

**SOCIALIDADE NO *CHAT MOO*,  
NOTAS SOBRE INDIVIDUALISMO NA CONTEMPORANEIDADE**

**Vanessa Andrade Pereira\***

Bacharel em Ciências Sociais/UFRGS

Mestranda em Comunicação e Informação/UFRGS

**Resumo:**

Com a intenção de persistir num permanente diálogo entre Comunicação, Cultura e Novas Tecnologias, este trabalho tem por objetivo apresentar um ambiente de comunicação mediada por computador (o CpdeeMOO) e alguns exemplos das inter-relações de seus usuários, para a partir desses refletir a respeito da temática do individualismo na sociedade contemporânea, apontando a postura metodológica de ida a campo (nos moldes da antropologia) como elementar para esta reflexão.

**Palavras Chave:** individualismo, *chat*, socialidade contemporânea

**INTRODUÇÃO**

Um comando <who> e repentinamente aparece no monitor do microcomputador a lista de personagens conectados ao programa do CpdeeMOO<sup>1</sup>.

-----

<b>Personagem</b>	<b>Conectado a</b>	<b>Inativo a</b>	<b>Localizacao</b>
Lagartixa (#9550)	28 minutos	0 segundos	Sabbath
Giulica (#9744)	2 horas	2 segundos	--,-'-{@
LordByron (#3167)	uma hora	6 segundos	Sabbath
MaX (#4628)	55 minutos	15 segundos	O tEmplo
M_Veras (#4037)	56 minutos	23 segundos	LUGAR NENHUM
Gitana (#9509)	25 minutos	56 segundos	Sabbath

---

\* vanessa@umbeijo.com.br

<sup>1</sup> O MOO, do qual o CpdeeMOO é um exemplo, trata-se de um sistema de acesso multi-usuário por computador, programável, interativo, para criação de ambientes em realidade virtual baseada em **texto** (caracteres rígidos do teclado), visando jogos, conferências, bate-papo on-line e outras atividades que requerem comunicação em tempo real. Maiores informações <<http://MOO.cpdee.ufmg.br/MOO/info/info.html>> 08/2000.

DarkMuse (#8028) 35 minutos um minuto Sabbath =^-.^=  
Beliel (#8264) 38 minutos um minuto Apocalypse  
Potao\_de\_Mel (#1640) 26 minutos um minuto PARAISO DO INCONSCIENTE  
Ca\_Moon\_Donga (#8345) 35 minutos 3 minutos Ceu  
Blash (#9407) 56 minutos 3 minutos Cosa Nostra  
Hurricane (#9598) 45 minutos 5 minutos I Love Rock'n Roll!!  
Luizinho (#919) 2 horas 9 minutos Casa\_do\_Luiz  
Pantera\_Negra (#1608) 17 minutos 17 minutos Floresta =^..^=

**Total: 14 personagens dos quais 11 estiveram ativos recentemente.**

-----

Pessoas que estavam a conversar sem verem os rostos umas das outras, possibilidade de comunicação que emerge em meio ao processo de industrialização e urbanização das grande cidades, e que usou-se chamar "comunicação mediada por computador" (CMC). Sabe-se que cada uma das pessoas conectadas estavam em um computador particular, sentadas diante de um monitor e com ágeis dedos que deslizavam no teclado, mas a impressão que surgira dos relacionamentos ali travados era de que essas pessoas se encontravam em uma grande sala, como se estivessem numa dessas reuniões festivas, onde formam-se pequenos nichos de conversa.

O fato das pessoas poderem estabelecer comunicação em tempo real estando distantes e em ambientes (construídos) próprios para prática de reciprocidade que a Internet tem viabilizado, constitui uma inovadora maneira de ser e estar em sociedade, o que conduz a uma busca nos sentido de compreender quais as implicações desse novo modelo de comunicação na constituição de identidades e configuração de socialidade, conceitos que permitem discutir a temática do individualismo na contemporaneidade. Este trabalho preliminar, tem por objetivo apresentar (de modo modesto) um ambiente de comunicação mediada por computador (o CpdeeMOO) situado no ciberespaço<sup>2</sup>, para a partir dele refletir a respeito da temática do individualismo na sociedade

---

<sup>2</sup> No que se refere a noção de ciberespaço, a terminologia vem de *cyber*, da "teoria da cibernética" desenvolvida no final da Segunda Guerra pelo matemático Norbert Wiener. Mais recentemente (1984), o termo "*cyberspace*" foi utilizado pelo escritor de ficção científica Willian Gibson em "Neuromancer". Para Gibson, o ciberespaço é um espaço não físico ou territorial, que se compõe de um conjunto de redes de computadores através das quais todas informações (sob variadas formas) circulam. A partir de Gibson este termo popularizou-se.

contemporânea, apontando a postura metodológica de ida a campo como elementar para esta reflexão.

### **A TECNICIDADE, ASPECTOS RELEVANTES**

A criação da rede mundial de computadores, na segunda metade do séc. XX, surge, primeiramente como experimento militar para, posteriormente, cumprir um trajeto social diferenciado, sendo usada nas universidades e centros de pesquisas como veículo para troca de conhecimento entre cientistas de diversas áreas, posteriormente passaram a surgir bibliotecas virtuais<sup>3</sup>, jornais online, páginas pessoais, correio eletrônico, teleconferência, hipermídia, *chats* etc. Ou seja, a Internet passa a atuar, não só como ferramenta objetiva de armazenamento de dados e como auxílio no dia a dia do trabalho, mas aparece como espaço de trocas sociais as mais diversas entre indivíduos de diferentes origens étnicas, sociais e culturais.<sup>4</sup>

A Internet conta com vários serviços, a *Web (World Wide Web)*<sup>5</sup>, hoje muitas vezes confundida como sendo a Internet, é apenas um destes serviços, sua característica principal é a viabilidade de criação de hipertextos (textos com escrita, imagem e som), no entanto antes mesmo de existir a possibilidade de ver páginas com letrinhas coloridas e imagens, existiam outros recursos que possibilitavam a comunicação em rede. Embora a *Web* tenha se popularizado tão rapidamente (provavelmente pela sua interface amigável) cabe lembrar que a estrutura de redes para transmissão de dados prioriza, até os dias de hoje<sup>6</sup> o texto, e, por isto, som e imagem exigem maior tempo de espera do usuário frente ao computador. Espera que conta com uma paciência que nem sempre é recíproca por parte do *usuário*. Esse serviço *Web* tem disponibilizado diversos ambientes de Comunicação Mediada por Computador CMC, que exigem do usuário um tempo de espera bem maior do que os ambientes de *Chat* via *telnet* ou no modelo cliente-servidor (como é o caso do IRC - Internet Relay Chat -, um dos programas de

---

<sup>3</sup> A temática das Bibliotecas Virtuais importa particularmente por problematizar a questão do processo de transformação e manejo da informação, ou seja do conhecimento humano, de forma diferenciada da tradicional - onde o leitor deveria mover-se fisicamente até o local (biblioteca) para então ter acesso a determinada informação (livro). Sobre este assunto ver o texto "Bibliotecas Virtuais" de Marília Levacov (Levacov, 1997). Ver também da mesma autora "Do analógico ao Digital: A Comunicação e a Informação no Final do Milênio", onde pontua considerações sobre o texto (hipertexto), novos suportes e formas de acesso (Levacov, 1998).

<sup>4</sup> Sobre este tema ver o texto "A Imersão da humanidade no universo online" de Álvaro Lorangeira (Lorangeira 1998).

<sup>5</sup> Que teve sua maior expansão em 1994, com a criação do browser de navegação Netscape.

<sup>6</sup> Vale lembrar que a Internet *BroadBand* (banda larga, ou seja, de maior velocidade), via *cablemodem* (cabo) e rádio tem adquirido cada vez mais adeptos, no entanto exige nova estrutura e custos adicionais para uma implementação de maior âmbito.

comunicação mais utilizados no mundo, ou o ICQ - I seek you -, que a cada dia adquire mais adeptos). O recurso de *telnet* permite um acesso remoto, ou seja, um usuário consegue acessar um computador em específico (ligado a rede) de qualquer outro computador onde ele estiver (também ligado a rede), dessa forma, a comunicação (tanto por *telnet* como no modelo cliente-servidor) utilizando apenas caracteres do teclado funciona de forma muito mais dinâmica e momentânea dando margem à construção de ambientes interativos para comunicação, que permitem uma conversação ágil e mais atrativa. Alguns destes programas exigem um grau de habilidade técnica um tanto maior do que o simples "clik" do mouse, onde muitas vezes o usuário necessita decorar comandos para enfim travar uma conversa.

### **WHO**

A habilidade para lidar com essa multiplicidade de detalhes técnicos conduz a uma primeira compreensão deste sujeito: *é um sujeito urbano*; alguém mais suscetível de lidar com as tecnicidades que o meio urbano inaugura (e às vezes mesmo, impõe) a todo instante. De fato, no CpdeeMOO (que a seguir se usará chamar somente MOO, mas sempre em relação a este MOO em específico) todas as pessoas com quem travou-se um bate-papo, viviam em contextos de grandes cidades, e mesmo que não se possa generalizar todos os usuários de computador como habitantes de um meio urbano, é interessante ressaltar que estes personagens estão de alguma forma imbuídos de valores e idéias provenientes destes centros populacionais.

Os usuários deste programa são na sua grande maioria estudantes universitários (ou já graduados) que tiveram a oportunidade de utilizar computadores ligados à rede pela instituição de estudo, onde não precisavam arcar com nenhuma despesa para tal uso. Hoje em dia muitos dispõem de microcomputadores facilitando a conexão da residência.

A média de idade situa-se entre os 24 anos, ou seja ainda um grupo *jovem* (mesmo que não se utilize aqui uma definição mais precisa deste conceito); são na sua maioria de estado civil solteiros, tem o costume de ir a festas, *shows* musicais, e ao cinema.

Muitos trabalham em estágios alguns em empregos fixos, na maioria trabalhos que possibilitam o uso diário do computador, facilitando o acesso ao ambiente. Os que apenas estudam, conseguem acesso ao MOO via os computadores de laboratórios e bibliotecas das instituições onde estudam.

Muitos se conhecem ao vivo, ou seja, face a face, devido a encontros promovidos pelos usuários do sistema, o último chamava-se "moorrasco", foi na cidade de Porto Alegre, e compareceram por volta de vinte e cinco pessoas. Além destes encontros, uma das redes sociais é formada por usuários que estudam na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), facilitando os encontros pelos campi desta universidade o que geralmente acontece.

Este breve panorama sobre os sujeitos que fazem parte deste estudo serve como contextualização desses sujeitos enquanto permeados por ideais das modernas sociedades complexas industriais (Velho, 1981), permitindo estabelecer um diálogo com estudiosos que preocuparam-se com a crescente urbanização (industrialização) e modo de vida dos sujeitos inerentes a este processo.

## **URBANIZAÇÃO E NOVAS CONFIGURAÇÕES SOCIAIS**

Desde a primeira metade do século XIX uma série de pensadores, dentre eles Weber (1973, publicado pela primeira vez em 1921), se preocuparam com a questão do crescimento dos centros de trocas e passaram a apontar as complexidades surgidas nestas localidades (aumento de número de pessoas, seus relacionamentos, mudanças na economia, na política, etc.). Estes pensadores inspiram posteriores reflexões a cerca do fenômeno urbano, mais especificamente no interior da chamada Escola de Chicago, que ainda hoje representa um marco na elaboração de reflexões a respeito do espaço citadino. É a partir destes estudiosos e suas instigantes teorias que a antropologia vem estabelecendo uma reflexão a cerca do fenômeno urbano e as implicações do mesmo nas formas de vida que ele abarca, buscando entender como se dão os processos de apropriação deste novo espaço e quais os sentidos que os grupos sociais atribuem ao mesmo.

Estudiosos como Park (1973), Wirth (1973), Lauwe (1973), e Simmel (1973)<sup>7</sup> foram os precursores no desenvolvimento de estudos no meio urbano permanecendo como referências fundamentais nos estudos do individualismo contemporâneo no que concerne as relações do indivíduo com o espaço da cidade, e como marcos teóricos fundamentais terminam por influenciar posteriores análises que tratam do tema da metrópole.

Entre esses autores, destaca-se o pensamento de G. Simmel (1973), cuja preocupação está relacionada as formas que a vida mental assume no interior da cidade. Seu texto, "A

---

<sup>7</sup> Ainda que boa parte desses pensadores não fossem antropólogos, seus estudos foram de extrema importância para as reflexões que surgiram, posteriormente, sob a denominação de Antropologia Urbana.

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

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

De algum modo, tanto Simmel como os demais pensadores se preocuparam com a imposição e mudanças de valores que esse novo modo de vida empreende aos sujeitos que vivem na cidade, portanto, pensar a socialidade no mundo contemporâneo, é necessariamente esclarecer ou aprofundar a temática do individualismo moderno nas sociedades urbano-industriais.

O conceito de pessoa é tema tradicional na Antropologia desde seus primórdios, é a partir do texto "Uma categoria do espírito humano: a noção de pessoa, a noção de 'EU'", que o antropólogo Marcel Mauss (1974) elabora um pensamento mais sistemático sobre este conceito, deixando pistas para o aprofundamento da temática em estudos posteriores. Dentro desta linhagem de pensamento, é o antropólogo Louis Dumont (1978) quem desenvolve estudos relevantes referentes ao tema da pessoa na sociedade moderna, no livro "Ensaio sobre o individualismo, uma perspectiva antropológica sobre a ideologia moderna", este pensador elabora a Gênese do individualismo moderno, demonstrando como o individualismo corresponde a um conjunto de idéias e valores (ideologia) que surgem com a modernidade e que foi aos poucos se configurando. A problemática em torno do indivíduo, em Dumont, é apontada como uma questão central, mais especificamente, na sua discussão clássica no que tange as diferenças entre sociedades individualistas e sociedades holistas. Às sociedades de castas estariam relacionados: uma interdependência, portanto, uma hierarquia estabelecida, a permanência, a atribuição de um

todo social, o que caracterizaria o "holismo"; às sociedades modernas ocidentais estariam relacionados: a liberdade, a igualdade, a mobilidade, a busca pela realização, a crença no indivíduo humano como elementar, uma autonomia moral, o que caracterizaria o "individualismo".

Este indivíduo moderno seria o personagem atuante nas sociedades complexas modernas industriais. Sociedades marcadas por um acentuado aumento na produção e consumo, articulação de um mercado mundial, um espantoso processo de crescimento urbano e grandes inovações tecnológicas.

Este sujeito urbano, individualista é bastante problematizado nos estudos do antropólogo brasileiro Gilberto Velho, que apoiando-se em estudiosos de correntes como fenomenologia e interacionismo simbólico, elabora interessantes análises desse indivíduo.

Estudando grupos citadinos do Brasil, é no livro "Individualismo e Cultura" que Gilberto Velho (1997) propõe uma discussão sobre a conceitualização de indivíduo e individualismo em determinados contextos sócio-culturais, que complexificam a reflexão iniciada com a obra sobre Individualismo de L. Dumont (1985).

Velho aponta a questão da "escolha"<sup>8</sup> como característica de base para entender o individualismo, e por isto indica que em toda sociedade existe, em princípio, a possibilidade de individualização, no entanto, não deixa de explicitar que existem regras para esta individualização, sendo que todo agente empírico é parte de um todo, não sendo ele, unicamente, a unidade significativa. Desta forma Velho consegue juntar o processo de individualização existindo em conformidade com o fato do agente empírico estar interligado com categorias mais amplas.

O autor aponta um processo complexo existente o qual implica em entender o agente empírico como sendo parte de um todo e sua possibilidade de manobra no desempenho de papéis e criação de alternativas.

Neste sentido, E. Goffman foi também um dos autores que inspirou Velho na busca da compreensão do individualismo na sociedade contemporânea (mais especificamente no caso brasileiro), pois acredita que é na atuação destes atores num palco cotidiano de dramaturgia que

---

<sup>8</sup> Conceito baseado em Schütz. Um dos pontos mais relevantes a ser ressaltado no trabalho de Schütz é o reconhecimento que faz da dimensão subjetiva do sujeito, vendo o indivíduo como capaz de realizar projetos de vida mediante as relações intersubjetivas onde faz escolhas de acordo com suas motivações. Maiores esclarecimentos sobre a obra de Schütz ver, H. R. Wagner, *Fenomenologia e relações sociais. Textos escolhidos de Alfred Schütz* (1979).

se pode explorar qual tipo de experiência individualista estaria vinculada a determinado agente empírico, levando em consideração sua particular experiência histórica. Portanto, torna-se importante um esforço no sentido de compreender a determinação de papéis sociais e suas articulações como processos mais ou menos individualizantes (Velho, 1987:45). É de acordo com as motivações que os atores sociais orientam seus projetos, e dessa forma podem agir de maneira a estabelecer vínculos que seriam mais caracteristicamente holísticos, ou buscar valores mais individualizantes. Um exemplo dessa complexidade de relacionamentos vivida por agentes empíricos urbanos seria o estudo realizado por Velho no bairro de Copacabana (Velho, 1989) para alguns, morar neste bairro pode ser a procura de um novo mundo, moderno e individualizado, para outros, no entanto, pode ser a procura de na modernidade reelaborar laços com parentes e vizinhos antigos (Velho, 1987:43). Dessa forma Velho defende a idéia de que não haveria um único individualismo, pelo fato de que no cotidiano da vida metropolitana há uma variedade de estímulos e experiências que dão vazão a uma multiplicidade de individualidades.

Diante desses postulados, preza-se agora por demonstrar como pode ser avaliado a temática do individualismo no ambiente do MOO.

### ***CONNECTING MOO***

Um primeiro questionamento que surge inspirado em Velho é entender qual espaço de individualismo se abre com a possibilidade dos agentes empíricos participarem de comunidades mediadas por computador, para refletir sobre esta questão torna-se relevante descrever algumas particularidades do programa que media e torna possível este tipo de relações sociais.

Uma das particularidades do programa é o fato do MOO permitir ao usuário a sua não identificação pelo nome jurídico e de batismo, a identidade é criada pelo usuário, e implica numa imaginação criativa<sup>9</sup> por parte deste participante, que passará a ser reconhecido como *player* (personagem) e não mais como *guest* (visitante) no sistema.

O cadastro do personagem necessita apenas como dado de referência um *e-mail*, para onde será enviada uma senha de primeiro acesso. Recebido sua senha e ao ingressar no MOO com seu personagem definido o usuário poderá descrever, se assim o quiser, outras características suas, como o endereço de sua página na *Web*, ou o lugar físico real onde mora. Mas nada tem

---

<sup>9</sup> Faz-se referência aqui a obra de G. Bachelard para quem a imaginação é algo que reforça a coerência psíquica, onde o ser, participa de uma atividade onírica consciente. BACHELARD, Gaston. "A Poética do Devaneio". Ed. Martins Fontes, São Paulo, 1996.

caráter obrigatório, e o *e-mail* funciona apenas para que o usuário possa receber sua senha e então se conectar ao programa, não sendo visível posteriormente. Uma espécie de ficha cadastral é formada pelo programa a respeito do novo personagem vislumbrada através do comando `<xr 'usuario'>`.<sup>10</sup>

-----  
**Belatrix aka blt (#7673).**

**Uma estrela grande e poderosa (porem humilde), que comanda Orion e as estrelas pertencentes a ela. Geralmente estah em sua consotelacao ou dah uns pulos nesse planeta ou fica saracoteando pela galaxia.**

**Tempo inativo: 2 segundos**

**Classe: Snake Class (#3527) Bit: Builder**

**Cota: 50,000 total - 42,446 usados = 7,554 disponiveis**

**Hometown: Pernambuco-Recife-UFPE**

**Ocupacao: Querendo terminar Letras**

**Homepage: [www.moofamilia.cjb.net](http://www.moofamilia.cjb.net)**

**Idade no MOO: 3 anos, 2 meses, 9 dias, 17 horas, 14 minutos, e 31 segundos**

**Idade Real: 24 anos, 8 meses, 24 dias, 19 horas, 15 minutos, e 54 segundos**

**@Gender: female**

**Localizacao: Toca do Gatinho(#7626)**

**Belatrix mora em: Buraco Negro(#3099)**

**@Mood: (Bola pra frente!)**

**Fazendo:**

**Aliases: Belatrix, blt, e Cascavel.**

**Carregando: Flores(#4833) Gervasio(#2374) Carrapateira(#4190)**

**Features: 102**

---

<sup>10</sup> Importante explicitar que neste ambiente apenas funcionam os caracteres ASCII, ou seja, os disponíveis no teclado, sem acentuação. Estas características serão aqui preservadas nos exemplos.

**Belatrix se conectou a 1a vez em: Thu Feb 13 22:01:23 1997 .**

**Belatrix se conectou a ultima vez em: Mon Apr 24 14:00:48 2000 .**

**Belatrix esta' no MOO `a 1 hora, 15 minutos, e 7 segundos**

**-FIM-**

---

O lugar físico de onde a pessoa fala não é visível no monitor (os *wizzards*<sup>11</sup> são os únicos capazes de saber o IP<sup>12</sup> de onde todos os usuários se conectam, no entanto esta possibilidade é vedada aos usuários que não são *wizzards*).

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

Características como cor da pele, dos olhos, altura, peso, textura dos cabelos, sexo, e quaisquer outros *símbolos de informação social*<sup>13</sup> são inviáveis de serem descobertas sem que o próprio personagem especifique. Dessa forma seria possível concluir que as categorias sociais a que estão ligados esses agentes empíricos são indiferentes para este tipo de relacionamento passíveis de serem consideradas insignificantes, levando a crer, que este indivíduo conta com uma ampla (e sem limites) margem de manobra para elaboração e sustentação de seu(s) personagem(s), correspondendo, conseqüentemente ao ápice da condição de individualização, conduzindo a uma possível interpretação que apresente uma supra-individualidade latente do ser neste ambiente.

Questiona-se aqui justamente essa possibilidade de individualidade, e postula-se que embora esta hipótese pareça, num primeiro momento satisfatória, aponta-se que esta conclusão seria um tanto apressada e simplista. Perceber as singulares situações em que se envolvem os

---

<sup>11</sup> São tal qual gerentes, são personagens que possuem conhecimento suficiente para administrar o sistema, escolhidos por indicação de outros *wizzards*. Na hierarquia do MOO, constituem o posto de mais alto nível. Os postos são respectivamente: *Builder*, *Programer*, *Wizzard*; e são definidos na ficha cadastral pela indicação *Bit*.

<sup>12</sup> Internet Protocol. Protocolo referente a uma indexação de todas as máquinas ligadas à rede do mundo, o que de alguma forma define sua localidade geográfica.

<sup>13</sup> Noção retirada de Goffman, que compreende: "*É uma informação sobre um indivíduo, sobre suas características mais ou menos permanentes, em oposição a estados de espírito, sentimentos ou intenções que ele poderia ter num certo momento. Essa informação, assim como o signo que a transmite, é reflexiva e corporificada, ou seja, é transmitida pela própria pessoa a quem se refere, através da expressão corporal na presença imediata daqueles que a recebem*" (1988, pg.: 52, 53).

personagens do MOO e as intrigas diárias presentes nestes ambientes de socialidade que emergem na contemporaneidade, conduz a uma problematização mais abrangente sobre a modalidade de individualização que se conforma nesta sociedade. Assim percebe-se a importância do pesquisador ir a campo<sup>14</sup> e avaliar, através da observação participante se, de fato, os símbolos de informação social e demais características intrinsecamente pessoais (que terminam por causar os vínculos de reciprocidade) estão dissociados (ou são sem importância) nos relacionamentos estabelecidos pela mediação do computador. Com intenção de pesquisar a esse respeito no ambiente do MOO, recorreu-se a lista de discussão chamada "geral", onde os usuários depositam *e-mails* sobre os mais diversos assuntos<sup>15</sup>. Num momento conflitual dentro do grupo, um dos usuários em meio a uma discussão que envolvia *Wizzards* e demais personagens, envia um *e-mail* onde descreve:

-----  
**Mensagem 97 on \*geral (#8112):**

**Date: Mon Sep 4 19:20:18 2000**

**From: \*\*\*\*\*<sup>16</sup>**

**To: \*geral (#8112)**

**Subject: Bueno!**

**Se eu sou mais culto eu nao sei...**

**Apenas fico na surdina... ja escrevi pra antiga pagina da Ipanema, pra Revista Imazine, Pruma revista Cyberpunk do Guilherme Kujawsky (ex-Borba), pra pagina da hop... produzi algumas coisas pro Colleege na TV, fiz algumas chalacas com o Pessoal do Acusticos & Valvulados e com o Frank Jorge.**

**Faco o que gosto... nao o que ta na moda, por isso sou feliz!**

**HPena que meu projetop de TripHop junto do MDM nao deu certo... mas o som era legal!**

---

<sup>14</sup> Na antropologia é o pesquisador B. Malinowski (1978) quem primeiro chama a atenção dos etnólogos a respeito da importância da ida a campo, da necessidade do próprio pesquisador de buscar seus dados, desde então as incursões a campo com observação participante tem sido privilegiadas no método etnográfico. Sobre este assunto consultar ainda François Laplantine, "Aprender Antropologia" (1991: 84).

<sup>15</sup> Estas listas de discussão são internas aos participantes do CpdeeMOO, são diversas e especificadas por assunto cada qual com sua delimitação, a "geral" é definida pelos administradores como: "Essa e' uma lista absolutamente GERAL... Você pode mandar qualquer coisa para ca' (qualquer coisa mesmo), desde que não tenha conteúdo desrespeitoso." (retirado de : <http://moo.cpdee.ufmg.br/> no dia 11.10.00).

<sup>16</sup> Alguns personagens não serão identificados, pelo fato de não terem sido consultados até o presente momento.

**E tenho escrito!**

**ps: Ah... acho que vou participar de novo do Cardoso Online.. a Clarah me convidou de novo!**

---

Este mail mostra a importância que o personagem imprime às suas ocupações diárias, define o lugar de onde fala, demonstrando a relevância que dá (e que acredita que os outros reconhecem) ao seu trabalho, buscando desta forma, impor tacitamente a relevância de suas declarações, a suposta importância do seu "eu"<sup>17</sup>.

Diferente dos *chats Web*, no MOO o usuário tem um *alias*<sup>18</sup> (um nome) pelo qual será reconhecido sempre que de conectar ao sistema<sup>19</sup> (com uma senha particular), isto cria uma cumplicidade por parte do usuário, que preza pelo seu personagem, afinal constitui o seu "eu" em questão nesta comunidade.

"Eu", que multifaceteia-se agindo em espaços distintos (IRL, IVL<sup>20</sup>) como:

---

**Mensagem 8 on \*geral (#8112):**

**Date: Thu Aug 24 16:32:29 2000**

**From: fulano (#9598)**

**To: \*geral (#8112)**

**Subject: ah po!!**

**genti!!! ceis tbm, hein!!**

**po... leva tudo a serio o ki se faz aki...**

**acho ki a galera ainda num percebeu ki era tudo por brincadeira, ki o ki se**

**fala aki eh tudo descartavel, ki IRL as coisas sao totalmente diferentes de**

**IVL (apesar de alguns confundirem)...**

**bom... enfim... da minha parte, peço desculpas pelas baboseiras ki foram**

---

<sup>17</sup> A noção de "eu" aqui utilizada concorda com a teoria de E. Goffman, um "eu" que desempenha determinado papel social com fins a construir uma representação específica (1999).

<sup>18</sup> *Username, nickname, aka*, enfim, um apelido.

<sup>19</sup> Nos *chats Web* a todo instante pode-se trocar o *username*, e também não é necessário uma senha para acesso, ocasionando maior plasticidade (efemeridade) na identidade.

<sup>20</sup> IRL - *in real life*, que significa relacionamentos face à face, e IVL - *in virtual life*, significando os relacionamentos mediados pelo computador.

**ditas, desculpas por querer ter alguma coisa pra poder ler e rolar de rir nas  
madrugadas, juntamente com a turma do clube da insonia, mesmo ki fossem tais  
palavras ofensivas...**

**finalizando... desculpem mesmo.... (a brincadeira foi boa enquanto durou...  
fazer o que)**

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

-----  
No entanto, por fazer parte de um grupo, este "eu" torna-se suscetível de ser cobrado pelos outros usuários, incitado-o a ser responsável pelas suas atitudes, numa tentativa de manter a reciprocidade:

-----  
**Mensagem 15 on \*geral (#8112):**

**Date: Thu Aug 24 19:18:28 2000**

**From: Higienic\_Paper (#3143)**

**To: \*geral (#8112)**

**Subject: ...**

**Nao querendo causar nenhuma reacao adversa, mas preocupado com os fatos e  
com**

**o que o pessoal anda postando por aki, fico quase que na obrigacao de ao ler  
o mail do \*\*\*\*\*, perguntar, entao pq tu entra no moo!?**

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

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

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

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

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

Um abraço a todos,

Marcelo (aonde quer que esteja)

-----

Este exemplo demonstra a importância de uma **pessoa moral** no MOO. O "player" é alguém cobrado pelas suas atitudes e palavras, alguém incitado a responder tal ou qual afirmação feita, portanto que tem "algo" a zelar, este "algo", pode ser, aos moldes de Goffman (1999: 20,21) a impressão sobre quem é de fato o sujeito moral "fulano":

-----

**Mensagem 18 on \*geral (#8112):**

**Date:** Fri Aug 25 04:04:57 2000

**From:** fulano (#9598)

**To:** \*geral (#8112)

**Subject:** soh respondendo

bom... vejamos.. pq eu entro no moo...

1 - dois dos meus melhores amigos IRL tbm conectam aki (Mike e Tici)

2 - um monte de gente que conheci IVL e espero poder conhecer IRL tbm conectam aki

- 3 - pq jah aprendi e continuo aprendendo bastante coisa aki
- 4 - pq to (re)aprendendo a programar aki, apesar de tah engatinhando ainda
- 5 - (e mais importante) pq aki, pelo ki me parece, eh um ambiente democratico entao tenho pleno direito, ateh ki algum wiz proiba, di entrar a hora ki der na telha.

concordo com sua visao de mundo, acho ki muita gente eh desse jeito mesmo ki vc disse.... mas kem me conhece, sabe ki sou aki exatamente do jeito ki sou IRL...

se conversam legal, converso legal..... se partem pra mao, tbm parto pra mao mas, como falei, vcs precisam conhecer mais o que acontece nos bastidores... na frente das cameras os atores se arrebetam, se esfolam, se matam, mas desligadas as cameras eles saem juntos pra tomar cafezim no bar da esquina querendo saber mais do ki to falando, eh soh perguntar pra alguns dos players ki tavam no meio da confusao... num tao nem aih pro ki tah rolando, soh kerem ver o circo pegar fogo... (+ou- isso ki um dos envolvidos falou pra mim outro dia)

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

-----

No primeiro *e-mail* do personagem "Fulano", ele assume uma postura de desvinculação total, fazendo uma distinção de "realidades" (IRL, IVL) o que, pensa, lhe permite uma margem de manobra "x" (em questão da postura que teria que tomar diante de determinadas atitudes, como enviar *e-mails* agressivos para lista de discussão), posteriormente, instigado *pelo e-mail* de Higienic\_Paper (que impõe uma postura de comprometimento com o grupo tanto IRL quanto em IVL), revê alguns pontos de vista e reformula sua posição, afeiçoando-se com o posicionamento de Higienic\_Paper, e mantendo os laços de reciprocidade. O que demonstra o grau consistente de vinculação que essas pessoas atribuem a sua participação nesta comunidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Qual a relação do "pessoa *player*" com sua comunidade (MOO), como podem ser definidos seus laços de reciprocidade, quais regras permeiam a individualização destes agentes empíricos? Quais alternativas se abrem às práticas individuais do cotidiano urbano frente as novas tecnologias?

Por ter caráter exploratório, que permita-se abertamente, aqui, usar deste recurso estilístico de questionamentos ao final do trabalho, pois mais do que buscar analisar e compreender, se busca, neste ensaio (parte de um processo de aprendizagem), problematizar as questões referentes ao individualismo nas sociedades contemporâneas, e a forma de refletir sobre a temática através do estudo de um grupo que se configura pela viabilidade da comunicação mediada por computador, os usuários de um *chat* da Internet conhecido como CpdeeMOO.

Embora não possa apontar que subjetivamente esses usuários não prezem por preceitos tais quais a liberdade, a igualdade, busca pela realização, crença no indivíduo humano como elementar, uma autonomia moral (características do individualismo), torna-se imprescindível relatar o que pode ser conferido em campo: a importância que os *players* conferem a sua participação e comprometimento no grupo do MOO, permitindo de alguma forma demonstrar uma relação com características holísticas, afinal foi perceptível no ambiente do MOO características como: uma interdependência, uma hierarquia estabelecida, e o reconhecimento de um todo social, de forma que os usuários sentem-se comprometidos nas suas mais diversas atuações que por conseguinte geram expectativas por partes dos outros participantes neste ambiente, expectativas que importam de maneira peculiar ao atuante (*player*) como parte desse todo. Adquirindo dados e baseando-se em teorias que discutam sobre o tema, como o trabalho de Gilberto Velho, uma perspectiva se abre na tentativa de compreender a complexidade em que se encontram esses usuários, por um lado imbuídos de valores individualistas, e por outro vinculando-se a estruturas de caráter holístico.

Houve ainda neste trabalho a possibilidade de esclarecer um ponto metodológico que parece central para se buscar delinear as socialidades que se conformam na atualidade, permitindo consequentemente que se elabore compreensões a respeito da individualidade na sociedade contemporânea: considera-se, portanto, necessário mergulhar no cotidiano destas relações, tornar-se parte desta comunidade, aprender os recursos referente a interface, estudar sua tecnicidade, e estar atento aos menores detalhes, às intrigas, às gafes, aos recados de parabéns,

aos reclames, às discussões de política, de futebol, regionalistas, às expectativas, às redes que se formam, aos aspectos lingüísticos, etc., pois são nestes nós, intrincados e complexos que a rede de significados (Geertz, 1975) se conforma e produz sentido.

Um trabalho exploratório, apenas com dados (geralmente quantitativos) sobre as condições que são dadas aos usuários das novas tecnologias e seus usos, pode servir a pesquisadores que buscam compressões rápidas e macroestruturais sobre o fenômeno, compreendendo desta forma os ossos do esqueleto, ao contrário, o que se procura aqui, é achar além dos ossos, carne e sangue, metáfora usada pelo antropólogo B. Malinowski (Malinowski, 1978:27) quando define a necessidade e imprescindível importância do pesquisador lançar-se ao campo no trabalho etnográfico, na tentativa de observar por si mesmo e de perto a cultura do outro.

A questão metodológica foi trazida com a intenção de ressaltar que a partir do ponto de vista do pesquisador a interpretação sobre um mesmo questionamento (referente a temática do "individualismo"), pode ser bastante diferenciada. Esta preocupação é relevante pois implica em lidar com conceitos responsáveis pela compreensão da dinâmica cultural, da construção de sentido e do modo de vida de agentes empíricos originários de um processo de industrialização específico, que conformou-se na sociedade urbana. Ao entrar no ambiente e participar de seu cotidiano a pesquisadora pôde perceber que, o que o MOO proporcionava para seu grupo usuário ao certo, era a possibilidade de um ambiente direcionado para criação de uma socialidade distinta das até então conhecidas, onde a conformação de redes sociais estabelece-se de formas singulares e específicas demonstrando a vitalidade e efervescência dos agrupamentos no mundo contemporâneo, onde conceitos como socialidade e conseqüentemente individualidade podem (e devem) ser retomados e colocados em discussão.

## **BIBLIOGRAFIA**

BACHELARD, Gaston. *A Poética do Devaneio*. Ed. Martins Fontes, SP, 1996.

CpdeeMOO, Informações Gerais <<http://MOO.cpdee.ufmg.br/MOO/info/info.html>>  
Retirado da Internet em agosto/1999.

DUMONT, L. O Individualismo. Uma perspectiva antropológica da ideologia moderna.

Rio de Janeiro, Rocco, 1985.

GEERTZ, Clifford. "A Interpretação das Culturas". Zahar Editores, RJ, 1975.

GIBSON, Willian. "Neuromancer". Editora: Ace Books, NY, 1984.

GOFFMAN, Erving. "A representação do eu na vida cotidiana". Petrópolis vozes, 1985.

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

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

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

LEVACOV, M. "Bibliotecas Virtuais". In: *Revista FAMECOS: mística, cultura e tecnologia*. FAMECOS, PUCRS - Nº 6 (junho 1997) Porto Alegre, EDIPUCRS, 1997.

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

MALINOWSKI, B. *Os Argonautas do Pacífico Ocidental*. Coleção: Os Pensadores, Editora: Abril Cultural, São Paulo, 1978.

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

MORAES FILHO, E. (Org.). *Simmel*. São Paulo, Editora Ática, 1983.

PARK, Robert E. "A Cidade: Sugestões para a Investigação do comportamento Humano  
no

Meio Urbano In: VELHO, Otávio Guilherme. (org.) *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1973.

SIMMEL Georg. "A Metrópole e a Vida Mental". In: VELHO, Otávio Guilherme. (org.)  
O  
*Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1973.

VELHO, Gilberto. *Individualismo e cultura. Notas para uma antropologia da sociedade contemporânea*. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1981.

WAGNER, Helmut R. (Org. e Introdução). *Fenomenologia e relações sociais. Textos escolhidos de Alfred Schütz*, Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1979.

WEBER, Max. "Conceitos e Categorias da Cidade" In: VELHO, Otávio Guilherme.  
(org.)  
*O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1973.

WIRTH, L "O Urbanismo como Modo de Vida" In: VELHO, Otávio Guilherme. (org.)  
O  
*Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro, Editor: Zahar, 1973.