteúdos digitais, mas formas de comportamento, de modo que a suposta estimulação da pluralidade cultural sucumba

perante a massificação de conteúdos, idéias, linguagens e comportamentos dominantes?

É verdade que poderemos ter com a rede um contato mais diversificado com o povo e a história de muitos locais do globo do que apenas folheando qualquer livro de história ou geografia. Mas isso só interessa se for para fazer que possam melhor compreender as diferenças de um ou de outro, buscando aí sim uma integração como seres sociais e genéricos que somos.

Um último aspecto que gostaríamos de ressaltar é o referente à esfera do trabalho – não que tenhamos abordado todos, pois se a rede vai atingir toda a esfera humana, centenas de outros aspectos e problemas poderiam ser abordados. Nem mesmo pensamos em elaborar tal ordem, até mesmo porque a teia social é algo complexo, onde é difícil tratar de um tema sem levar em relação uma série de outros, de modo que já até abordamos questões referentes ao trabalho em outros momentos do texto.

Na verdade, por mais que se fale em “sociedade da informação”, sociedade em rede, entre outras denominações, vivemos em uma sociedade capitalista que se erige pela apropriação do produto do trabalho alheio. Mais uma vez ressaltamos que um dos nortes de Marx para a análise da economia política era a de que o homem transforma a natureza por meio do trabalho, a fim de obter uma série de benefícios e facilidades, que se configura num modo de produção e reprodução da vida específico. Durante os muitos séculos de desenvolvimento humano, sempre criamos modos de produção assentados no trabalho, cada um deles tendo uma similaridade diferente da outra, que não é o caso de discutirmos aqui.

Durante os últimos séculos, o modo de produção que domina a sociedade é o modo de produção capitalista, cuja singularidade é a exploração da mais-valia, por meio do domínio dos meios de produção por uma classe específica.

Como também já falamos, tal sistema, cujo pressuposto, pelo menos retoricamente, era desenvolver a sociedade humana, naufragou para a grande maioria, aprofundando uma série de conflitos sociais.

Esses conflitos, por outro lado, tornavam cada vez mais evidentes as contradições do modo de produção capitalista, que conseguiu contornar tais problemas, criando novas ideologias e novas formas de agir que na verdade até resolveram alguns problemas e criaram outros, reestruturando-se de modo a continuar como modelo hegemônico.

Durante os últimos 200 anos muitas ideologias – laissez-faire, o gerencialismo, o paternalismo social, por exemplo – deram força para o desenvolvimento e reestruturação do capitalismo. Claro que ideologia não implica apenas idéias na cabeça, mas ações práticas (KUMAR, 1997, p. 46).

Atualmente, entre as ideologias mais recentes estão aquelas promovidas em torno dos conceitos como globalização, novas tecnologias, pós-modernismo entre tantas outras, como o próprio conceito de “sociedade da informação”.

A princípio sendo diferentes, pois partem de conceitos diferentes como a economia, a tecnologia, a cultura, entre outros, essas teorias parecem tratar de vários contextos que parecem ser distintos. De certo modo, como dissemos também, a sociedade promove um discurso multifacetado, de modo a iludir e dar a impressão de que já não estamos mais sob o manto do capitalismo. Entretanto, todas essas teorias e conceitos engendram-se e se ligam por um só fio, por um só objetivo, que é a manutenção do sistema capitalista de produção.

A reprodução da economia monopólica, diante da guerra de posições no mercado mundial restringido, pelas próprias contradições do sistema social, impõe uma inovação tecnológica acelerada e a derrubada de fronteiras econômicas, políticas e ideológicas que o restringem (...) [a qual] impulsiona o progresso técnico no sentido de uma rotatividade cada vez mais acelerada da produção e distribuição das mercadorias e signos, em consequência do processo de destruição da natureza e das formas de reprodução social. (SILVA, 1985, p.46)

A “sociedade da informação” tem importante papel como elemento ideológico da reestruturação do capitalismo. Isso fica claro ao trazer as idéias de Tessa Morris-Suzuki (KUMAR, 1997, p.29), que observou no Japão dos anos 60, a “sociedade da informação” vir à tona como uma arma ideológica forjada para dar resposta à crise do capitalismo. Como também vimos em Alves, o capitalismo atual busca aumentar seus rendimentos por meio do mercado financeiro e o “ciberespaço aparece como o ‘meio’ técnico adequado à nova cultura da financeirização cosmopolita” (ALVES, 2000, p.51)

O atual capitalismo monopolista/financiero é um capitalismo de informação, que depende mais do que nunca dela para sua reestruturação. Desse modo

a “sociedade da informação” é com certeza uma dessas ideologias inerentes ao processo capitalista, pois além de ser uma idéia que está se tornando corrente, ela já conta, com uma serie de ações práticas, defendida por uma parcela importante da população industrial (IDEM, p.47)

Uma das características da reestruturação capitalista, segundo Harvey (1992) é o desenvolvimento cíclico do progresso técnico do sistema de produção, de modo a garantir a reprodução do próprio sistema:

Quando as condições de acumulação são relativamente fáceis, o incentivo para a aplicação dessas inovações é um tanto fraco. Mas, em épocas de dificuldades econômicas e de intensificação da concorrência, capitalistas individuais são obrigados a acelerar o giro de seu capital (HARVEY, 1992, p.210)

Como vimos, a ferrovia deu à sociedade industrial um modo de reprodução de capital nunca antes visto. Segundo HOBBSBAWN, “sob o ponto de vista econômico, seu grande custo era sua principal vantagem. [...] O capital encontrou as ferrovias, que não podiam ter sido construídas tão rapidamente e em tão grande escala sem essa

torrente de capital [...] era uma conjuntura feliz, pois de imediato as ferrovias resolveram virtualmente todos os problemas de crescimento econômico” (HOBSBAWN,1991, p. 61).

Hoje presenciamos essa mesma conjuntura, esse mesmo desenvolvimento cíclico, cuja aplicação de capital se concentra em

Satélites, computadores, máquinas visuais e de som, são frutos dessa mesma lógica que é inerente e imperativa para a sobrevivência do sistema ameaçado, fundando-se numa ideologia circulatória das coisas, dos signos e das pessoas (SILVA, 1985, p.46).

Isso é tão evidente que até uma bolsa de valores “paralela”, a Nasdaq, foi criada apenas para tratar de negócios referentes às tecnologias, sobretudo as tecnologias que envolvem a informática e a rede.

Portanto, quando se fala em “sociedade da informação”, ou qualquer outra denominação usada, deve-se ter em mente que esse momento é “mais do que uma sociedade em que os processos de informação [...] se disseminam e ganham novo relevo, [trata-se de] uma sociedade cuja forma de organização traz a marca da lógica intrínseca à versão mais acabada do sistema” (COHN, 2001, p. 25), isto é, o sistema de acumulação capitalista.

Vivemos, portanto, uma “sociedade capitalista da informação”, a qual é

uma sociedade em que as determinações regidas pela produção e reprodução do valor são sobredeterminadas pela informação (...). Talvez se possa caracterizar isso como uma nova fase do capitalismo, que no plano da tecnologia se exprime pelo avanço da digitalização (IDEM).

Na verdade, além de complementar o raciocínio acima, a última citação chama a atenção para a característica de que o atual processo de reprodução do sistema capitalista que, como já foi dito, depende da informação, depende também, e cada vez mais, da apropriação privada do conhecimento.



Quer dizer que, como sociedade estruturada no trabalho, ganha mais vulto hoje a exploração da mais valia não mais pelo trabalho braçal, como tínhamos durante boa parte da sociedade industrial, mas sim a do trabalho intelectual.

Mas quando se fala em mundo do trabalho, principalmente em termos leigos, tais noções pouco são levadas em conta. Na verdade, talvez o que mais preocupe, ao nível do senso comum, é a questão do desemprego. Por isso, a esfera do emprego é uma preocupação constante, pois a forma histórica que o trabalho toma na sociedade capitalista engendra uma série de contradições, sendo uma das principais, aos olhos das massas, o perigo do desemprego: não dominando os meios de produção, os trabalhadores só podem satisfazer suas necessidades vendendo sua força de trabalho. (MARX, 1983)

Desse modo o campo do emprego formal tende a ficar cada vez mais reduzido com a estruturação da “sociedade da informação”. Ao relembrarmos os exemplos acima – livro, geladeira, ovos – de como seria para os ideólogos da tecnologia nossa sociedade futura, parece ser evidente que a esfera do emprego vai continuar a ser um dos setores que mais vai sofrer com a revolução informática, como está sendo desde o período das revoluções industriais, quando se presenciou a transição da mão-de-obra agrícola para a industrial, da artesanal para processos mecânicos e fragmentados da fábrica, o que, desde então têm gerado uma série de debates e conflitos.

Lembrando mais detalhadamente do exemplo do livro, quantos postos de trabalho não seriam eliminados no processo de produção do livro, ou no sistema automatizado de recebimento de ovos? A automação de novos processos e o acesso a formas de produção mais simples necessitarão em menor escala da estrutura de produção e empregos como se tem hoje, criando uma composição mais enxuta e dinâmica, indicando um futuro em que testemunharemos a “perda de muitos empregos para sistemas totalmente automatizados” (NEGROPONTE, 1995, p.215).

Na visão dos ideólogos, como já apontamos, esse processo é natural, não devendo trazer problemas, pois os indivíduos serão absorvidos por outras formas de emprego. Mas já nos perguntamos: haverá vagas para todos? Na verdade, a sensação que essas leituras dão é a de que a sociedade do trabalho migrará para a sociedade do

lazer, isto é, sobrar tempo para os indivíduos se dedicarem mais à cultura, esporte, família, etc. Mas fica outra questão: De onde se tira a mais-valia, já que o número de trabalhadores estará reduzido? As jornadas de trabalho serão feitas em menor tempo?

Além disso, uma sociedade do lazer nesses moldes poderia se traduzir no aprofundamento da sociedade do pão e circo romano. O caso é que na “sociedade da informação”, mediada pela lógica capitalista, os processos de reprodução da sociedade estarão cada vez mais escamoteados, em vista dessa perda total de referenciais para processos automatizados que poderão realizar quase tudo. Aos indivíduos basta consumir os produtos criados pelo sistema, não se preocupando em como as coisas acontecem. Isso pode significar que estamos às portas de um processo de fetichização e alienação em níveis nunca antes atingidos. Claro que aqui não desconsideramos que as pessoas não vão reagir, como desde sempre reagiram às transformações impostas pela sociedade capitalista, senão nem teria sentido estar escrevendo esse texto tentando desvelar, mesmo que superficialmente, as características dessa sociedade.

Além dos problemas relacionados à automatização, outros efeitos sombrios a nova “sociedade da informação” parecem se impor, fazendo com que “homens e mulheres [tenham] medo de que seus empregos se tornem obsoletos, de não serem capazes de se adaptar a novas formas de trabalho, de seus filhos ingressarem em indústrias que deixarão de existir, que a guinada na economia crie um enorme desemprego...” (GATES, 1995, p.310).

Nota-se que os próprios ideólogos do sistema percebem as contradições, que a introdução da tecnologia irá dar continuidade a um problema já existente na sociedade. Entretanto, para eles isso não é tão problemático se for levada em conta sua possível base teórica, isto é, Adam Smith: é evidente que com a sociedade funcionando sem força de atrito, isto é, sem a necessidade de um sem número de intermediários, seus postos de trabalhos ocupados não terão mais porque existir, entretanto, isso é até um mal necessário, pois, como foi visto, teríamos o enxugamento do processo, melhor aproveitamento da mão de obra, os valores dos produtos baixariam, de modo que os salários iriam aumentar, levando a uma melhor situação para todos... Raciocínio típico da administração científica instrumental.

Mesmo assim, até que tal ajustamento se estabeleça, muitas pessoas serão eliminadas de seus postos de trabalho. O caso é que os ideólogos do sistema acreditam que uma série de novos empregos serão igualmente criados pelas novas empresas que surgiriam conforme a introdução dessas novas tecnologias fossem aumentando, reaproveitando dessa maneira a mão de obra desalojada pelo próprio processo.

É tudo uma questão de tempo para que as transformações ocorram e tudo se assente... O sistema, como na revolução industrial, cuidará de resolver esse problema. Naquela época

mais ou menos se reconhecia que as crises eram fenômenos periódicos regulares, ao menos no comércio e nas finanças. Entretanto, os homens de negócio comumente consideravam que as crises era causadas ou por enganos particulares [...] ou então por interferência externas [...]. Não se acreditava que elas refletissem quaisquer dificuldades fundamentais do sistema” (HOBBSAWN, 1991, pg 57)

O mesmo parece se repetir no pensamento desses autores: os mais de dois séculos de pleno desenvolvimento capitalista industrial não foram tempo suficiente para resolver determinados problemas, que a revolução tecnológica atual parece hoje dar conta.

Mais uma vez os teóricos capitalistas dizem que trazem a solução para as mazelas da sociedade, mas suas promessas, como dissemos, nunca se cumpriram. Na verdade os resultados positivos apenas chegaram para uma minoria e não para uma massa de trabalhadores que se colocavam nas situações mais paupérrimas existentes, mesmo com todo o avanço tecnológico da época (HOBBSAWN, 1991)

Entretanto, na verdade as condições nunca foram iguais para todos. Mesmo com toda a tecnologia empregada, grandes massas da população continuavam não sendo absorvidas pelas novas indústrias (IDEM, p. 228). Na verdade, “o máximo de emprego que o capital conseguiu empregar foi em torno de 42% da população ativa, incluídas as mulheres. Claus Offe afirma aproximadamente o mesmo, dizendo que nunca o capital

empregou diretamente acima de 50% da população economicamente ativa” (ETGES, S/D, p 01)

A importância para isso fica evidente nos escritos de Marx, onde ele chama a atenção para o exército industrial de reserva, que nada mais é do que grandes massas de população à disposição do capital para que este mantenha as vantagens do capitalista. O exército industrial de reserva funciona com base na idéia da teoria econômica de oferta e procura, sendo importante para fazer pressão nos salários, isto é, quando este exército é grande, a tendência é de se rebaixar o salário e aumentar a mais valia, isto é, a lucratividade do detentor dos meios de produção (MARX, 1983).

Então, se hoje a tendência é que um sistema automatizado, com poucos trabalhadores – nem vamos falar aqui da possibilidade de serem totalmente controladas por robôs – possam executar todo o processo de produção que envolveria 10 vezes mais funcionários, que garantia teremos que todos serão absorvidos? Quantas outras empresas serão essas criadas, segundo os ideólogos, para absorver tanta mão de obra?

Mesmo que se criem 10 vezes mais empresas do que se tem hoje, quem garante que teremos vagas para todos, já que além dos processos serem cada vez mais racionalizados por meio da administração científica ou acumulação flexível, conforme argumenta Harvey, para usarmos um termo mais atual, essas empresas também serão, na melhor das hipóteses em favor dos funcionários, semi automatizadas?

Na verdade, o temor de que as vagas criadas sejam menores do que as que ele desalojou em outros processos não sejam suficientes é uma realidade possível de se acreditar, pois tanto na lógica de funcionamento dessas inovações tecnológicas, quanto em outros momentos da história do capitalismo, é visível que essa pendência nunca será resolvida pelo sistema.

Em certos aspectos, a substituição de postos de trabalho na empresa por sistemas automatizados e com pouquíssimos funcionários e a eliminação de postos de trabalho por outros de notação digital ainda é uma tese, como percebeu Ferkins, e que de certo modo é até falsa, segundo Castells, que mostra em seu trabalho que a diminuição de postos de trabalho, sobretudo na área industrial, em detrimento da

implantação de tecnologia de ponta ainda não está acontecendo. Mas nem por isso tal possibilidade deve ser descartada, até mesmo por que é detectável a diminuição de postos de trabalho em função da implementação técnica e de processos automatizados, pelo menos nos EUA, como aponta o próprio autor. (CASTELLS, cap. 5).

Além dessas questões, poderíamos ainda falar da tendência de a mão de obra se tornar especializada e desqualificada. Por exemplo, “em 1806, o conceito de tear mecânico [...] estava revolucionando a indústria têxtil com a eliminação, de uma vez por todas, dos operários especializados, substituindo-os, por trabalhadores que apenas mantinham as máquinas em funcionamento” (POSTMAN, 1994, p. 50)

Com a informatização dos escritórios se presenciou uma situação de substituição e desqualificação semelhantes. Antes funcionários de escritórios tinham controle sobre certos processos e eram considerados funcionários de alto escalão. Hoje, não passam de meros operadores de computadores, que apenas inserem dados e apertam alguns ícones que executam muitas de suas antigas funções.

Nesse aspecto, “O capitalismo informacional reestruturou o trabalho e a empresa industrial, mas de maneiras na maior parte compatíveis com os princípios dos taylorismo e da administração científica” (KUMAR, 1997, p.165)

Como afirma o autor “essa, contudo não é toda a história da “sociedade da informação”. Chamá-la de ideologia é relacioná-la com as necessidades contemporâneas do capitalismo” (IDEM, p.46). Mesmo que de forma simples, acredito que em alguns aspectos pudemos fazer tal relação, mesmo que não a tenhamos aprofundado, até mesmo, como dissemos anteriormente, cada aspecto da chamada nova sociedade suscitaria um estudo particular buscando evidenciar suas características únicas, mas relacionadas com o todo.

Entretanto, a discussão acima, ainda aberta ao debate e às muitas transformações que virão, se colocando à disposição entre os muitos outros argumentos que ainda serão tecidos tendo como base a “sociedade da informação” e o sistema capitalista.

## Considerações Finais

Ainda não se sabe de que forma a *rede* há de afetar a maneira pela qual a sociedade faz negócios, trabalha, aprende e vive. Há uma preocupação generalizada diante da possibilidade de que a vida nos assentamentos da nova fronteira digital e na vasta sociedade futura não seja inteiramente agradável. (CEBRIÁN, 1999, P. 20).

Antes de iniciarmos esse trabalho, tínhamos essa sensação e essa falta de rumo a respeito dos caminhos a que o desenvolvimento da rede poderia nos levar. É verdade que muitos deles ainda não estão claros, mas algumas pistas acerca dos possíveis caminhos já pudemos averiguar.

Observamos alguns aspectos da chamada “sociedade da informação”, hoje tão em evidência, cujo paradigma principal se orienta em favorecer o desenvolvimento de uma nova sociedade, revolucionária para seus apologetas, que permitiria ao homem atingir patamares nunca antes conseguido nas formas de organização social que a precederam.

Muitas das formas de relações que empreendemos hoje enquanto seres sociais genéricos passariam por mudanças profundas, transformando-se radicalmente e evoluindo para formas novas e universais, baseadas em relações virtuais mediadas por uma rede de informação e computadores.

Preocupamo-nos por isso em estudar como estão se dando essas transformações, bem como o discurso que procura legitimar essa nova sociedade. Por isso lançamos mão da aplicação de pesquisas junto aos usuários da rede, um dos fenômenos mais marcantes dessa nova sociedade, bem como de outras pesquisas empíricas, teóricas, além de textos mais gerais que tratam desse novo momento.

Percebemos que muitos dos usos previstos por essa nova sociedade já estão em andamento nas mais diversas esferas cotidianas. Chama-nos a atenção, tanto nos dados obtidos em nossas pesquisas quanto no de outros estudiosos, o fato de que a

preferência pelo uso das novas ferramentas se dê em torno da esfera do lazer, como jogos, conversas *on-line*, compras, entre outras, que nos fazem perceber que ainda não está acontecendo aquilo que apregoa os ideólogos dessa nova sociedade, que seria o uso da rede para um maior desenvolvimento social e humano, e muito menos o que dizem outros autores, que vêem a rede como instrumento para a superação das contradições impostas pelo sistema capitalista.

Castells já apontava na década passada para essa característica do não uso das potencialidades previstas pela rede, fato que parece se repetir uma década depois. Isso não significa, contudo, que elas não irão acontecer, ou muito menos que elas aconteçam da forma como foi previsto pelos ideólogos.

Deixando de lado previsões e futurologismo, característica de muitos textos que estudamos, sobretudo daqueles simpáticos às transformações propostas pelas novas tecnologias, concluímos que o desenvolvimento do ciberespaço está intimamente ligado à lógica de produção e reprodução que há décadas acompanha a sociedade ocidental: o sistema capitalista.

Mais ainda, percebemos que o desenvolvimento da “sociedade da informação”, além de não trazer estruturalmente nada de realmente novo, parece sim ser mais um ciclo de reestruturação do capitalismo. Além disso, os argumentos em torno da “sociedade da informação” parecem propor uma descontinuidade de toda uma seqüência de relações histórica de desenvolvimento do capitalismo para algo novo, sem falhas. O capitalismo fica parecendo nessa abordagem com a última versão de um software que se instala no computador, superando as falhas e a obsolescência do antigo. Do modo como é colocado, parece que a “sociedade da informação” não emerge das condições atuais que regem o funcionamento de nossa sociedade, mas de algo que a nega.

Em nosso entendimento, portanto, tal argumento não passa de um engodo, de mais um artifício do arsenal ideológico desenvolvido no bojo do capitalismo, que faculta sua manutenção como sistema hegemônico de organização e controle social, que pode repetir e dar continuidade, sob novas aparências, a seus velhos problemas.

Paralelo a isso nos preocupa a forma como se desenvolve esse novo modelo social e como se argumenta em torno dele, o que leva a um pensamento desconexo e evolucionista que faz perder certos referenciais importantes que minam, e fazem não ter qualquer sentido outras, formas de argumentação.

Além disso, como nos chamam a atenção, “mesmo na anárquica internet, ainda que não haja mecanismos de controle de conteúdo eficientes, já se aplica o critério de classificação dos sites, interditando aqueles que dizem o que não pode ser dito” (SOUZA, 2006, p.01).

Quer dizer, já começa a existir um certo controle de dois modos na rede, um ideológico, que se reforça nos discursos e usos possíveis pela rede, quase sempre desconectado da sociedade atual que a compõe, e um outro baseado já no controle de conteúdo, principalmente pelos grandes portais, e os servidores de homepages que dizem o que pode ou não ser publicado. “A cibercultura, embora uma síntese complexa de alguns elementos presentes na cultura técnica e simbólica, não está livre das condições das quais emerge e, menos ainda, dos seus elementos constitutivos. Parece querer esconder aos olhos aquilo que a produz” (IDEM).

Entretanto, é necessário o desenvolvimento do debate, não apenas na academia, mas também na própria rede, por meio das mais diversas ferramentas disponíveis. É um momento de apropriação, principalmente por ainda estarmos vivendo um momento inicial do uso e controle da rede. “Para que a totalidade do trabalho vivo possa construir uma nova sociabilidade social exige-se que ela tenha capacidade cognitiva e comportamental para se apropriar/controlar objetos técnicos complexos [desenvolvidos pelo capital]” (ALVES, 2003, p.129)

Como muitos estudos mostram, nunca a sociedade civil teve a possibilidade de ter em suas mãos tantas formas de acesso para entender e mudar o mundo. Sua apropriação, em tese, deve servir como base de luta e de modo a promover realmente uma ruptura:

Só uma nova forma societária emancipadora seria capaz de desenvolver, de modo pleno, as promessas do ciberespaço como cooperação complexa. Ela



exigiria um novo homem, indivíduos omnilaterais, capazes de se apropriar da rede como mediação técnica de heterogênesse do homo sapiens (IDEM, p.124)

Portanto, no ciberespaço criam-se outras novas formas de contestação ao próprio sistema de globalização como Ongs, por exemplo. O ciberespaço possibilita novas formas e novas possibilidades de comunicação e interação intersubjetiva entre os indivíduos. Do mesmo modo que ele é usado como espaço para a reprodução do valor de troca, ele pode ser usado para ressaltar as contradições do mesmo processo, bem como servir de base para se debater e propor formas de emancipação. Como aspecto da contradição, o ciberespaço aparece como uma possibilidade de desenvolvimento de uma nova sociedade emancipadora para além do capital. (IDEM, 2000)

E se fazem um tanto quanto urgente as iniciativas para se iniciar qualquer tipo de ruptura, pois como percebemos em nossa pesquisa, por meio dos usuários que entrevistamos, um dos principais usos que se faz da rede é aquele voltado para atividades lúdicas. Isso pode acontecer pelo fato do usuário não ter realmente interesse em adquirir alguma nova idéia ou não é satisfatório o uso da rede por parte daqueles que realmente querem dizer alguma coisa de útil, ou quem sabe, a forma de controle exercida na rede já seja tão eficaz que consiga sufocar qualquer tipo de grito de libertação. Na verdade acreditamos que seja um pouco de cada coisa.

De qualquer modo é necessário, ao se pensar em formas de apropriação do ciberespaço, numa questão básica que é, por falta de palavra melhor, a educação dos usuários. E não educação do tipo escolar, apesar de passar por ela, mas antes de tudo uma mudança de currículo, de grade que dê aos jovens “um senso de coerência em seus estudos, um senso de propósito, sentido e interconexão com o que aprendem” (POSTMAN, 1994, p.91) e não a existência de uma grade curricular que crie uma “pessoa sem nenhum compromisso ou ponto de vista, mas com uma abundância de habilidades vendáveis” (IDEM, p.92).

O complicado nisso tudo é que isso implica exatamente em contar História. A História do desenvolvimento da humanidade e, sobretudo a História de como e por que as coisas são assim. E contar essa História é contar, principalmente a História do capitalismo e suas contradições. Isso leva ao entendimento também de que o ciberespaço é um lugar em que se reproduz as misérias da sociedade capitalista, as quais se dão no mundo real. O ciberespaço é apenas uma forma de reproduzir e de evidenciar novas formas de combate além de expor ainda mais as contradições da sociedade contemporânea Alves (2000).

Por isso a importância de movimentos como o Exército Zapatista de Libertação Nacional (EZLN), por exemplo, que nos levam para outro ponto da questão sobre a apropriação da rede como elemento de superação das condições materiais atuais: a ação, sobretudo a ação (e educação) política.

Por meio da ação desses grupos já politizados e armados com os artefatos das novas tecnologias, é possível que ganhem vulto movimentos e contestações que dentro dos 30 minutos diários do telejornalismo de massa não apareceriam. Todavia, de pouco adianta essa apropriação e propaganda se a grande massa não tiver consciência do lugar em que se encontra e das relações em que se engendra, de que ela é parte de uma sociedade que controla e escamoteia suas ações e o ciberespaço “ao ser apropriado pela lógica do capital, torna-se meramente um apêndice de práticas societárias estranhadas e fetichizadas. Torna-se um acessório para individualidades instrumentais a serviço do capital e do mercado” (ALVES, 2003, p. 131) minimizando assim qualquer tipo de luta ou superação.

## Bibliografia

11 MILHÕES de brasileiros usaram a Internet residencial em fevereiro. **Folha online**, mar. 2005. Disponível em:

<<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u18195.shtml>>. Acesso em: abr. 2005.

90% DAS crianças e adolescentes nos EUA usam PC, revela estudo. **BOL**. 30 out 2003 Disponível em

<<http://noticias.bol.com.br/destaques/2003/10/30/ult124u14304.jhtm>>. Acesso em: 10 abril 2004

ADAMS, Rhae, A. Introduction: Beyond Numbers and Demographics: "Experience-Near" Explorations of the Digital Divide. **Computers and Society**, vol. 31 n. 3, p. 5-8, 2001.

AFFISCO, John, F. My experiences with simulation-gaming - 5 years further down the road. **Simulation & Gaming**, vol. 31 n.1, p. 42-47, 2000.

ALVES, Giovanni (Org.). **O outro Virtual**: ensaios sobre a internet. São Paulo: Práxis, 2000.

\_\_\_\_\_. **Dialética do Ciberespaço**. São Paulo: Práxis, 2002.

\_\_\_\_\_. O Futuro do Trabalho 6. **Revista Autor**. N.49, 2005.

\_\_\_\_\_. **Ciberespaço como cooperação complexa – notas sobre trabalho, técnica e civilização**. In: Trabalho, Economia e Tecnologia: Novas Perspectivas para a Sociedade Global / Jorge Alberto S. Machado (organizador). - São Paulo: Tendenz; Bauru: Praxis, 2003. p. 115-132

\_\_\_\_\_. Internet: arcabouço midiático na era da financeirização. **Revista Novos Rumos**. Ano 15, N.32, 2000, p. 50-56

ALMEIDA, Daniela. A Prática religiosa como entretenimento e lazer através dos jogos interativos on-line. **Revista Acadêmica do Grupo Comunicacional de São Bernardo**, vol. 1, n., 2004

ALMEIDA, Rubens, Q. Entrevistas com Rubens Queiroz de Almeida. **Revista Eletrônica Com Ciência** (<http://www.comciencia.br/comciencia/>), n.10, ago. 2000

AMNISTIA Internacional. **Com la violencia hacia las mujeres no se juega: videojuegos, discriminación y violencia contra las mujeres**. Madrid, 2004.

ANDERS, Peter. Ciberespaço antrópico: definição do espaço eletrônico a partir das leis fundamentais. In: **Arte e vida no século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade**, p. 47-63, São Paulo: Editora Unesp, 2003.

ANTUNES, Ricardo. **Adeus ao trabalho?** São Paulo: Cortez, 1995

APRESENTAÇÃO WCG 2005 Brasil. **WORLD CIBER GAMES**. Abr 2005. Disponível em: <<http://www.worldcybergames.com.br/index.php?sec=wcg2005>>. Acesso em: Mar 2005.

ARBEX, João; TOGNOLI Cláudio Júlio. **Mundo pós-moderno**. São Paulo: Scipione, 1996.

BACON et al. Methods of Assigning Players to Teams - A Review and Novel Approach. **Simulation & Gaming**, vol. 32 n.1, p. 6-17, 2001.

BAKARDJIEVA, Maria. Virtual Togetherness an Everyday-life Perspective. **Media, Culture & Society**, vol. 25, p. 291-313, 2003.

BAUMANN, Tobias, M. **Effective Teamwork in online Games**. Zurich, 2003.

BENAKOUCHE, Rabah (Org.). **A informática e o Brasil**. São Paulo: Vozes; Polis, 1985.

BICENTENNIAL Man. Direção: Chris Columbus. [S.l.]: Columbia, 1999. 1 videocassete (130 min), VHS, son. color.

BLEAKLEY, et. al. Computer Access and Internet Use Among Urban Youths. **American Journal of Public Health**, vol. 94 n. 5, p. 744-747, 2004

BLEVINS, Jefferey L. Battle of the Online Brands Disney Loses Internet Portal War. **Television & New Media**, vol. 5 n. 3, p. 247-271, 2004

\_\_\_\_\_. Source Diversity after the Telecommunications Act of 1996 Media Oligarchs Begin to Colonize Cyberspace. **Television & New Media**, vol. 3 n.1, p. 95-112, 2001

BRASIL supera EUA pelo 2º mês em tempo on-line, diz Ibope. **Folha online**, jun. 2004. Disponível em:

<<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u16262.shtml>>. Acesso em: mar. 2005.

BRASIL tem mais domicílios ligados à internet, mais crianças na escola e mais mulheres no mercado de trabalho. **PNAD – IBGE**, outubro de 2003.

BRASILEIROS fazem games, e fazem muito bem!! **Monkey**, out. 2003. Disponível em: <<http://www.monkey.com.br/paginas/integral.php?newsid=1053>>. Acesso em: fev. 2005.

BRESCIANI, Alex A. **A guerra dos botões: a estética da violência nos jogos eletrônicos**. Trabalho de Conclusão de Curso em Ciências Sociais - Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, Universidade Estadual Paulista 2002.

BRETÃS, Beatriz. Comunicação mediática no processo de aprendizagem. In: **Novas linguagens e novas tecnologias: educação e sociabilidade**. Petrópolis, RJ: VOZES, 2004.

BROOKE, Philip; J. Playing the Game: Cheating, Loopholes, and Virtual Identity. **Computers and Society**, vol. 34 n. 2, 2004.

BUSTAMANTE, Enrique. Cultural industries in the Digital Age some provisional conclusions. **Media, Culture & Society**, vol. 26, n.6, p. 803-820, 2004

CABRAL, Fátima, A. Experiências Virtuais: potencialidades e ambivalências. In: **Dialética do ciberepaço**. Bauru, Sp: Editora Document Arminda, 2002.

CAMPANHA de orientação pretende alertar para malefícios dos jogos em rede. **Câmara Municipal De São Caetano Do Sul**, mar. 2004. Disponível em <<http://www.camarascsp.gov.br/horacioneto/HoracioNeto.asp?id=273>>. Acesso em: jan.2005.

CAMPOS, T. C. G. **O Progresso das comunicações diminui a solidão humana**. Rio de Janeiro: Lido, 1970.

CARAZZAI, Daniéle. Diversão na rede. **Educacional**. Disponível em: <<http://www.educacional.com.br/vidainteligente/clickdigital0006/default.asp>>. Acessado em: mar. 2005

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e terra, 1999, V.1.

CASTRONOVA, Edward. Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on Cyberian Frontier. **Cesifo Working Papers**, n.618, 2001.

CEBRIÁN, Juan. **A Rede**. São Paulo: Summus, 1999.

CECCHINI, Arnaldo; RIZZI, Paola. Is urban gaming simulation useful? **Simulation & Gaming**, vol. 32 n.4, p. 28-48, 2001

CERCA de 65% dos universitários dos EUA baixem software pirata. **BOL** set. 2003. Disponível em: <<http://noticias.bol.com.br/destaques/2003/09/17/ult124u13931.jhtm>>.

Acesso em: set. 2003.

CHAREONWONGSAK, Kriengsak. Globalization and technology: how will they change society? **Technology in Society**, vol. 24 n.3, p. 191-206, 2002

CHARLAB, Sérgio. **Você e a Internet no Brasil**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1996.

COHN, Gabriel. **Comunicação e Indústria Cultural**. São Paulo: Cia Editora Nacional, 1971.

\_\_\_\_\_. A forma da “sociedade da informação”. In: **Desafios da Comunicação**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2001.

COHEN-SÉAT, G.; FOUGEYROLLAS, P. A informação visual e sua ação sobre o homem In: **Comunicação e Indústria Cultural**. São Paulo: Cia Editora Nacional, 1971.

COMBATE à pirataria, **ABPD**. Disponível em: <[http://www.apdif.org.br/pirataria\\_mundo.asp](http://www.apdif.org.br/pirataria_mundo.asp) > Acesso em: mar. 2006.

CONFIRA uma raio-x sobre a Internet no Brasil. **Folha online** maio. 2005. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u18521.shtml>>. Acesso em: maio. 2005.

CONSALVO, Mia. Zelda 64 and Video Game Fans A Walkthrough of Games, Intertextuality, and Narrative. **Television & New Media**, vol. 3 n.4, p. 321-334, 2003.

COOK, Monte. **Dungeons & Dragons: livro do jogador**. São Paulo: Devir, 2001.

COSTA, José W.; OLIVEIRA, Maria A. M. (Orgs). **Novas linguagens e novas tecnologias: educação e sociabilidade**. Petrópolis, RJ: VOZES, 2004.

CRESCIMENTO das comunicações móveis (1990-2004). **ANATEL** jun 2005. Disponível em: <[http://sistemas.anatel.gov.br/smp/administracao/consulta/acompanhamento\\_estacoes/tela.asp?CodTopico=2440&CodArea=31&CodTemplate=413&CodMenuServico=43](http://sistemas.anatel.gov.br/smp/administracao/consulta/acompanhamento_estacoes/tela.asp?CodTopico=2440&CodArea=31&CodTemplate=413&CodMenuServico=43)> . Acesso em: jun 2005.

CRUZ, Leonardo R.: Ciberespaço e Contestação Política: o caso do Centro de Mídia Independente (CMI). **CIBERSOCIEDAD**. Disponível em <[http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom\\_publica2.php?grup=31&id=23&idioma=es](http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?grup=31&id=23&idioma=es)>. Acesso em: mar. 2005

CURTIR com a galera, esta é a alma do negócio! **Monkey**, jan. 2003. Disponível em: <<http://www.monkey.com.br/paginas/integral.php?newsid=1079>>. Acesso em: nov. 2004.

DEBREY, Régis. **O estado sedutor: as Revoluções Midiológicas do Poder**. Petrópolis-RJ : Vozes, 1994.

DEEP Blue venceu segunda partida... **Público Online**. 1997. Disponível em: <<http://pintopc.home.cern.ch/pintopc/www/vqp/97/vqp2097.htm>>. Acesso em: ago 2004.

DELEUZE, Gilles ; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia** Vol 1. São Paulo: Ed. 34, 1995

DERTOUZOZ, Michael. **O Que Será: Como o Novo Mundo da Informação Transformará nossas Vidas?** São Paulo: Cia das Letras, 1997.

DOMINGUES, Diana. **Feedback e aprendizagem em ambientes de realidade virtual na rede**. Disponível em: <<http://artecno.ucs.br>>. Acesso em: nov. 2004.

\_\_\_\_\_. (Org.). **Arte e vida no século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

DOOM 3 e seus antepassados. **Superdownloads** mar de 2001. Disponível em: <[www.superdownloads.com.br](http://www.superdownloads.com.br)>. Acesso em: abr 2001.

DOWBOR, Ladislau. Economia da Comunicação. In: **Desafios da Comunicação**. Petrópolis [RJ]: Vozes, 2001.

DORNELLES, Jonatas. **Antropologia e Internet: Quando o “campo” é a cidade e o computador é a “rede”**. In: **Horizontes Antropológicos**. Porto Alegre: UFRGS, 2004.

DYSON, E. **Release 2.0: a nova sociedade digital**. Rio de Janeiro: Campos, 1998.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

ELLIOTT, Luther. Goa Trance and the Practice of Community in the Age of the Internet. **Television & New Media**, vol. 5 n.3, p. 272-288, 2004

ENTREVISTA com Metaleone. **Tugh**, jun. 2004. Disponível em: <<http://www.tugh.pop.com.br/mataleone.htm>>. Acesso em: dez. 2004.

ERCÍLIA, M. *Pequena História da Internet*. S/D. Mundo Digital. Disponível em <<http://www.uol.com.br/mundodigital/beaba/manual.htm>>. Acesso em 27 abr 2003.

ETGES, Norberto, J. Sociedade do trabalho sem trabalho: desemprego estrutural e emergência do novo. **MOVIMENTO HUMANISMO E DEMOCRACIA**, S/D. Disponível em: <[http://www.mhd.org/artigos/norberto\\_soctrabalho.html](http://www.mhd.org/artigos/norberto_soctrabalho.html)>. Acesso em mar 2006.

O FENÔMENO Chamado Counter – Strike. **Monkey**, mar. 2003. Disponível em: <<http://www.monkey.com.br/paginas/integral.php?newsid=831>>. Acesso em: nov. 2004.

FERKISS, Victor. **O homem tecnológico: mito e realidade**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

FREDERICO, CAROL. **Counter Striker é de longe o jogo mais popular das Lan Houses**. Folha Online, jun. 2003. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u13181.shtml>>. Acesso em jan. 2005.

GAMES podem conscientizar mundo, diz New York Times. **Terra**, Jul. 2006. Disponível em <<http://games.terra.com.br/interna/0,,OI1078560-EI6499,00.html>>. Acesso em Jul. 2006.

GATES, Bill. **A Estrada do Futuro**. São Paulo: Cia da Letras, 1995.

GERHAR, et. al. Embodiment and copresence in collaborative interfaces. **International Journal of Human-Computer Studies**, vol. 64 n. 4, p. 453-480, 2004

GRIMES, Sara M. All About the Blog: Young People's Adoption of Internet Technologies and the Marketers Who Love Them. **Computers and Society**, vol. 33, n.1, 2003

HARVEY, David. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre a modernidade**. São Paulo: Loyola, 1992.

HASSAN, Robert. The MIT Media Lab techno dream factory or alienation as a way of life. **Media, Culture & Society**, vol. 25, p. 87-106, 2003

HAVICK, John. The impact of the internet on a television-based society. **Technology in Society**, vol. 22 n.2, p. 273-287, 2000

HAYOY, Eric; WESP, Eduard. Reading Game/Text: EverQuest, Alienation, and Digital Communities. **Postmodern Culture**, vol 14, n.2, 2004.

HOBSBAWN, Eric, J.. **A era das revoluções: Europa 1789-1848**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.



HONORATO, Renata. Entrevista LadieS.AMD. **IG**. Jun 2005. Disponível em: <[http://arenaig.ig.com.br/materias/318501-319000/318530/318530\\_1.html](http://arenaig.ig.com.br/materias/318501-319000/318530/318530_1.html)> Acesso em: jun 2005.

IANNI, Octávio. O Príncipe Eletrônico. In: **Desafios da Comunicação**. Petrópolis [RJ]: Vozes, 2001.

IDSA-Interactive Institute Software Association. **VIDEO games & Youth Violence**. Disponível em: <[www.idsa.com](http://www.idsa.com)> Acesso em: 15 abril de 2003.

IFCH. **Programa de pós-graduação em Antropologia Social**, vol. 10, n. 21. Porto Alegre: PPGAS, 2004.

IN AGE of empires. **Microsoft**. Disponível em: <<http://www.microsoft.com/games/age2>> Acesso em: mar 2005.

INTRODUÇÃO a Internet. S/D. Educare. Disponível em <[http://www.educare.pt/DicioWeb/DicioWebGuiaNet\\_Cap1F.asp](http://www.educare.pt/DicioWeb/DicioWebGuiaNet_Cap1F.asp)>. Acesso em 12 maio 2003.

ISAAC Ashmov. **PSICO**. Disponível em <<http://oea.psico.ufrgs.br/roboticando/historia/historia.htm>>. Acesso em mar 2006

JAMESON, Frederic. **Pós-Modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ed. Ática, 1996.

JEANNENEY, J. N. **Uma História da Comunicação Social**. Lisboa: Terramar, 1996.

JOGAR Vira Esporte. Disponível em: UOL <<http://www1.uol.com.br/jogos/reportagens/lanhouses/esporte.shl>> Acesso em: mar 2005.

JOGO Online. **WIKIPÉDIA**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Online>> Acesso em: 15 abril de 2005.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

JUNGBLUT, Airton, L. **A heterogenia do mundo on-line**: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço. In: **Horizontes Antropológico**. Porto Alegre: UFRGS, 2004.

KAMPPINEN, Matti P. Technology as a cultural system: the impacts of ICT upon the primary and secondary theories of the world. **Computers and Society**, vol. 28 n. 4, p. 19-21, 1998

KUMAR, Krishan. **Da sociedade pós-industrial à sociedade pós-moderna**. Rio de Janeiro: Jorje Zahar Ed., 1997.

LAW-YONE, Hubert. Simulation-gaming in a postmodern world. **Simulation & Gaming**, vol. 31 n.1, p. 93-99, 2000

LEMOS, André. **Cibercultura, Cultura e Identidade: em direção a uma “Cultura Copyleft”?** Disponível em: <<http://paginas.terra.com.br/arte/pragatecno/textoalemos.htm>> Acesso em: jan. 2005.

LESSING, Lawrence. **Free Culture: The Nature na Future of Creativity**. USA: Penguin Books, 2004.

LÉVY, Piere. **Cibercultura**. Trad.por Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo : Editora 34, 1997.

\_\_\_\_\_. **A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola. 1998.

\_\_\_\_\_. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LIVINGSTONE, Sonia , BOBER, Magdalena. UK Children Go Online: survey the experiences of young people and their parentes. **UK Children Go Online Project**. Jul 2004. Disponível em: <<http://www.children-go-online.net>>. Acesso em: nov 2004.

LOJKINE, Jean.: **A revolução informacional**. São Paulo : Cortez, 2002

LOPES, F.H. *O Distrito da Guarda e a “sociedade da informação”*. Mar 1998. Guarda

LUCKY, Robert, W. Yesterday’s dreams and today’s reality in telecommunication. **Technology in Society**, vol. 26 n.2-3,p. 223-233, 2004

MAIS uma cidade da BS investe em câmera para garantir a segurança. **DIÁRIO LITORAL**. Disponível em: <<http://dlitoral.uol.com.br/materia.asp?mat=3449&tipo=chamada>>. Acesso em: Abr. 2006

MALHA rodoviária: rodovias on-line. **Departamento de Estradas de Rodagem**. Disponível em: < [http://www.der.sp.gov.br/\\_malha/rodo\\_online.asp](http://www.der.sp.gov.br/_malha/rodo_online.asp)>. Acesso em: maio 2006

MARCONI, Maria de A., PRESOTTO, Zélia M.N.: **Antropologia: Uma Introdução**. São Paulo: Ed. Atlas, 1985

MARTINEZ, Vinícius. **Democracia Virtual: O nascimento do cidadão fractal** São Paulo: Editora Praxis, 2001.

\_\_\_\_\_. **Democracia Virtual: O nascimento da sociedade pós-virtual** In: **Dialética do ciberepaço**. Bauru, Sp: Editora Document Arminda, 2002.

MARX, Karl. **O Capital: Crítica da Economia Política**. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

McBIRNEY, Katherine. Nested Selves, Networked Communities: A Case Study of Diablo II: Lord of Destruction as an Agent of Cultural Change. **Journal of American Culture**, vol. 27, n.4, 2004.

MENINAS ganham terreno no mundo virtual. **MONKEY**, fev.2003. Disponível em: <<http://www.monkey.com.br/paginas/integral.php?newsid=800>> Acesso em: set. 2004

MIOSSI, Adriano, M. **Role Playing Games: O Incentivo à Leitura em Bibliotecas Públicas**. Trabalho de Conclusão de Curso em Biblioteconomia - Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, Universidade Estadual Paulista 2002.

MMORPG. **WIKIPÉDIA**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Online>> Acesso em: 15 abril de 2005.

MORAES, Denis de. A comunicação sob o domínio dos impérios multimídias In: **Desafios da Comunicação**. Petrópolis [RJ]: Editora Vozes, 2001.

MORATO, Gabriel. **O fenômeno das lan's**. Disponível em: <<http://www1.uol.com.br/jogos/reportagens/lanhouses/index.shl>> Acesso em: jan. 2005

MORGADO, Et. Al. **Análise à utilização dos gabinetes de apoio ao cidadão do projecto Trás-dos-montes Digital**. [s.l.: s.n., s.d.]

MULLER, Patrícia. *Blogs* Cooperativos – uma introdução. **Sinestesia**. 2006. Disponível em <[http://www.sinestesia.co.uk/blog/?page\\_id=501](http://www.sinestesia.co.uk/blog/?page_id=501)>. Acesso em: mar 2006.

MULTI-User Dungeon. **WIKIPÉDIA.** Disponível em:  
<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Online>> Acesso em: 15 abril de 2005.

MUSTARO, Pollyana. Corpo Digital. In: **Dialética do ciberepaço.** Bauru, Sp: Editora Document Arminda, 2002.

NATALE, Marc J. The Effect of a Male-Oriented Computer Gaming Culture on Careers in the Computer Industry. **Computer and Society**, jun. 2002

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida Digital.** São Paulo: Cia das Letras, 1995.

NÉRI, Priscila. **Febre de lan houses agita o mercado.** Estadão on-line, fev. 2004. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br>> Acesso em: dez. 2004

NETO, Horácio, R. **Lei municipal nº 4.197.** Prefeitura municipal de São Caetano do Sul. Disponível em: <<http://www.camarascsp.gov.br>> Acesso em: mar. 2005.

NOGUEIRA, et. al. Festa Brasileira na Rede. **Época.** n. 136, p. 96-102, 2004.

NSA. **National Security Agency.** Disponível em:  
<[http://www.nsa.gov/home\\_html.cfm](http://www.nsa.gov/home_html.cfm)> Acesso em fev. 2006.

OLIVEIRA, et. al (I). A Informática na educação: um estudo do proinfo em Belo Horizonte. In: **Novas linguagens e novas tecnologias: educação e sociabilidade.** Petrópolis [RJ]: Vozes, 2004.

OLIVEIRA, et. al (II). Ambientes informatizados de aprendizagem. In: **Novas linguagens e novas tecnologias: educação e sociabilidade.** Petrópolis [RJ]: Vozes, 2004.

ORWELL, George. **1984.** São Paulo: Cia Editora Nacional, 1977.

O QUE é MMORPG. **Netherdeep.** Abr 2004. Disponível em  
<<http://www.netherdeep.com.br/jogo.htm>>. Acesso em: abr 2005

PIERCE, Joy. About the Internet Teaching to the other Half. **Television & New Media**, vol. 5, n.2, p. 141-146, 2004.

PLANT, Robert. Online communities. **Technology in Society**, vol. 26, n.1, p. 51-65, 2004

PODER feminino invade copa do mundo de games. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 05 de julho de 2004, Informática, p.1.

POSTAMN, Neil. **Tecnopólio** São Paulo: Nobel, 1994.

PRADO, Gilberto. Ambientes Virtuais multiusuário In: **Arte e vida no século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade**, p. 207-224, São Paulo: Editora Unesp, 2003.

PRADO, Oliver Z. Pesquisa Internet e Comportamento: Um estudo Exploratório sobre as características de uso da Internet, uso patológico e sobre a pesquisa on-line. **NETPESQUISA**, 1998. Disponível em: <<http://www.netpesquisa.com>>. Acesso em: 10 dez. 2004.

QUER dar uma mãozinha para seu paizão divertir-se? **Monkey**, 2003. Disponível em: <<http://www.monkey.com.br/paginas/integral.php?newsid=992>> Acesso em: Out. 2004

RATTNER, Henrique. **Tecnologia e Sociedade**. Disponível em: <<http://www.espacoacademico.com.br/048/48rattner.htm>> Acessado em maio 2005

RESUMO das operações – DPF 2003/2004. **Departamento da Polícia Federal**. Disponível em: <<http://www.dpf.gov.br/>>. Acessado em abr. 2006.

REZENDE, Paulo E. A. Comunicação e Mestiçagem. In: **Desafios da Comunicação**. Petrópolis [RJ]: Vozes, 2001.

RIBEIRO, Bruno. Orkut. Você foi convidado? **Metrópolis**. Ano 4 n. 167, p. 8-12, 2004.

RHEINGOLD, Howard,. **A Comunidade Virtual**. Lisboa: Gradativa , 1996.

RICARTO, T. Inimigo nada virtual. **Correio Brasiliense**. 12 abril 2002.

ROMERO, Thiago. Guerra digital. **Agência Fapesp**, maio 2005. Disponível em: <[http://www.agencia.fapesp.br/boletim\\_dentro.php?id=3738](http://www.agencia.fapesp.br/boletim_dentro.php?id=3738)> Acesso em maio 2005.

\_\_\_\_\_. Lousa Digital. **Agência Fapesp**, maio 2005. Disponível em: <[http://www.agencia.fapesp.br/boletim\\_dentro.php?id=3725](http://www.agencia.fapesp.br/boletim_dentro.php?id=3725)> Acessado em: maio 2005.

ROSA, Alexsander. **Tendências em jogos para múltiplos jogadores**, 2003

ROSEMBERG, et. al. Interaction spaces in computer-mediated communication. **AI & Society**, vol. 19, nº1, p. 22-33, 2005

RUBEN, Guilherme, et. al. (Org.) **Informática, organizações e sociedade no Brasil**. São Paulo: Cortez, 2003.

SAIBA mais sobre sistemas, hackers e prejuízos causados por vírus. **Folha On-line Informática**, 11 fev 2004. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult1244u15133.shtml>> Acesso em: 15 out. 2004.

SAIBA o que é “bullying” e aprenda a evitar os seus riscos com a ajuda da Internet. LINK <[http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id\\_conteudo=3060](http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=3060)>. Acesso em: jan 2006.

SANTAELLA, Lucia. AS artes do corpo biocibernético. In: **Arte e vida no século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade**, p. 65-94, São Paulo: Editora Unesp, 2003.

SCHULTZ, Tanjev. Mass media and the concept of interactivity an exploratory study of online forums and reader email. **Media, Culture & Society**, vol. 22, p. 205-221, 2000

SEITER, Ellen. Children Reporting Online The Cultural Politics of the Computer Lab. **Television & New Media**, vol. 5 n.2, p. 87-107

SEJA um ciberatleta. **UOL**. Disponível em: <<http://www1.uol.com.br/jogos/reportagens/lanhouses/cyber.shl>> Acesso em: out. 2004

SELWYN, Neil. Apart from technology: understanding people’s non-use of information and communication technologies in everyday life. **Technology In Society**, vol. 25, n.1, p. 99-116, 2003.

SENNETT, Richard. **O Declínio do Homem Público: as tiranias da intimidade**. Tradução: Lygia Araújo Watanabe — São Paulo; Companhia das Letras, 1988.

SILVA, Ana M.A.C. **Reconectando a sociabilidade on-line e off-line: trajetórias, poder e formação de grupos em canais geográficos no Internet Relay Chat**. Dissertação de Mestrado apresentado ao IFCH- Unicamp 2000.

SILVA, Etienne L. A Cascata e o Computador. In: **A informática e o Brasil**. Petrópolis [RJ]; São Paulo: Vozes; Polis, 1985.

SIQUEIRA, Ethevaldo. **2015 Como viveremos**. São Paulo: Saraiva, 2004.

SITE de relacionamento supera e-mail no país. **Folha Online**, jul. 2005. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u18677.shtml>> Acesso em: jul. 2005.

SOFTWARE original Microsoft. **MICROSOFT**, jun 2006. Disponível em: <<http://www.microsoft.com/genuine/purchase/BuyNowDetails.aspx?displaylang=pt-br&sGuid=eff7d2f3-9159-40e2-b699-da7ca8d980c7>>. Acesso em: jun 2006.

SONY lança PlayStation portátil nos Estados Unidos. **BOL**, mar. 2005. Disponível em:  
<<http://noticias.bol.com.br/destaques/2005/03/24/ult91u94742.jhtm>> Acesso em: mar. 2005.

SPOONER, T. Internet use by region in the United States. **PEWINTERNET**, 27 ago. 2003. Disponível em <[http://www.pewinternet.org/dataset\\_display.asp?r=42](http://www.pewinternet.org/dataset_display.asp?r=42)> Acesso em: dez. 2004.

TEIXEIRA, Pollyana, F. **Usabilidade e exercício do jornalismo dentro do formato portal no Brasil**. Dissertação de Mestrado em Ciência da Comunicação – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2002.

TEÓFILO, Fernando: Tubérculos Capitalismo Esquizofrenia e a Internet Segundo Deleuze e Guattari. **UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR**. 1998 Disponível em <<http://ubista.ubi.pt/~comum/teofilo-fernando-Tuberculos-Internet.html>>. Acesso em: mar. 2005

TERANO, Takao. Analyzing Social Interaction in Electronic Communities Using an Artificial World Approach. **Technological Forecasting and Social Change**, n. 64, p. 13-21, 2000

THOMPSON J.B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

\_\_\_\_\_. **Ideologia e Cultura Moderna: Teoria Social Crítica na era dos meios de Comunicação de Massa**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

VANDEVENTER, Stephanie, S.; WHITE, James, A. Expert Behavior in Children's Video Game Play. **Simulation & Gaming**, vol. 33 n.1, p. 28-48, 2002

VEREADOR William Woo cria Lei para fortalecer setor de “Lan Houses” em SP. **Monkey**, agosto 2004. Disponível em:  
<<http://www.monkey.com.br/paginas/integral.php?newsid=1455>> Acesso em fev. 2005.

VICIADOS em games. **Globo.com**, out. 2006. Disponível em  
<<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG75465-6014-438,00.html>>. Acesso em out. 2006.

VIDA em clãs. UOL. Disponível em: <<http://www1.uol.com.br/jogos/reportagens/lanhouses/clans.shl>> Acesso em: jan. 2005.

YEN, David, C.; CHOU, David, C. Wireless Communication: the next wave of Internet Technology. **Technology in Society**, vol. 23, n.2, p. 217-226, 2001

WANDERLEY, Marcelo, S. **Ciberespaço, a Ambigüidade do Concreto e do Abstrato.**

Whang, Leo, S. M. Online Game Dynamics in Korean Society: Experiences and Lifestyles in the Online Game World. **Korea Journal**, vol. 2, p. 8-34, 2003.

WEISSKIRCH , Robert, S. Friends, Porn, and Punk: Sensation Seeking in Personal Relationships, Internet Activities, and Music Preference among College Students. **Adolescence**, vol. 39, p. 189-201, 2004

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois?** – uma Teoria Crítica das Novas Mídias. Porto Alegre: Sulina, 2003.

ZAWISLAK, Paulo A. **A Relação Entre Conhecimento e Desenvolvimento: Essência do Progresso Técnico.** DECON / UFRGS, Porto Alegre, Novembro 1994.

ZUFFO, João A. **A Infoera:** o imenso desafio do futuro: o Progresso Técnico. São Paulo: Ed. Saber, 1997.



## Questionário da Pesquisa de Campo.

- 1) Qual sua Cidade e Estado: \_\_\_\_\_
- 2) Idade \_\_\_\_\_
- 3) Sexo M ( ) F ( )
- 4) Escolaridade  
( ) Fundamental incompleto ( ) Fundamental Completo ( ) Médio incompleto ( ) Médio completo ( ) Superior incompleto ( ) Superior completo ( ) Analfabeto
- 5) Qual a renda mensal de sua família?  
300 reais ( ) 301 a 600 reais ( ) 601 a 900 ( ) 901 a 1200 ( ) 1201 a 1500 reais ( )  
1501 a 1800 reais ( ) 1801 a 2100 reais ( ) acima de 2100 reais ( ) Não sabe responder ( )
- 6) Sua família é de quantas pessoas? \_\_\_\_\_
- 7) Você possui Computador? ( ) Sim ( ) Não
- 8) Tem acesso à Internet em casa? ( ) Sim ( ) Não
- 9) Qual? ( ) Telefone ( ) Speed ( ) Cabo ( ) Rádio ( ) ( ) Outro \_\_\_\_\_
- 10) Quantas pessoas da família usam a Internet na sua casa? \_\_\_\_\_
- 11) Há quanto tempo é usuário da internet? \_\_\_\_\_
- 12) De onde costuma acessar mais a Internet?  
( ) Casa ( ) Trabalho ( ) Escola ( ) Lan ( ) Outros \_\_\_\_\_
- 13) Costuma usar o computador para que?  
\_\_\_\_\_
- 14) Quantas vezes por semana?  
( ) 1 vez ( ) 2 a 4 ( ) 5 a 6 ( ) todos os dias
- 15) Quanto tempo (horas) por vez?  
( ) Até uma ( ) De 1 a 3 ( ) De 3 a 5 ( ) De 5 a 7 ( ) De 7 a 10 ( ) Acima de 10
- 16) Costuma usar a Internet para que? \_\_\_\_\_
- 17) Quantas vezes por semana?  
( ) 1 vez ( ) 2 a 4 ( ) 5 a 6 ( ) todos os dias
- 18) Quanto tempo (horas) por vez?  
( ) Até uma ( ) De 1 a 3 ( ) De 3 a 5 ( ) De 5 a 7 ( ) De 7 a 10 ( ) Acima de 10
- 19) Qual foi a última coisa que fez quando acessou a internet?  
\_\_\_\_\_

20) Em torno de quantos amigos você fez pela Internet e que não conhece pessoalmente?

\_\_\_\_\_

21) Já fez alguma dessas coisas pela Internet?

- Fazer curso/estudar       Pesquisar       Namorar  
 Fazer compras       Trabalhar       Fazer amigos  
 Assistir filmes       Ler jornal/revistas       Conversar

22) Diga alguma coisa que antes você fazia fora da Internet e que hoje não consegue mais fazer sem ela. \_\_\_\_\_

23) Frequenta Lan Houses?  Sim  Não

24) Quantas vezes por semana?

- 1 vez  2 a 4  5 a 6  todos os dias

25) Quanto tempo (horas) por vez?

- Até uma  De 1 a 3  De 3 a 5  De 5 a 7  De 7 a 10  Acima de 10

26) Participa de atividades on-line?  Sim  Não      27)  
Quais? \_\_\_\_\_

28) Quantas vezes por semana?

- 1 vez  2 a 4  5 a 6  todos os dias

29) Possui website/homepage?  Sim  Não

30) Qual o tema/assunto? \_\_\_\_\_

31) Possui blog?  Sim  Não

32) Qual o tema/assunto? \_\_\_\_\_

33) Possui fotoblog/fotolog?  Sim  Não

34) Qual o tema/assunto? \_\_\_\_\_

35) É criador de alguma comunidade no Orkut?  Sim  Não

36) Qual o tema/assunto? \_\_\_\_\_

37) Participa de algum fórum/grupos de discussão?  Sim  Não

38) Qual? \_\_\_\_\_

39) Participa de alguma comunidade virtual?  Sim  Não

40) Usa Messenger ou algum programa do gênero?  Sim  Não

41) Já participou de encontros (offline) promovidos por alguma comunidade que participa?  
 Sim  Não

- 42) Do que tipo? \_\_\_\_\_
- 43) Possui e-mail? ( ) Sim ( ) Não
- 44) Quantas contas? \_\_\_\_\_
- 45) Você se sente mal caso fique sem usar a internet? ( ) Sim ( ) Não
- 46) Participa de jogos on-line pela Internet? ( ) Sim ( ) Não
- 47) Quantas vezes por semana? ( ) 1 vez ( ) 2 a 4 ( ) 5 a 6 ( ) todos os dias
- 48) Quanto tempo (horas) por vez?  
( ) Até uma ( ) De 1 a 3 ( ) De 3 a 5 ( ) De 5 a 7 ( ) De 7 a 10 ( ) Acima de 10
- 49) Participa de algum clã? ( ) Sim ( ) Não
- 50) Costuma se comunicar pela rede com outros jogadores? ( ) Sim ( ) Não
- 51) Sobre que assunto vocês falam?  
\_\_\_\_\_
- 52) Qual(is) o(os) seu (s) jogo(os)  
preferido(os)? \_\_\_\_\_
- 53) Quantos jogos, sem contar os do windows, você tem instalado em seu computador?  
\_\_\_\_\_
- 54) Tem qual (is) aparelho(os) de videogames?  
\_\_\_\_\_
- 55) Há quanto tempo é praticante de Jogos eletrônicos? \_\_\_\_\_
- Se tiver o interesse em participar de outras etapas da pesquisa deixe seu e-mail aqui  
\_\_\_\_\_