



Games Online como Terceiros Lugares¹

Suely Fragoso²
Unisinos

Resumo

Este texto propõe que os *games multiplayer online* são os terceiros lugares ideais para as populações ocidentais contemporâneas, essencialmente cosmopolitas. O argumento é construído a partir da explicitação de suas três noções fundamentais: a concepção de *game multiplayer online*; a idéia de terceiro lugar e a compreensão da natureza cosmopolita da população ocidental contemporânea. Propõe-se uma tipologia dos softwares sociais que funcionam como espaços de encontro *online* conforme três tipos primordiais de uso: utilitário, auto-motivado e de entretenimento. A seguir, retornam-se as características fundamentais que Oldenburg (1999) associa aos terceiros lugares, assinalando sua correspondência com os *games multiplayer online*.

Palavras-chave

Games; games online; terceiros lugares; internet; sociabilidade

Este texto propõe que um dos fatores para o sucesso dos *games multiplayer online* é sua adequação para desempenhar a função de ‘terceiro lugar’ para as populações contemporâneas, que são essencialmente cosmopolitas. Para apresentar o argumento neste sentido, é preciso antes de mais nada definir as três noções que lhe são fundamentais, a saber: a concepção de *game multiplayer online*; a idéia de ‘terceiro lugar’ e a compreensão da natureza cosmopolita da população ocidental contemporânea.

Caracterizam-se aqui como *games* aqueles aplicativos digitais que dão suporte a interações humano-máquina cuja função primordial é o entretenimento e, mais especificamente, como *games online* aqueles nos quais o *feedback* depende da transmissão de dados através das redes telemáticas. Existem muitos *games online* para uso individual, sendo que a variedade *multiplayer* explora as possibilidades de interação humano-humano mediadas pelo computador. Embora os exemplos mais conhecidos de *game multiplayer online* sejam os MMORPGs³ (como *World of Warcraft*⁴, *Ragnarók*⁵

¹ Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Tecnologias da Informação e da Comunicação

² Professora do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos. Pesquisadora CNPq. Ph.D, em Comunicação pela *University of Leeds*, Inglaterra e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. <suely@unisinos.br>

³ MMORPGs, ou *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*, são versões *online* dos *Role-Playing Games*, nos quais os participantes atuam como personagens de uma história. Assim como nos RPGs fora da rede, as atuações são balizadas pelo universo ficcional e caracterização de cada personagem.

⁴ Cliente disponível para *download* em <http://www.worldofwarcraft.com> [maio 2007].

⁵ Cliente disponível para *download* em <http://iro.ragnarokonline.com> [maio 2007].



ou *Lineage*⁶), a definição com que aqui se opera extrapola os RPGs *strictu sensu* e abrange inclusive ambientes multiusuário *online* para uso lúdico nos quais a participação independe de objetivos e regras pré-definidos, por exemplo MUDs⁷ como *LambdaMOO*⁸ e mundos gráficos tridimensionais como o *Second Life*⁹.

A noção de ‘terceiro lugar’, por sua vez, foi proposta por Ray Oldenburg em finais dos anos 1980 (Oldenburg, 1999). Para Oldenburg, a vida cotidiana se organiza em três reinos de experiência, cada um dos quais identificado com um tipo de arranjo especial. A casa é o ‘primeiro lugar’, essencialmente doméstico e privado. O local de trabalho só veio a se desvincular do espaço de residência na era industrial, quando passou então a funcionar como um ‘segundo lugar’. Justamente por não serem domésticos, nem dedicados a incrementar a produção ou qualquer outro tipo de vantagem para si mesmo ou para outros, os ‘terceiros lugares’ seriam aqueles espaços “de sociabilidade inclusiva, que servem como base para a comunidade e funcionam como sua celebração” (Oldenburg, 1999, p. 14-17).

De fato, a casa – ou pelo menos a casa da família nuclear moderna e mais ainda a residência individualizada, cada vez mais típica da vida contemporânea – funciona no sentido oposto à socialização, uma vez que abriga o indivíduo das tensões e riscos do mundo ‘lá fora’ justamente por isolá-lo do convívio com os não-residentes. Os locais de trabalho, embora viabilizem um certo tipo de sociabilidade que não pode ser desconsiderado, conformam todo convívio à produtividade, que lhes cabe antes de mais nada promover. Por isso, embora tendam a reunir pessoas com interesses e estilos de vida semelhantes, os locais de trabalho não têm condições de fomentar o convívio relaxado, des-hierarquizado e desinteressado que Oldenburg identifica com os terceiros lugares. Menos ainda, vale notar, nos dias que correm, quando a crescente desregulamentação das relações de trabalho favorece a individualização da prática profissional e, por conseguinte, a tensão e a competitividade inerentes aos segundos lugares encontram-se amplificadas.

⁶ Cliente disponível para *download* em <http://www.lineage.com> [maio 2007].

⁷ *Multi-User Dungeons* são sistemas em que universos virtuais são construídos exclusivamente com texto escrito e que foram particularmente populares nos anos 1990.

⁸ Uma das mais antigas MUDs, fundada em 1990 e ainda acessível via telnet em lambda.moo.mud.org [maio 2007].

⁹ Cliente disponível para *download* em <http://secondlife.com> [maio 2007].



Dado que ocorre em paralelo à integração global dos mercados (inclusive dos mercados de trabalho), essa desregulamentação implica, também, um aumento sem precedentes na mobilidade das populações trabalhadoras.

My business requires a lot of travelling. SL is the perfect place to meet friends even when I am abroad.
(perfil de S.B¹⁰. no *Second Life* [maio 2007])

Embora normalmente associada às forças de trabalho melhor qualificadas, a mobilidade internacional vem se estendendo, mesmo que forçadamente, aos trabalhadores menos especializados. Essa é uma das razões pelas quais o número de pessoas cuja experiência de vida é marcada pelo contato intercultural tem aumentado em escala sem precedentes desde as últimas décadas do século XX.

Mais dinâmicas e exacerbadas que os fluxos migratórios em direção às grandes cidades no período da industrialização, as migrações contemporâneas constituem um importante vetor de espraiamento do espírito cosmopolita de nosso tempo. Não se trata apenas do convívio intercultural experienciado pelos próprios emigrados, mas da contaminação dos amigos e parentes que permanecem em seus locais de origem por hábitos e valores desterritorializados, aprendidos em contatos interpessoais diretos ou tecnologicamente mediados¹¹.

Essa experiência vicária da convivência internacional nos chama a atenção para o fato de que a contaminação cultural não decorre apenas da mobilidade física das pessoas. Interconectando diferentes áreas do globo, a mídia de massa já havia dado novo impulso a um processo de extração das relações sociais de seus contextos imediatos de interação que, no entanto, remonta no mínimo ao período moderno. Enquanto na modernidade a lealdade e a identificação que, numa era pré-moderna ou em sociedades mais tradicionais, eram dadas à tribo, ao povo, à religião e à região, foram transferidas gradualmente, nas sociedades ocidentais, à cultura *nacional* (Hall, 1999, p. 49), na segunda metade do século XX as próprias identidades nacionais passam a estar em cheque. Com isso, assiste-se à derrocada final dos referentes culturais estáveis e localmente situados do período pré-moderno, de modo que

[q]uanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se

¹⁰ Todas as informações que permitiriam a identificação dos avatares ou usuários cujos depoimentos e descrições são utilizados neste texto foram excluídas para garantia do anonimato.

¹¹ Sabe-se que os imigrantes latino-americanos que partiram para a União Européia e EUA nos anos 1990, por exemplo, utilizam amplamente a internet para comunicar-se com os familiares e amigos que permanecem em seus países de origem (Fragoso e Maldonado, 2007).



tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem ‘flutuar livremente’. (Hall, 1999, p. 75)

São essas as raízes do cosmopolitismo da população contemporânea, marcada pela mobilidade internacional (física ou mediada) e portanto influenciada por fatos ocorridos em locais distantes, emocionalmente ligada a pessoas fisicamente dispersas e que cultiva valores e hábitos construídos com base em informações obtidas de muitas e variadas fontes, no mais das vezes desvinculadas de sua localização geográfica.

SI is where I find like-minded people. I already had some beautiful times here and made friends who mean a lot to me.
(perfil de G.K. no *Second Life* [maio 2007])

Havendo caracterizado este perfil, não é difícil entender que “pessoas que vivem em uma mesma área não procuram desfrutar da companhia umas das outras porque divergem em virtualmente todos os assuntos da vida pessoal ou social” (Oldenburg, 1999, p. 291). Embora Oldenburg defenda que a questão se resolve com a promoção da descoberta dos pontos em comum através do próprio convívio com a vizinhança, postula-se aqui que o exercício da sociabilidade por parte da população cosmopolita contemporânea requer espaços tão desterritorializados quanto as próprias pessoas. Testemunha por esta hipótese a imensa popularidade dos aplicativos sociais *online* e dos ambientes imateriais por eles estabelecidos em suas variadas versões.

[17:17] B.A.: *I travelled a lot because of my job. Lived in Australia, Curitiba, loads of places ^^*

(...)

[17:25] B.A.: *After having met women who struggle to live in a country which isn't theirs, so mature, I find it boring to talk to those who bother about the newest design bag. I want to talk to people with more life experience like I have chance to meet here*
(diálogo em *SecondLife*, 02/05/2007)

Formações Comunitárias e Cosmopolitismo

É difícil compatibilizar o entusiasmo de Oldenburg com a suposta variedade de pessoas que se agregam nos terceiros lugares geograficamente situados e sua descrição das comunidades que ali se constituem. Para Oldenburg, o bem mais precioso dos terceiros lugares é a congregação de indivíduos que compartilham os mesmos valores, crenças e interesses e também, necessariamente, o mesmo território. Não por coincidência, sua descrição do modo como os ‘companheiros de terceiro lugar’ apóiam-se mutuamente de forma incondicional e compartilham valores estáveis como a família, o companheirismo e uma específica noção de bem comum “baseada em interesse mútuo, empatia genuína e



real compreensão das situações das pessoas” (Oldenburg, 1999, p. xxi) é perfeitamente afinada com a descrição da comunidade solidária por Ferdinand Tönnies (1957, *online*). Assim também, do mesmo modo que Tönnies relaciona a *Gemeinschaft* à vida nas aldeias e pequenas cidades e a *Gesellschaft* aos grandes centros urbanos, Oldenburg vincula à urbanização o triunfo das formas de associação sustentadas por razões instrumentais e a derrocada dos agrupamentos motivados pelo próprio desejo de associação, nos quais o pertencimento ao grupo já seria compensação suficiente.

Simone de Sá faz uma recuperação sintética e competente de toda uma tradição do mesmo tipo de apologia de uma noção pastoral de comunidade em oposição à vida urbana¹², na qual, após visitar brevemente, além de Tönnies, também Durkheim, Simmel, Park e Wirth, tem o cuidado de remeter à desmontagem dessa visão idílica por Marshall Bermann, que relê o *Fausto* (Goethe, 2005, *online*) como uma alegoria da modernidade. Em uma passagem (p. 51-60) de um dos capítulos mais inspirados daquela sua obra, Bermann descreve o altíssimo preço que Gretchen é obrigada a pagar por haver infringido as regras da comunidade de seu entorno ao relacionar-se com Fausto. Por hipocrisia, apenas após ter sido abandonada pelo amante poderoso a moça será cobrada pelo ‘pequeno mundo’ de seu entorno. A crueldade com que aquela *Gemeinschaft* desaba sobre Gretchen, demandando que ela pague com a própria vida por haver desafiado os sólidos valores do grupo e contradito as rígidas normas de comportamento locais “deveria gravar para sempre em nossas mentes a crueldade e a brutalidade de tantas formas de vida que a modernização varreu da face da Terra. Enquanto nos lembrarmos do destino de Gretchen, seremos imunes ao nostálgico fascínio dos mundos perdidos” (Bermann, 1989, p. 60)

O exemplo de Gretchen – e, em ainda mais larga medida, também o do próprio Fausto – serve igualmente para nos lembrar que a contrapartida das forças homogeneizadoras da *Gemeinschaft* é a solidão que caracteriza os processos de individuação. Em outras palavras, embora seja um alívio livrarmo-nos das companhias moralizantes e cerceadoras, não desejamos nos livrar de todas companhias: é tão bom não ter quem nos diga que não podemos fazer o que bem entendermos, quanto é ruim não ter com quem comemorar a vitória ou lamentar a derrota de o havermos feito. Resta saber, entretanto, como viabilizar a convivência e a sociabilidade na época atual, quando os valores

¹² Em sua obra *O Samba em Rede*, particularmente às p. 42-44.



coletivos pré-arranjados e localmente situados já encontraram a decadência e mobilidade e fluidez tornaram-se condições para a sobrevivência.

Pode servir-nos como exemplo a sábia figura do *flâneur*¹³, que, bem integrado à solidão recém-descoberta da cidade moderna, sabia usufruir da própria autonomia como uma face anônima na multidão para vaguear pelas ruas da Paris do século XIX e transformar em objeto de gozo e fruição a variedade de tipos e situações que observava com olhar ao mesmo tempo interessado e distanciado. De modo análogo àquele em que o anonimato da vida urbana moderna viabilizou o gozo da diversidade pelo *flâneur*, postula-se aqui que a população contemporânea encontra nos agrupamentos *online* a escala planetária de variedade que seu cosmopolitismo demanda. Onde melhor que nos ambientes *online* se pode estar “longe de casa e no entanto sentir-se em casa em todos os lugares, ver o mundo, estar no centro do mundo, e no entanto permanecer escondido do mundo”? (Baudelaire, 1964, *online*).

É bem verdade que, embora o processo de superação das distâncias geográficas que caracteriza a dinâmica capitalista (Harvey, 1999) continue a acentuar-se, a comunicação mediada pela internet está longe de decretar a irrelevância das separações físicas entre os usuários da rede. Embora o lugar onde as pessoas se encontram fisicamente ainda faça inegável diferença para o estabelecimento de relações de amizade, assim como para os negócios e para o amor, a situação é análoga a outras interações tecnologicamente mediadas com as quais vimos nos acostumando desde pelo menos o final do século XIX¹⁴. Pré-aclimatados, portanto, pelas formas anteriores de comunicação mediada, é com crescente frequência e desenvoltura que indivíduos geograficamente dispersos lançam mão das redes digitais para estabelecer um modo de convívio compatível com a falta de território que caracteriza o cosmopolitismo contemporâneo. Há mais de dez anos, declarava William J. Mitchell:

Meu nome é wjm@mit.edu (embora eu tenha muitos pseudônimos), e eu sou um *flâneur* eletrônico. Eu socializo através da rede.
O teclado é o meu café. Toda manhã eu me dirijo a uma máquina próxima – meu modesto computador pessoal em casa, uma estação de trabalho mais poderosa em um dos escritórios ou laboratórios que eu frequento, ou um laptop num quarto de hotel – para me conectar ao correio eletrônico. Eu clico um ícone que abre uma caixa de entrada cheia com mensagens de todas as partes do

¹³ Praticamente todas as referências ao *flâneur* em textos acadêmicos pressupõe o conhecimento dos comentários de Walter Benjamin a respeito das imagens de *flâneurie* nos poemas de Charles Baudelaire. A referência aqui é o texto *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

¹⁴ Através de telégrafo, telefone ou rádio, para ficar nos exemplos mais evidentes.



mundo – respostas a questões técnicas, perguntas para eu responder, rascunhos de artigos, trabalhos de alunos, compromissos, arranjos de viagens e reuniões, conversas sobre negócios, cumprimentos, lembretes, fofoca, reclamações, dicas, brincadeiras, flertes. Eu digito as respostas imediatamente, então as coloco numa caixa de saída de onde elas são enviadas automaticamente para os destinos apropriados. ... Se eu tenho tempo antes de acabar de beber meu café, também checo o serviço *online* e um par de serviços especializados em notícias que eu assino, e olho a última previsão do tempo. Esse ritual é repetido toda vez que eu tenho um momento livre durante o dia. (Mitchell, 1995, cap. 2, *online*)

Nos dias que correm, um número bem mais significativo de pessoas convivem diariamente umas com as outras através de versões atualizadas e personalizadas desses mesmos procedimentos, num exercício da sociabilidade tecnologicamente mediada cuja frequência e intensidade não têm precedentes.

First life? What is that? Sounds interesting. Can I get it on my computer? (I don't really believe in a First Life. But I haven't got the heart to tell all those people who cling to it as a crutch against the time the Great Grid goes down)
(perfil de M.F. no *Second Life* [maio 2007])

Por uma Tipologia dos Ambientes Sociais Online

Apesar de sua variedade, as interações realizadas nos ambientes *online* dedicados à promoção do contato social podem ser didaticamente compreendidas conforme três modulações primordiais.

Um primeiro tipo de sistema tem na função utilitária sua face mais proeminente, nos quais a interação é motivada por interesse ou finalidade específicos, como por exemplo nos *internet fora*¹⁵, redes p2p¹⁶, redes profissionais (por exemplo *Xing*¹⁷ (“*powers relationships for the world's business professionals*”) ou *LinkedIn*¹⁸ (“*relationships matter*”). A identidade entre essas redes *online* e a noção de ‘segundo lugar’ é direta: como os locais de trabalho, os sistemas sociais utilitários promovem associações voltadas para a otimização das possibilidades produtivas.

Outros sistemas promovem formas de socialização menos estritamente vocacionadas. É o caso da maioria dos sistemas de conversa síncrona (*ICQ*, *IRC*, *MSN*, *GoogleTalk*, etc) e dos Sistemas de Rede Social (SNSs¹⁹) de uso geral, como o *Friendster*²⁰ (“*a leading*

¹⁵ Um *internet forum* é um repositório de mensagens enviadas por usuários de um grupo de discussão.

¹⁶ Alguns usuários e autores argumentam que o estabelecimento de comunidades era privilégio dos sistemas p2p de primeira geração, sobretudo o *Napster*. “O *Napster* permitia que usuários participassem de discussões e descobrissem novos conteúdos procurando nos diretórios das pessoas que estavam na mesma sala de conversação. Este tipo de filtragem acidental colaborativa está ausente nas redes modernas” como *Kazaa*, *Bittorrent*, etc. (Roettgers, 2004, *online*).

¹⁷ Acessível em <http://www.xing.com> [maio 2007]

¹⁸ Acessível em <http://www.linkedin.com/> [maio 2007].

¹⁹ A sigla comumente utilizada para designar os Sistemas de Rede Social advém de *Social Networking Service* ou *Social Networking System*.



global social network emphasizing genuine friendships and the discovery of new people through friends”]] ou *Orkut*²¹ (“uma comunidade on-line que conecta pessoas através de uma rede de amigos confiáveis”). Nessa modalidade de sistema, a intenção primordial é o próprio contato entre os participantes e, no sentido de uma interação que antes de mais nada visa a si mesma, é fortemente motivada (auto-motivada).

O terceiro tipo de ambiente social *online* seriam os espaços de jogo, nos quais a interação tem antes de mais nada a intenção de entretenimento. Um dos diferenciais entre os sistemas dedicados de forma mais direta ao entretenimento e os tipos anteriores de ambiente social *online* é que os primeiros costumam estabelecer um cenário de fundo persistente²² que estabelece uma diferenciação entre o universo do jogo e as interações nele realizadas e as atividades ‘sérias’ da vida cotidiana²³. Como já foi anteriormente mencionado, os MMORPGs constituem a categoria mais popular, mas não a única, de *games multiplayer online*. Outras sub-categorias incluem por exemplo *First-Person Shooters*²⁴, como *Online Multiplayer Doom*²⁵ ou *Counter Strike Online*²⁶, *Racing*²⁷, como *Test Drive Unlimited*²⁸ e *Management Games*²⁹ como *NationStates*³⁰.

A fronteira entre os ambientes utilitários, auto-motivados e de entretenimento é necessariamente difusa. A própria vocação social das ferramentas sugere a potencial variação das apropriações e, de fato, não é raro encontrar padrões de interação distintos daqueles previstos na concepção do ambiente (são exemplos as interações de flerte nos SNSs para contato profissional bem como a emergência de jogos nos tópicos das comunidades ou as conversas síncronas em livros de recados do *Orkut*).

Ainda assim, as diferentes vocações dos ambientes sociais *online* implicam variações do que é esperado e aceitável em cada um deles, promovendo algumas nuances de interação e reprimindo outras e, conseqüentemente, potencializando tipos distintos de integração e associação. No que concerne a caracterização dos ambientes *online* como

²⁰ Acessível em <http://www.friendster.com> [maio 2007].

²¹ Acessível em <http://www.orkut.com> [maio 2007].

²² A expressão *persistent world* denota um mundo virtual que está sempre (ou praticamente sempre) disponível e no qual os eventos acontecem continuamente.

²³ Esta colocação não reflete um posicionamento a favor da diferenciação estanque entre as atividades lúdicas e a vida ‘real’ e muito menos pretende identificar o entretenimento com a frivolidade, diferenciando as interações lúdicas de outras que visam algo ‘maior e melhor’ que a ‘mera’ diversão. Trata-se apenas de reconhecer que essas associações perpassam nossa cultura, estando presentes inclusive nos textos fundadores sobre o assunto, por exemplo os clássicos *Homo Ludens*, de Johann Huizinga (1970) e *Os Jogos e os Homens*, de Roger Callois (1990).

²⁴ Jogos de tiro em primeira pessoa.

²⁵ Aplicativo acessível em <http://www.zdaemon.org/> [maio de 2007].

²⁶ Aplicativo acessível em <http://www.gamezon.org/> [maio de 2007].

²⁷ Corrida.

²⁸ Aplicativo acessível em <http://www.testdriveunlimited.com/> [maio de 2007].

²⁹ Jogos de Gerenciamento.

³⁰ Acessível em <http://www.nationstates.net/> [maio de 2007].



terceiros lugares, é fácil notar a inadequação dos sistemas utilitários, que inclusive já foram apontados como mais afins dos segundos lugares. Nos ambientes auto-motivados, por outro lado, a promoção de interações que se esgotam em si mesmas tendem, num aparente paradoxo, a comprometer o caráter descompromissado das relações aí estabelecidas.

Uma das grandes vantagens da interação *online* é a possibilidade de pressupor que todos aqueles que se encontram conectados em um dado canal estão interessados em interagir com outros usuários nas modulações propostas pela descrição e capacidade técnica do sistema. Porém a própria falta de alternativas à interação com outros participantes implica o compartilhamento de salas lotadas, horas de inatividade em locais vazios até o início de uma conversa com qualquer um que ‘entre na sala’ ou conversas pré-agendadas entre pessoas que já se conhecem. Na prática, o que se vê nesse tipo de sistema é um funcionamento que oscila entre a manutenção de relações de amizade pré-existentes (sobretudo nos canais de mensagens instantâneas) e a operação como ‘agências de encontros’ (explicitamente em sistemas como *Almas Gêmeas*³¹ e *Yahoo Encontros*³², mas sabidamente comum por exemplo em *webchats* em geral).

Letícia: *e aí Carlos, td bem???*

Carlos/SP: *oi...td. me fala um pouco de você, estou curioso para te conhecer*

Letícia: *sou companheira, alegre, amo ginástica e estou a procura de um amor verdadeiro. Quer me conhecer??*
(texto publicitário para o *Yahoo!Encontros Brasil* disponível em diversas páginas do diretório *Yahoo!Brasil* (<http://br.yahoo.com>) em maio de 2007)

Não por acaso, é nesse tipo de sistema que o ‘vazamento’ entre os mundos *online* e *offline*³³ é mais evidente, como está explícito na própria proposta de alguns SNSs³⁴ e fica evidente na concentração em canais e salas referentes a localizações geográficas compartilhadas (cidades, por exemplo) no *IRC* e *webchats*.

Games Multiplayer Online como Terceiros Lugares

³¹ Acessível em <http://almas.terra.com.br/> [maio de 2007].

³² Acessível em <http://br.encontros.yahoo.com> [maio de 2007].

³³ Com esta afirmação não se pretende indicar que as experiências *online* e *offline* sejam dissociadas, pois evidentemente não o são. No entanto, em alguns sistemas *online*, principalmente aqueles voltados para o entretenimento, o respeito à privacidade do interlocutor no mundo ‘do outro lado da tela’ faz parte do contrato informal estabelecido entre os usuários. Nesses ambientes, revelar a própria identidade *offline* constitui uma prova de confiança e investigar a identidade *offline* do outro sem autorização pode ser uma ofensa grave.

³⁴ Por exemplo a ênfase na palavra ‘confiável’ na proposta da ampliação da rede de amigos pessoais através do *Orkut*.



Os *games multiplayer online*, por sua vez, parecem especialmente vocacionados para a função de terceiros lugares. Antes de mais nada, porque a função lúdica favorece o relaxamento e a descontração que caracterizam a ambiência necessária para tanto. Além disso, a existência de atividades possíveis de realizar de modo solitário permite a fruição também na ausência de interlocutores e, embora ainda seja possível pressupor a disponibilidade daqueles que ali estão, ‘desobriga’ da interação e confere ao ambiente um clima bastante mais ameno. Paralelamente, há algo a fazer também na companhia do outro, o que enriquece as possibilidades de sentido da interação interpessoal e favorece a colaboração e o compartilhamento de experiências.

No caso específico da interação entre usuários com origens culturais distintas, os ambientes de jogo oferecem ainda o conforto da existência de uma ambientação e de procedimentos socialmente aceitáveis pré-estabelecidos. Este parece ter sido um dos fatores que colaborou para o sucesso das MUDs na década de 1990. Numa época em que regras da boa convivência *online* eram (ainda mais radicalmente do que hoje) elaboradas de improviso e os contratos sociais eram reconstruídos constantemente, a natureza de RPG das primeiras MUDs definia de antemão algumas regras claras sobre as interações a serem ali estabelecidas. Além de um conjunto pré-estabelecido de objetivos, as MUDs incluíam descrições e outros indicadores do ambiente onde ocorriam as interações que balizavam inclusive a construção das *personas online* (os personagens do jogo). Em especial na variante MUDs sociais³⁵, a existência de uma ambientação específica, caracterizada nas descrições textuais dos espaços compartilhados pelos avatares³⁶ era o indicativo mais evidente das práticas aceitáveis e desejáveis.

*Welcome to FurryMuck, the first 99 & 44/100% anthropomorphic
Furry TinyMU**

Furry is (...) an active social environment. The theme is generally centered around the roleplay of Anthropomorphics (the giving of humanlike qualities to non-human animals, 'Funny Animals', etc.), and therefore fits well within Furry Fandom; however, all who play with respect are welcome
(descrição da *FurryMuck*, disponível no site oficial em <http://www.furry.com> [maio 2007])

As interfaces gráficas dos *games multiplayer online* da primeira década dos anos 2000 reduzem a demanda por fluência verbal e com isso facilitam ainda mais o contato entre

³⁵ Na qual as interações não pressupunham objetivos claros e não se organizavam em etapas a serem cumpridas para além daquele sentido amplo em que o próprio convívio social poderia ser considerado um jogo.

³⁶ ‘Avatar’ é a denominação comumente utilizada para a representação gráfica de um usuário em ambiente digital, *online* ou *offline*.



peças de diferentes origens. Mesmo assim, a inexistência de uma cultura compartilhada que sirva como ponto de partida dificulta bastante as interações. Não se trata apenas das diferenças e dos ruídos ocasionados pela negociação, em que muitas vezes todos os participantes se expressam em uma língua que não lhes é nativa, mas da necessidade de um conjunto comum de referências e valores, do compartilhamento de um cabedal de códigos e modos de interpretação comuns, sem os quais a comunicação é inviável para além da boa vontade dos co-partícipes. De todo modo, ao colocar em contato pessoas de origens culturais distintas, os ambientes *online* se oferecem como arenas privilegiadas não apenas para o exercício da hibridização cultural descrita por Garcia-Canclini (2003), mas também para o choque de civilizações preconizado por Huntington (1996). Neste sentido, o caráter lúdico dos games é inestimável por conferir conotações menos dramáticas aos inevitáveis mal-entendidos das relações interculturais, favorecendo saídas diplomáticas e revertendo tensões de outro modo irreconciliáveis.

[8:25] ET: *That is not a proper way to talk to a lady!*

[8:26] FJ: *Hoohoo, chillout, I am a vampire, capice? :)*
(diálogo em *Second Life*, 11/04/2007)

Algumas características dos games *online* são exatamente as mesmas com que Oldenburg (1999) descreve os terceiros lugares. É o caso do potencial para a surpresa e a novidade inerente tanto à ausência de uma agenda rígida e previamente definida quanto à reunião de pessoas com diferentes origens e variados interesses (p. 46). O próprio Oldenburg aponta a formação de um mundo à parte como uma característica compartilhada pelos jogos e pelos terceiros lugares, e destaca que o

terceiro lugar é um mundo em si mesmo, construído pela interação e um tanto independente da ordem institucional da sociedade. Se o mundo do terceiro lugar é menos importante que o mundo 'lá fora', seus frequentadores assíduos acham suficiente compensação no fato de que é um mundo mais decente, em que as pessoas são queridas mais por si próprias, e, hora a hora, muito mais divertido (p. 48)

We all have a Second Chance here in SL. To do What we want,
when we want, and whenever we want. With Whoever we want.
Don't dwell on RL. Came to SL to find out whats it all about.
Just having fun.

(perfil de N.F. no *Second Life*, maio de 2007)

Isso só é possível porque os terceiros lugares, assim como os games *online*, funcionam como niveladores, que abolem as diferenças de posição social entre seus frequentadores.

[16:32] ET: are you an architect in rl?

[16:32] KT: no, I could not get a career in architecture in rl

[16:32] KT: but i had a second chance here so i am now a recognised master architect

(diálogo em *Second Life*, 22/02/2007)

Não há critérios formais de exclusão ou pertencimento, todos podem participar em condições de igualdade; enfatizam-se qualidades que não se baseiam em distinções de *status* fora do ambiente em questão. As palavras com que Oldenburg caracteriza o processo de nivelamento pelos terceiros lugares a respeito descrevem com precisão o que acontece nos games *online*:

Deve ocorrer, necessariamente, uma transformação quando se atravessa os portais de um terceiro lugar. O status mundano deve ser deixado na porta de modo que todos lá dentro possam ser iguais. O nivelamento é uma alegria e um alívio tanto para aqueles com status alto quanto baixo no mundo cotidiano. Aqueles que, lá fora, recebem deferência e atenção apenas pelo peso de sua posição se vêm, nos terceiros lugares, queridos, recebidos, aceitos, onde o status convencional conta pouco. Eles são aceitos por si mesmos e não em termos sujeitos às vicissitudes da vida política ou econômica.

De modo semelhante, aqueles que não figuram entre os maiores ícones de sucesso ou popularidade são igualmente queridos, recebidos, aceitos a despeito de seus ‘fracassos’ em suas carreiras ou no mercado. (Oldenburg, 1999, p. 25)

Além de niveladores, os games *online*, tanto quanto os terceiros lugares, constituem territórios neutros, em que todos têm liberdade para ir e vir quando e como bem entendam³⁷ (Oldenburg, 1999, p. 22). Seu caráter inclusivo faz com que tanto os games *online* quanto os terceiros lugares favoreçam encontros entre uma grande diversidade de tipos: de modo geral, “todos podem ser abordados por qualquer um e espera-se que cada um mantenha a civilidade e o bom humor durante as conversações.” (p. xxiv).

Gosta-se de uns, não se gosta de outros; encontram-se pessoas com interesses semelhantes, outras cujos interesses não são semelhantes mas mesmo assim são interessantes. Os terceiros lugares com frequência aproximam pela primeira vez pessoas que mais tarde criarão outras formas de associação” (p. xviii)

[6:25] DH: I met all types of people here, some good, some bad

[6:26] DH some i really like

[6:26] DH: others I would prefer not to see again. ever.

(diálogo em *Second Life*, 18/03/2007)

Dado que a própria interação entre os frequentadores é a principal atividade realizada nos terceiros lugares como nos games, as conversas tendem a ser particularmente espirituosas e desinibidas. Comparada à fala em outros lugares, a conversa é sobretudo mais dramática e muito frequentemente atravessada por manifestações de sagacidade (p.

³⁷ Esta afirmação certamente poderia ser questionada a partir da insistência de Oldenburg em reiterar que a idéia de lucratividade não pode perpassar a relação com o terceiro lugar. Afinal, a participação em vários games *online* requer pagamentos periódicos e/ou aquisição de aplicativos e a indústria de games tornou-se uma das mais lucrativas do mundo do entretenimento. O fato de que os exemplos que Oldenburg usa para ilustrar sua idéia de terceiros lugares são *drugstores*, *biertagens*, *pubs* e cafés esclarece que, embora não se tratem de locais de trabalho para os frequentadores, não são necessariamente locais de frequência gratuita nem há impedimento para que constituam o ganha-pão de seus donos.



29-30) A profusão de acrônimos (como *lol* ou *rofl*) e *smileys* (:), (;), :P) nas interações *online* aponta para essa prevalência de humores intensos; a recorrência das histórias dramáticas, povoadas de fortes emoções, indica uma pré-disposição para o envolvimento emocional que, tomando como referência as características que Oldenburg enumera para os terceiros lugares, decorreria da diversidade da população, ausência de uma agenda rígida, estrutura fluida e a incerteza que cerca cada visita, dado que não é possível prever quais acontecimentos terão lugar ou mesmo quem estará presente (1999, pp. 45-46).

[5:42] ET: as you and your girlfriend made a shakespearean pact and suicided together. In sl only, i hope :O

[5:43] IJ: LOL, no i was on a business trip.

(...)

[5:44] IJ: Ok, sounds like a suicide

[5:44] IJ: You are right ;-)

(diálogo em *SecondLife*, 03/05/2007)

Acima de tudo, prevalece nos games *online* um sentimento de companheirismo cuja tonalidade é a mesma que Oldenburg identifica nas comunidades que se formam nos terceiros lugares e que emerge “da amizade, suporte e interesse mútuo” (1999, p. 41) e cujas manifestações promovem uma confortável sensação de pertencimento.

[8:34] PJ: (Saved Tue May 08 17:39:44 2007) Hi Sue³⁸, what is the matter, i dont see you any more ... Nothing serious i hope ?

[8:35] ET: hi, Phil, thank you for your IM. all fine here, just travelling. (as in business travelling, argh)

(diálogo - através de *Instant Messages* - em *Second Life*, 08 e 14/05/2007)

Finalmente, nenhuma outra característica suplanta a permanente disponibilidade e acessibilidade dos games *online* no que concerne seu funcionamento como terceiros lugares para as populações cosmopolitas contemporâneas. Afinal,

os terceiros lugares que prestam o melhor e mais completo serviço são aqueles aos quais uma pessoa pode ir sozinha em praticamente qualquer horário do dia ou da noite, com a segurança de que conhecidos estarão lá. Ter um lugar desses disponível quando os demônios da solidão ou aborrecimento atacam, ou quando as pressões e frustrações do dia demandam relaxamento em boa companhia é um recurso inestimável (Oldenburg, 1999, p.32)

Acessíveis onde haja um computador conectado, os games *online* permanecem disponíveis praticamente todo o tempo. Os de maior popularidade agregam uma população numerosa 24 horas por dia: a variação de usuários que se conectam e

³⁸ Nesse agrupamento interno ao *Second Life*, uma chamada pelo nome ‘*in rl*’ funciona como indicativo de seriedade da preocupação expressa na mensagem.



desconectam estabelece fluxos que, atravessando os fusos horários, permitem encontrar amigos *online* em qualquer horário.

[12:27] ET: Hi!

[12:30] IJ: Hmn, can't sleep?

[12:31] ET: Nope. How are you?

[12:31] IJ: Fine. What time is it in Brazil?

[12:32] ET: 4:30 am :(

[12:32] IJ: Puh.

[12:34] ET: You are awake as well ;)

[12:34] IJ: Yeah, but it is 10:30 here

(diálogo em *SecondLife*, 27/03/2007)

Permanente e ubiquamente disponíveis e balizados pela caracterização de um universo ficcional de fundo claramente estabelecido e destinado à fruição lúdica, os games online caracterizam-se como espaços privilegiados para a emergência de um novo tipo de sociabilidade, que atende à demanda por interações interculturais pela população cosmopolita contemporânea.

Referências Bibliográficas

BAUDELAIRE, C., "The Painter of Modern Life," in *The Painter of Modern Life and Other Essays*. London, Phaidon, 1964, p. 5-15. Disponível *online* em <http://traumwerk.stanford.edu:3455/MichaelShanks/admin/download.html?attachid=254963> [maio 2007]

BENJAMIN, W., *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo, Brasiliense, 1994.

BERMANN, M., *Tudo que é Sólido Desmancha no Ar: a aventura da modernidade*. São Paulo, Companhia das Letras, 1989.

CALLOIS, R., *Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa, Cotovia, 1990.

FRAGOSO, S. e Maldonado, A.E., "The Internet in Latin America" in J. HUSINGER, M. ALLEN e L. KLAstrup, *International Handbook of Internet Research*, Springer, 2007 [no prelo]

GARCÍA CANCLINI, N., *Culturas híbridas: estratégias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires, Paidós, 2001.

GOETHE, J. W., *Faust*. Disponível em *The Project Gutenberg*, <http://www.gutenberg.org>, EBook #14591, 2005. [maio 2007]

HALL, S., *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro, DP&A Editora, 1999.

HARVEY, D., *Condição Pós-Moderna*. São Paulo, Loyola, 1999.

HUIZINGA, J., *Homo Ludens*. London, Temple Smith, 1970.



HUNTINGTON, S. P., *The Clash of Civilisations: remaking of world order*. New York, Touchstone, 1997.

MITCHELL, W. J., *City of Bits: space, place and the infobahn*, 1995. Disponível on-line em http://mitpress2.mit.edu/e-books/City_of_Bits/[jan 2003]

OLDENBURG, R. *The Great Good Place*. New York, Marlowe & Company, 1999.

ROETTIGERS, J., ‘Social networks: The future of P2P file sharing’, *Free Bitflows*, Austria, 2004. Disponível online em <http://freebitflows.t0.or.at/f/about/roettgers> [maio 2007]

SÁ, S., *O Samba em Rede: comunidades virtuais, dinâmicas identitárias e carnaval carioca*. Rio de Janeiro, E-Papers, 2005..

TÖNNIES, F., *Community and Society: Gemeinschaft und Gesellschaft*, Michigan State University Press, 1957, p. 223-231. Disponível online em <http://www2.pfeiffer.edu/~lridener/courses/GEMEIN.HTML> [maio 2007]).