

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

Digital

Sobre a não neutralidade das novas tecnologias de informação e comunicação

Daniela de Carvalho Matielo

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
no Departamento de Jornalismo e Editoração
da Escola de Comunicações e Artes da USP
para obtenção do grau de bacharel em
Ciências da Comunicação

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Rosana de Lima Soares

São Paulo, 2005

Agradecimentos

À Ana,

por sua paciência, por seu incentivo, por todas as horas de interlocução exaustiva, pelas sugestões e por nunca ter duvidado. Sem ela, este trabalho não existiria.

À Rosana,

que acendeu em mim a vontade de refletir sobre tudo o que estava e está acontecendo, e me ofereceu os subsídios teóricos fundamentais para começar a pensar de forma (um pouquinho) mais estruturada.

À Drica,

que desde muito cedo foi uma figura inspiradora e cujas críticas, sempre construtivas, muitas vezes foram as únicas responsáveis por manter pelo menos um dos meus pés na realidade, sem minar minha vontade de voar.

À Daisy,

que me apresentou a muitos dos pilares que sustentam este trabalho e esteve comigo durante a minha transição profissional para a vida adulta, e foi absolutamente essencial nesse processo.

Ao Felipe,

que compartilhou comigo, de forma muito mais responsável e disciplinada, as angústias de se escrever um trabalho de conclusão de curso, e cujas crises sempre me ensinam muito sobre mim mesma.

A todas as pessoas que de alguma forma fizeram parte das experiências narradas neste trabalho, entre elas os participantes do fórum, à equipe da Escola do Futuro da USP e do Programa ACESSA São Paulo, atuais e passada, e especialmente ao Adilson Virno, Akira Shigemori, Anamelea de Campos Pinto, Carlos Seabra, Gustavo Soares, Julio Boaro, Selim Rabia, Tania Christopoulos e Veronica Costa.

À minha irmã, ao Kai e a todos os meus amigos,
por fazerem parte da minha vida.

Aos meus pais,
por absolutamente tudo.

Resumo

A tecnologia não é neutra: utilizar os recursos tecnológicos não apenas facilita a forma como realizamos nossas tarefas ou possibilita um alcance maior de nossas ações, mas também altera o modo como pensamos, nos organizamos e nos relacionamos. Essa afirmação se aplica tanto a indivíduos quanto a coletivos, sejam eles comunidades, empresas ou nações. É sobre o impacto e possibilidades das novas tecnologias da comunicação e da informação (TICs) que trata este trabalho, através do relato de experiências pessoais acompanhadas de reflexões, referências teóricas e pesquisas empíricas sobre temas de destaque na Sociedade da Informação, tais como inclusão digital, comunidades online, participação política, e-democracia, relacionamentos virtuais, jogos de computador e narrativas interativas. Utilizando-se a forma de ensaio não linear, busca-se também uma aproximação com o conceito de contextualização da pesquisa de Morin e de Transliteratura, de Theodor Holm Nelson, compondo o trabalho nele mesmo um exemplo das novas formas de pensar promovidas e potencializadas pelas novas TICs.

Palavras-chave: Sociedade da Informação; inclusão digital; comunidades online; e-democracia; relacionamentos virtuais; jogos; narrativas interativas

Abstract

Technology is not neutral: the use of technological resources not only eases the way tasks are executed or enables wider range of action, but also changes the way we think, we organize ourselves and relate with each other. This statement applies for both individuals and collectives, such as communities, companies or nations. The present study aims to reflect on the impacts and possibilities of the new information and communication technologies (ICTs) through the narration of personal experiences along with theoretical references and empiric research regarding relevant themes of the Information Society such as digital inclusion, online communities, political participation, e-democracy, virtual relationships, computer games and interactive storytelling. Through the use of a non linear essay format, we also intend to approach Edgar Morin's concept of the contextualized research and together with the transliterature, by Theodor Holm Nelson, resulting that this work is, in itself, an example of the new ways of thinking promoted and potentialized by the ICTs.

Keywords: Information society; digital divide; digital inclusion, online communities; e-democracy; virtual relationships; games; interactive storytelling

Sumário

Considerações iniciais	06
Contexto	09
Inclusão digital	16
Comunidades virtuais	20
E-democracia e jogos	28
Bibliografia	40
Anexo I: Fábula Microsoft	45
Anexo II: Relações virtuais, sentimentos reais	47
Anexo III: Exemplo de interação no fórum	59
Anexo IV: Namoro mais que virtual	61

Considerações iniciais

“Space is big. You just won't believe how vastly,
hugely, mind- bogglingly big it is. I mean, you may
think it's a long way down the road to the chemist's,
but that's just peanuts to space.”

Douglas Adams, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*

Faz exatamente dois anos que comecei a pensar em produzir este trabalho. Durante esse período, ele já mudou de tema e formato diversas vezes até chegar ao que está aqui.

Minha idéia original era escrever sobre comunidades virtuais¹, analisando sua formação e desenvolvimento, motivos de sucesso e fracasso. A idéia foi originada por uma intensa experiência vivida² em um fórum virtual, entre o final de 2003 e o meio de 2004.

Entretanto, conforme fui lendo sobre o assunto, refletindo sobre minhas experiências com inclusão digital, conversando com outras pessoas dos mais diversos países, aprendendo e ficando fascinada com discussões sobre e-democracia e jogos³ e somente rabiscando idéias que nunca passavam de um simples rascunho, percebi que precisava buscar uma forma de conciliar tudo o que eu havia aprendido e produzido durante esse longo período, e incluir também minhas reflexões e experiências. E foi assim que nasceu a idéia de reunir tudo em um espaço virtual, ao invés de numa monografia.

O resultado, portanto, foi a elaboração de um site, cujo objetivo não é ser uma referência bibliográfica sobre os temas abordados. Antes, a idéia é disponibilizar experiências e reflexões sobre esses assuntos, servindo como inspiração inicial para futuras pesquisas.

Além disso, muitos dos textos deste trabalho estão redigidos em primeira pessoa. A decisão pela narrativa nesse formato foi uma resposta à minha relutância de escrever no tom absoluto em que geralmente são escritos os estudos acadêmicos. Inspirada inicialmente pela Daisy Grisólia, com quem trabalhei durante muitos anos e que me sugeriu um texto de David M. Boje, entrei em contato pela primeira vez com o conceito de pesquisa pós-moderna, que defende a não neutralidade da pesquisa. Depois, já bastante fascinada pelo tema, fui apresentada à Teoria da Complexidade pela Ana Guerrini, cujos trechos da monografia “Abordagem complexa e modelos de crescimento econômico” (e os longos debates noite adentro), foram essenciais para o desenvolvimento deste trabalho.

¹ Ver texto *Comunidades virtuais* à página 20

² Ver anexo *Relações virtuais, sentimentos reais*

³ Ver texto *E-democracia e jogos* à página 28

Para sintetizar meus pensamentos sobre o assunto, a explicação de TAJRA (2002) sobre Morin:

A teoria da complexidade fundamenta a integração entre todas as ciências, rompendo com a percepção de uma teoria absolutamente correta, única e sem possibilidade de erros.

O erro passa a ser apontado como elemento presente no conhecimento, faz parte do humano. O conhecimento é complexo, sendo que a percepção de um fenômeno está relacionada a quem está observando o fenômeno; o observador é o responsável pela análise e pela sua interpretação; sua análise depende também da sua história de vida e do seu contexto.

Daí a importância do contexto, constantemente reconhecido em várias obras. As informações não possuem sentido se estão desintegradas a um contexto; a construção do conhecimento está relacionada ao contexto, inclusive a eficácia de um fenômeno ou mesmo um fato está relacionada ao contexto.

Decidi, portanto, redigir os textos em tom informal, buscando contextualizar minhas posições e também todas as informações e referências fornecidas. A linha de raciocínio desenvolvida durante as narrativas está de acordo com a minha vivência e a história em que ela ocorreu.

Por fim, decidi por apresentar o trabalho em formato de hipertexto pela dificuldade que encontrei, durante todos esses anos, em compor uma monografia linear. Várias vezes a Rosana, minha orientadora, insistiu na idéia de que o trabalho de conclusão de curso poderia apresentar os mais diversos formatos, e que eu deveria usar isso em meu benefício. Montar um documento navegável utilizando um wiki foi a solução que encontrei, pela possibilidade de se criar instantaneamente espaços para se aprofundar qualquer termo apresentado nos textos. Uma parte grande dessa riqueza se perde no presente documento impresso e por isso recomenda-se, para uma melhor apreciação do trabalho, o acesso ao documento online, que pode ser encontrado no endereço: www.dacamat.com.br/tcc. No intuito de tentar simular a navegação no site, alguns “links” foram inseridos no formato de notas de rodapé, às vezes com uma explicação sobre determinado tema e outras indicando um outro texto ou anexo ao qual aquela passagem pode estar relacionada.”

Também no aspecto sobre leitura não linear encontrei respaldo teórico em pesquisas sobre novas formas de apresentação de documentos que estão sendo feitas ao redor do mundo, destacando-se a Transliteratura de Theodor Holm Nelson, do Oxford Internet

Institute e Projeto Xanadu, cujos estudos acenam com possibilidades que vão muito além de um simples website.

O resultado de todas essas ponderações e decisões é o site que pode ser encontrado no endereço acima e cujos textos principais estão aqui presentes, e que acabou por ser um exemplo nele mesmo de um dos conceitos que norteiam a minha experiência com o mundo virtual e a Sociedade da Informação: a tecnologia muda a forma como as pessoas pensam, como organizam as informações e como chegam a elas. Se tivesse que apresentar a tese do meu trabalho em poucas palavras, eu diria que esse é meu ponto de partida. Daí, inclusão digital, comunidades virtuais, e-democracia e jogos são desenvolvimentos a partir desse ponto.

Cada texto deste trabalho pode ser lido autonomamente e se sustenta em si mesmo, como um artigo independente. A narrativa “Contexto” traz uma visão mais geral sobre minhas experiências com a tecnologia e a informação e, a partir dela, os demais textos são aprofundamentos sobre determinados temas ou períodos.

Boa leitura.

Contexto

O Bruno era o único que tinha Internet em casa. Eu tinha computador, e havia uns meses tinha comprado um modem, mas só acessava a Mandic, a BBS mais famosa na época, para bater papo. O colégio mal tinha laboratório de informática. E a Arlenice, professora de História, um dia chegou com um trabalho em grupo que consistia em elaborar um relatório sobre o conflito no Golfo só com informações que conseguíssemos achar na rede. O ano era de 1996.

Esse foi o meu primeiro contato com a Internet. Lembro que uma das primeiras coisas que pensei ao ver o Bruno digitar “<http://www.yahoo.com>” foi que eu jamais seria capaz de decorar aquele monte de letras para chegar a alguma informação, e que a Internet na verdade era um lugar complicado e reservado apenas às poucas pessoas capazes de aprender a utilizar aquela linguagem estranha.

Naquela época a Internet estava começando a se popularizar no Brasil, pelo menos entre as classes de alta renda das grandes cidades. Muita gente já usava as BBS e a novidade havia finalmente chegado nas escolas. Os professores, então, percebendo (ou pelo menos intuindo) a importância que ela teria para a educação, sentiram que deviam incorporá-la ao currículo, de alguma forma. E o jeito mais primário de fazer isso era encomendando uma pesquisa feita somente na rede.

Lembro até hoje da conclusão à qual chegamos ao final do trabalho: de que existia sim muita informação na Internet, porém que ela não era de qualidade, os dados não eram confiáveis, muitas vezes se contradiziam e, em geral, tudo parecia uma enorme bagunça.

Nossa conclusão, a de jovens de 16 anos acostumados às aulas expositivas e que simplesmente forneciam uma verdade absoluta sobre a realidade, era coerente com a forma como havíamos sido ensinados a pensar. Não fazia parte da nossa lógica filtrar informações, compará-las, analisá-las, considerá-las ou descartá-las. Nossa postura, ao entrar na web, era encará-la como se fosse uma gigantesca enciclopédia, com uma infinidade de informações sobre os mais diversos temas. Porém, claro, como enciclopédia, a Internet deixava (e deixa ainda) muito a desejar. Lembro claramente do meu sentimento de frustração e decepção ao apresentar o trabalho para a professora. Lembro, também, que ela não fez nenhuma ressalva ao nosso trabalho tão vazio de informações consistentes, como se na verdade, fosse a essa conclusão que ela esperava que nós chegássemos.

Ainda assim, essa experiência ficou guardada na minha memória como uma espécie de lembrança positiva. Mesmo concluindo que as informações que existiam na Internet não

eram confiáveis, eu sentia que existia um enorme potencial naquela grande rede que não estava sendo devidamente aproveitado.

Porém, entre essa época e o final de 1997, a Internet continuou sendo para mim apenas um espaço de troca de e-mails e conversas casuais em chats. Às vezes utilizava a rede para fazer alguma pesquisa, mas foi somente quando estava me formando no ensino médio, no final de 1997, que comecei a entender parte daquele potencial do qual havia somente suspeitado, à conclusão do citado trabalho de História.

Foi numa noite que minha irmã mais nova me abordou com um texto impresso, com umas 12 páginas, dizendo que ela tinha certeza de que eu iria gostar do que estava escrito ali.

O texto era uma história com personagens de uma série de TV que acompanhávamos, porém relatando situações que não aconteciam no seriado. Na verdade, a história que eu tinha em mãos havia sido escrita por uma fã, assim como nós.

Perguntei à minha irmã onde ela havia achado a história e sua resposta foi “Existem uma porção de textos como esse na Internet”.

Encantada, fui no dia seguinte em busca de tal tesouro. Fiz buscas e achei inúmeros textos como aqueles, escritos por fãs, interessados na mesma série. Chamavam suas histórias de *fanfics*, ou ficções escritas por fãs. Encontrei também listas de e-mails para debater a série, grupo de pessoas que trocavam entre si histórias escritas por elas mesmas, que realizavam encontros, tanto na Internet quanto presencialmente, e que existiam casos em que fãs viajavam longas distâncias para se encontrarem com outros.

Em pouco tempo, eu e minha irmã passamos de simples consumidoras de histórias para produtoras. Adorávamos escrever e poder brincar com os personagens da série como se fossem nossos. Passei a participar de um grupo que unia fãs de vários estados do Brasil. Logo, senti a necessidade de poder colocar meu trabalho na Internet - e percebi que precisava aprender a fazer homepages.

Foi fuçando por várias horas no antigo Composer do Netscape Navigator que acabei por montar a minha primeira página. Aquela linguagem que a princípio parecera incompreensível para mim, naquele primeiro contato na casa do Bruno, começava agora a fazer parte das formas como eu me comunicava: com o objetivo de compartilhar com as demais pessoas da lista aquelas histórias que eu havia produzido, eu precisava ser capaz de colocá-las online. E naquela época, antes da invenção (brilhante!) dos blogs, a única forma de fazer isso era aprendendo a montar uma página e hospedando-a em algum servidor gratuito, sendo que o mais popular deles era chamado *Geocities*.

Naquele tempo, as páginas possuíam endereços longuíssimos, quase impossíveis de decorar. Guardo o endereço da minha com carinho, apesar dela ter sido apagada há vários anos: <http://www.geocities.com/SoHo/Exhibit/4827/>

Enquanto eu aprendia a mexer com o *Composer*, a lista de discussão continuava a todo vapor. Eu, cursando a faculdade de Economia, sonhava com as possibilidades que a Internet oferecia, em termos de comunicação, política e educação. Foi em uma noite, durante um encontro com duas participantes da lista de discussão, que decidi abandonar a Economia e me dedicar ao Jornalismo.

Desde que comecei a cursar Jornalismo, meu maior interesse sempre foi a grande rede. Defensora da crença de que a informação é o primeiro passo para que qualquer mudança ocorra, de que manter as pessoas desinformadas é o meio mais eficiente de controle, eu sempre vi na Internet a possibilidade de espalhar ao máximo o conhecimento. Na rede, a informação poderia ser vista por todos, gratuitamente, em qualquer quantidade, e não estaria controlada pela grande mídia, servindo aos interesses de um grupo. Aquele enorme mosaico de informações que se contradiziam, que eu havia chamado de “bagunça” durante minhas primeiras incursões no mundo virtual, na verdade refletiam as diferentes vozes existentes, permitindo que pessoas e grupos das mais diversas opiniões se expressassem livremente.

Entretanto, a meu ver, para que as informações disponibilizadas na Internet realizassem sua função primordial de serem acessíveis para a maior quantidade de pessoas possível, era necessário que estivessem dispostas dentro de um formato que as tornasse atraentes e inteligíveis dentro do meio digital. Ou seja, que não fossem textos imensos, praticamente ininteligíveis para a maior parte da população e por si só já excludentes. O computador e a tecnologia permitiam que a comunicação fosse não apenas um amontoado de palavras, mas uma integração entre texto, imagens e som, organizadas de forma não linear. Além disso, a informação na Internet precisava ser rápida e objetiva e não bastava apenas escrever bem, mas escrever utilizando a linguagem dessa nova mídia.

Dessa forma, pouco antes de começar o curso na USP, decidi estudar a linguagem da Internet, o hipertexto, para ser capaz de programar em HTML, para aprender a escrever da forma como as pessoas poderiam ler. Não fazia sentido para mim, desde aquela época, fazer uma simples transposição do que era feito no impresso para a web. Era preciso transformar aquela informação.

Outro obstáculo que precisava ser transposto era o do acesso. Se por um lado a informação precisava estar colocada de forma inteligível, era necessário promover o acesso

aos computadores a toda a população, para que os benefícios trazidos pela Internet não se tornassem, novamente, um privilégio apenas das elites.

Foi nesse momento que entrei em contato com o CIDEDEC - Centro de Inclusão Digital e Educação Comunitária da Escola do Futuro da USP.

A inclusão digital pareceu, à primeira vista, a resposta aos meus anseios. Nessa época, início de 2002, já tinha uma visão mais clara sobre as grandes possibilidades da Internet. A interação com as pessoas, as possibilidades políticas. Carlos Seabra, que era na época o coordenador do CIDEDEC, e Drica Guzzi, foram meus grandes mentores nesse processo. Em 2002, o CIDEDEC era responsável por toda a parte de gestão e desenvolvimento de conteúdo para a iniciativa de inclusão digital do Estado de São Paulo, o ACESSA São Paulo.

A visão do CIDEDEC e do ACESSA São Paulo ia muito de acordo com o que eu acreditava ser importante em relação à utilização da Internet como ferramenta transformadora. Era necessário desenvolver conteúdos para a população-alvo e facilitar a utilização de ferramentas. Embasado nas idéias de Pierre Levy e Manuel Castells sobre a sociedade em rede, o CIDEDEC, tendo como campo de estudo o ACESSA São Paulo, desenvolveu uma estratégia de capacitação de monitores e desenvolvimento de conteúdos que visava todo o enorme potencial da Internet, e não somente o acesso.

O CIDEDEC também realizou uma Pesquisa de Necessidades Informacionais em que foram entrevistadas pessoas nas áreas em que seriam instalados os Infocentros. Os resultados de tal pesquisa foram surpreendentes: Já em 2002, 9 entre 10 pessoas pertencentes a populações de baixa renda já haviam tido contato com a Internet, e possuíam uma noção sobre o que ela significava.

Entre trabalhar diariamente com inclusão digital, namorar com um chinês que morava na Filadélfia⁴ e que conheci no meio de um jogo de RPG Online, fundar e subitamente fechar uma comunidade de mais de 250 pessoas, ter relacionamentos com pessoas que eu nunca conheci pessoalmente, meu entusiasmo pelas possibilidades da Internet nunca diminuiu. Com o tempo, na verdade, minha fascinação aumentava, na incansável busca por entender as formas como as pessoas se organizavam e se relacionavam na rede, e o que essas pessoas que estavam lá, se organizando, se relacionando e produzindo, poderiam fazer para mudar a nossa realidade social.

Foi através desse questionamento que comecei a estudar um pouco mais sobre comunidades virtuais. Queria compreender como elas se formam, o que motiva as pessoas a participarem delas, o que faz com que algumas dêem certo e outras não. Percebi,

⁴ Ver anexo *Namoro mais que virtual*

conforme eu lia, que minhas dúvidas eram, em muitos níveis, compartilhadas com as pessoas que estudavam o assunto. Muitas teorias haviam sido desenvolvidas, e mapeados alguns pontos que mostravam quais eram os pré-requisitos para se montar uma comunidade.

Era esse então o meu questionamento quando decidi ir ao congresso *Communities and Technologies 2005*, em Milão, em junho de 2005. Participando como estudante voluntária, entrei em contato com pessoas interessantíssimas, que tinham as mais diversas experiências para compartilhar e que também estavam curiosas para ouvir sobre as experiências que estávamos tendo em inclusão digital e envolvimento da comunidade aqui no Brasil.

Porém, depois de quase cinco dias de congresso, um pouco frustrada, minha única conclusão era que comunidades “emergiam” de uma demanda. Era possível construir, talvez, um ambiente propício para que isso acontecesse, porém não era possível planejar uma comunidade. Pessoas com objetivos comuns não necessariamente se organizavam em comunidades, por exemplo, e todos os trabalhos apresentados do congresso que alegavam ter planejado a criação de uma comunidade passavam a sensação de que a comunidade existiria independente de qualquer facilitação ou interferência externa.

Felizmente, também no congresso, uma nova possibilidade sobre comunidades chamou minha atenção: as possibilidades democráticas através da Internet. Em Milão, foram apresentadas diversas experiências bem sucedidas de participação, na Inglaterra e na cidade de Bolonha. Todos os casos corroboravam a tese de que não é a tecnologia a responsável por incentivar a participação: havia um envolvimento prévio da população na política das cidades antes que isso se transformasse em participação online.

Comecei então a refletir sobre as reais possibilidades de participação política através da Internet. Não que nunca tivesse pensado no assunto. Porém, com essas novas percepções sobre a importância das comunidades digitais, era possível visualizar de forma mais prática como a construção de uma sociedade democrática em rede poderia ocorrer, o que, aliás, já vinha acontecendo em algumas cidades do mundo. Virtualmente, era possível montar uma comunidade em que todos os cidadãos participassem, e debatessem seus pontos de vista, como imaginava a teoria de FISHKIN sobre o “Dia da Deliberação”, que costumávamos usar para explicar o potencial do Fala São Paulo.

Voltei ao Brasil, portanto, com a certeza de que o desenvolvimento natural de meu tema, sobre comunidades virtuais, era a participação política online. Entretanto, como juntar as duas informações, de que não era possível planejar a formação de uma

comunidade e a necessidade urgente de se incentivar o engajamento político através da Internet?

O primeiro ponto que precisava ser considerado, a meu ver, é que o público alvo de qualquer reflexão nesse sentido deveriam ser os jovens. O desenvolvimento de uma democracia virtual participativa não se daria de um dia para o outro, e não seria apenas um processo: ela precisaria ser “demandada” pelos cidadãos. E esses cidadãos, no futuro, seriam os nossos jovens de hoje, que precisavam ser de alguma forma preparados para realizar essa demanda.

Fui então, pesquisar sobre como a democracia era apresentada na sala de aula e se havia espaço para que um pensamento como esse, de participação, emergisse entre os jovens. Primeiramente surpresa, e depois profundamente preocupada, descobri que a explicação sobre o sistema político brasileiro não faz parte do currículo nem do ensino médio muito menos do fundamental.

Durante muitos dias pesquisei, cada vez mais impressionada, em busca de estudos sobre como era ensinado o sistema político para os jovens, e apesar de ter achado referências no exterior, muito pouco encontrei no Brasil. O primeiro problema a ser superado seria, dessa forma, como ensinar política aos jovens de uma forma simples porém completa, que os tornasse interessados no assunto e capazes de, futuramente, interagir com ele?

Porém, mesmo com essa questão em mente, eu sabia que simplesmente informar os jovens não iria necessariamente criar a demanda por participação. O segundo obstáculo era, portanto, como construir um espaço anterior a essa democracia virtual participativa que levasse as pessoas a pensarem que são capazes de influenciar a política?

Antes de sair do Brasil, eu participava de um grupo de discussões na Escola do Futuro da USP chamado Conexões Científicas, como comentei anteriormente. Lá, entrei em contato com a pesquisa de GOSUEN (2005), sobre os jogos e os prazeres. Seu objetivo era pesquisar quais as sensações apontadas pelos usuários de jogos eram? importantes no seu engajamento online.

Os jogos, porém, já faziam parte da minha história. Jogadora de RPG desde a adolescência, eu sabia o quão envolvente era a idéia de assumir um personagem e agir como ele. Além disso, o debate dos jogos, dentro do ACESSA São Paulo sempre foi muito polêmico: apesar de esporádicas resistências por parte dos monitores, a coordenação sempre defendeu, junto com a Escola do Futuro da USP, a importância do jogo como

desenvolvedor de competências dos usuários. Carlos Seabra, que foi a primeira pessoa que me apresentou essa idéia, participou da invenção do jogo War.

Além disso, na mesma época em que pensava sobre como articular todas as novas idéias com as quais eu estava entrando em contato, um amigo estava desenvolvendo um estudo que utilizava jogos de RPG na solução de conflitos ambientais. Durante muitas conversas debatemos sobre as vantagens de se utilizar o RPG como método pedagógico em situações em que não havia uma resposta pronta para determinada problemática.

Aos poucos, a junção dessas informações foi fazendo com que se delineasse, dentro da minha cabeça, uma estratégia sobre como estimular a criação de uma demanda por participação política, entre os jovens, ao mesmo tempo em que eles aprendiam o funcionamento do sistema político brasileiro: o desenvolvimento de um jogo de RPG online que fosse a simulação de um ambiente de participação política através de comunidades online.

Foi essa idéia que deu origem ao artigo E-democracia e jogos. Nele, justifico e dou embasamento teórico para essa estratégia, buscando referências no que já foi estudado nas áreas de jogos e democracia participativa entre jovens. Não existe, porém, o desenvolvimento do projeto do jogo em si, sendo essa a minha proposta de continuidade daqui para frente. Restam, também, algumas questões de ordem prática: quem seria responsável pelo estímulo dessa participação: o Estado, iniciativas privadas, o terceiro setor? Que tipos de pesquisas e estudos poderiam ser feitos, junto ao público-alvo, para verificar a validade dessa estratégia?

As possibilidades do meio digital continuam me fascinando, e mal posso esperar, ao terminar este texto, para descobrir mais formas sobre como as novas tecnologias podem mudar e ampliar nosso jeito de pensar e nos relacionar, na busca de um mundo com possibilidades semelhantes para todos.

Inclusão digital

O termo “inclusão digital” é polêmico tanto na academia e na literatura especializada quanto entre as pessoas envolvidas diretamente com a sua prática. O que significa estar incluído digitalmente? Qual o objetivo da inclusão digital? Quais os seus limites? Qual o seu potencial?

Não existem respostas definitivas para nenhuma dessas perguntas. Durante os últimos quatro anos, durante os quais trabalhei diretamente com o assunto, entrei em contato com textos e pessoas que possuíam as mais diferentes definições para a expressão. Alguns defendiam que inclusão digital era simplesmente o acesso amplo da população às novas tecnologias de informação e comunicação. Pessoas utilizando essas novas tecnologias estariam, portanto, incluídas digitalmente.

Mas usando para quê?

Tive contato com pessoas que acreditavam que a inclusão digital só acontecia quando a população passasse de consumidora de informação para produtora. As pessoas só estariam incluídas digitalmente se tivessem um blog ou uma forma de expressão na web.

Mas e as pessoas que não desejassem se expressar?

Existem também correntes que dizem que a inclusão digital passa por uma transformação social e que a tecnologia vai melhorar a vida das pessoas.

Mas será mesmo que a tecnologia tem o potencial para resolver problemas sociais?

A quantidade de interpretações para o termo é realmente grande, porém todos eles trabalham com um problema em comum, que TAJRA (2002) explica de forma clara:

O que mais se teme na Sociedade do Conhecimento é a nova forma de estratificação social, que se divide nas camadas: os que têm e os que não têm acesso à informação, os que conhecem e os que não conhecem, os que fazem e os que não fazem - uma estratificação digital”

Ou seja, independente de sua definição, o objetivo final da inclusão digital é, logicamente, lutar contra a exclusão digital, ou *digital divide*, como o termo se popularizou em inglês.

A questão é, portanto, o que significa estar excluído digitalmente?

A definição da Wikipédia para “digital” é a seguinte:

A palavra **digital** deriva de dígito, que por sua vez procede do latim *digitus*, significando dedo.

Desde que a humanidade desenvolveu o processo de contagem, os dedos foram os instrumentos mais simples e eficientes para contar pequenos valores. O sistema de numeração indo-arábico, o mais usado atualmente, é um sistema de base dez, pois são dez os dedos das duas mãos da maioria dos seres humanos. Muitos outros sistemas de numeração usam a base decimal, pois serviam para simbolizar a contagem com os dedos.

Normalmente com os dedos só é possível contar valores inteiros. Por causa dessa característica, a palavra digital também é usada para se referir a qualquer objeto que trabalha com valores discretos. Ou seja, entre dois valores considerados aceitáveis existe uma quantidade finita de valores aceitáveis.

Digital não é sinônimo de eletrônico: por exemplo, o computador eletrônico pode ser chamado de digital porque trabalha com o sistema binário, que é simbolizado por uma seqüência finita de zeros e uns, qualquer que seja o tipo de dados.

Hoje em dia, porém, não se consegue desvincular a palavra Digital do sistema informático e tecnologias ligadas à computação, como, por exemplo, “transmissão digital”.

Desse desenvolvimento, portanto, percebe-se que a forma como geralmente usamos a palavra *digital* é para tratamos de algo relacionado a tecnologias ligadas à computação. Nesse caso, uma pessoa que simplesmente utilize o computador, independente da finalidade, já estaria incluída digitalmente.

Porém, a tecnologia não é neutra. A utilização de ferramentas não apenas facilita a forma como realizamos as tarefas, mas também amplia as possibilidades, modificando a forma como pensamos.

A grande força da tecnologia é ampliar potências: uma pessoa com um computador é capaz de atingir pontos muito mais distantes do que sem ele. É como um prolongamento dos braços que agora podem alcançar mais longe. Porém, para isso é importante entender como funciona essa ferramenta. Um exemplo simples dessa dinâmica é o Google: é possível reunir informações profundas sobre determinado assunto em questão de minutos. Essa tarefa, porém, que parece absolutamente simples para as pessoas que estão acostumadas a mexer com a Internet, é complicada para quem nunca chegou perto de um mecanismo de busca. Pensar em que tipo de palavras utilizar, porque nem sempre uma única palavra trará os resultados desejados, como excluir palavras, como combiná-las, quais os resultados mais relevantes, como filtrá-los para não perder tempo. Todo esse processo,

que é automático para quem está acostumado, pode ser extremamente complexo para um leigo, de forma que, apesar da informação estar disponível, não se tem acesso a ela.

E a tecnologia vai mais além: essa nova potência não apenas permite um alcance maior mas, através desse alcance, faz com que as pessoas sejam capazes de organizar as informações de forma diferente.

O “pensar digital” possui diversas características que precisam ser treinadas. O digital não é linear: Uma pessoa que lê um texto em formato digital não vai começar na primeira linha e terminar na última. Um conteúdo digital deve ser “navegado”, e não lido. O conteúdo digital possui diferentes mídias: texto, música, vídeo, imagem. O mundo digital é essencialmente interativo e não possui distâncias geográficas. O mundo digital, e a forma de pensar digitalmente, são diferentes da forma como as pessoas pensavam e organizavam o seu pensamento até hoje.

E isso não afeta apenas a forma como as pessoas obtêm informação ou imprimem um currículo. Para citar o tema mais recorrente, as demandas do mercado de trabalho se modificam perante as novas tecnologias. As expectativas em relação aos requisitos necessários para uma vaga não são somente possuir um conhecimento maior na área técnica, mas ter desenvolvidas novas competências de relacionamento e atitude. Além disso, cada vez mais as redes serão essenciais na busca de emprego, e grande parte dessas redes estará online.

Existe uma história interessante que circula na Internet⁵ sobre um homem que foi pedir emprego na Microsoft e não conseguiu porque não tinha um e-mail. A história é uma brincadeira, mas não deixa de fazer pensar: quão excluídos estarão aqueles, daqui um tempo, que não forem capazes de utilizar um computador?

Nesse sentido, então, inclusão digital é bem mais do que simplesmente oferecer o acesso ao computador. Para que uma pessoa esteja de fato incluída digitalmente, é importante que ela aprenda a utilizar a tecnologia de forma contextualizada, que ela aplique essa tecnologia em sua vida. Na verdade, que ela aprenda a pensar digitalmente.

A inclusão digital envolve não apenas o acesso livre e gratuito ao computador e à Internet, mas também uma resignificação do mundo digital e apropriação da tecnologia de modo a utilizá-la em sua vida, gerando transformação.

Para mim, a “inclusão digital”, portanto, tem apenas um objetivo: combater a exclusão digital. A inclusão digital não necessariamente traz a inclusão social, melhora de qualidade de vida ou fomenta a participação em quê?. Mas a exclusão digital, por outro

⁵ Ver anexo *Fábula Microsoft*

lado, tem um potencial imenso para criar uma enorme massa de pessoas que estão absolutamente alheias a todo um universo de possibilidades tanto sociais, quanto políticas e econômicas. E é por isso que, independente do que se entenda por inclusão digital, ela é sem dúvida uma questão que precisa ser tratada desde já: porque a exclusão digital pode parecer um problema pequeno, por enquanto, mas possui potencial para criar uma das maiores barreiras entre incluídos e excluídos. A tecnologia é, sem dúvida, capaz de ampliar as capacidades das pessoas, porém, da mesma forma, contém em si mesma o potencial de deixar aumentar terrivelmente as desvantagens entre aqueles que não têm acesso a ela. Nas palavras de Virillio:

Quando nossa famosa galáxia de Gutemberg pretendia colocar a leitura ao alcance de todos, ela ao mesmo tempo fabricava, em massa, uma legião de surdos-mudos.

Comunidades virtuais

Uma das características mais marcantes da Internet é o seu potencial para conectar pessoas. Através da Internet, o sentido de distância física perdeu importância e novos espaços foram criados para abrigar as diferentes formas de relacionamento e discussão que surgiram com as novas tecnologias de informação e comunicação. Um exemplo desses espaços online são as comunidades virtuais que, segundo a definição de RHEINGOLD (1995), podem ser descritas como:

Comunidades virtuais são agregados sociais que emergem na Internet quando um número suficiente de pessoas continua em uma discussão pública por tempo suficiente, com suficiente sentimento humano para formar redes de relacionamentos pessoais no ciberespaço.

Minha curiosidade sobre comunidades virtuais teve início quando, despreziosamente, passei a fazer parte de uma; primeiro de forma tímida, hesitante, e aos poucos, conforme fui ganhando a confiança dos outros membros, mais intensamente, até que em determinado momento minha vida estava tão tomada pela atividade dentro da comunidade online que fui obrigada a me afastar dela de maneira drástica e quase trágica. Porém, ainda que um pouco assustada com a experiência pela qual havia passado, não pude deixar de ficar fascinada com o potencial existente naquela forma de reunir pessoas, e extremamente curiosa para saber o que já havia sido pesquisado acerca da organização e formação das tais comunidades virtuais.

Descobri, então, durante minhas buscas, que muito já havia sido escrito e experimentado sobre o assunto. Pesquisadores de todo o mundo pareciam estar ansiosos por desvendar os pilares que determinam o sucesso ou o fracasso de uma comunidade virtual.

E a ânsia dos pesquisadores de buscarem essa resposta é bastante compreensível: o poder de uma comunidade virtual é difícil de descrever para quem nunca fez parte de uma. É como se seus amigos e as pessoas em quem você confia estivessem permanentemente disponíveis para serem consultadas, a qualquer hora do dia. E podem opinar não apenas

sobre um tema específico, mas sobre todas as suas decisões, pois sua ligação com elas geralmente extrapola o assunto inicial em torno do qual se formou a comunidade⁶.

Além disso, devido a essa cumplicidade que se cria entre as pessoas envolvidas, também o conhecimento produzido dentro de uma comunidade online é potencialmente carregado não só de uma objetividade em torno de um fim, mas conta também de forte carga subjetiva, que enriquece e aprofunda esse conhecimento⁷.

Por todas essas razões, faz sentido que os pesquisadores estivessem incansáveis na tentativa de encontrar uma fórmula que permitisse “gerar” comunidades virtuais. As potencialidades de uma comunidade de aprendizagem, por exemplo, são estudadas a fundo, uma vez que se percebe que as pessoas aprendem mais facilmente dentro dessas comunidades.

A comunidade virtual da qual eu fiz parte, entretanto, não possuía, inicialmente, nenhum objetivo tão nobre como aprendizagem ou desenvolvimento de um projeto. O tema ao redor do qual nos reunimos, a princípio, foi um jogo: um fórum online que simulava o espaço de um colégio, e cada membro desenvolvia um personagem que podia interagir com os outros dentro desse espaço⁸.

Quando comecei a jogar, sem qualquer expectativa em relação ao jogo e muito menos sobre a comunidade online, não sabia exatamente como me comportar. Assim, naveguei pelo site durante algumas horas, tentando compreender a ordem daquele espaço. Observei cuidadosamente a linguagem e o tom com o qual as pessoas escreviam⁹, li as regras de

⁶ TAJRA (2002) faz algumas reflexões sobre o potencial das comunidades online: “Como o ciberespaço pode favorecer a construção de ambientes cooperativos e que promovam a inteligência coletiva? Talvez a partir da construção de comunidades virtuais. A partir da conexão entre pessoas, interesses, equipes, coletivos unidos realizando e promovendo a cooperação entre as pessoas, promovendo a democracia, rompendo os sistemas burocráticos e totalitários. Construir comunidades virtuais faz parte de uma nova realidade: integrar humanos com interesses comuns com o intuito de autodesenvolvimento implica numa abertura interior para o paradigma do pensamento coletivo para a formação de uma comunidade global”.

⁷ TAJRA (2002) faz alguns comentários sobre como se dá a construção de conhecimento em comunidades virtuais, destacando o valor das relações entre as pessoas nesse processo:

As comunidades virtuais proporcionam situações não uniformes, podendo ser conflitantes e divergentes ideologicamente, mas com interesses em comum, próximas para atingir os objetivos em comum. Os conflitos nas comunidades virtuais são elementos que enriquecem as interações, promovendo uma constante mutação e transformação, proporcionando suas relações heterogêneas nos sentidos da revisão contínua da hegemonia do poder, da autonomia, da iniciativa e dos próprios posicionamentos.

(...) Nas comunidades virtuais, pressupõe-se um grupo de pessoas com interesses comuns, que está unido para compartilhar e construir novos conhecimentos. Nestes espaços virtuais são produzidas relações de colaboração e cooperação entre as pessoas. É um ambiente de comunicação construtivo e participativo.

(...) Nas comunidades virtuais todos os participantes podem ser potencialmente construtores de conhecimento. Eles podem participar ativamente dos processos envolvidos em suas atividades, tendo em vista que são ambientes abertos à participação e à cooperação. A construção do conhecimento ocorre pelas interações entre seus participantes, que se consolidam por meio de colaboração e cooperação.

⁸ Ver anexo *Exemplo de interação no fórum*

⁹ CHRISTOPOULOS (2005) reflete sobre a construção de confiança dentro de uma comunidade: “A alteração do comportamento dos indivíduos ocorre quando eles passam a se perceber como parte de uma

participação e, somente depois de algum tempo e muito ensaio, criei coragem para enviar o meu primeiro *post*.

A primeira participação no fórum em questão precisava ser a descrição do personagem com o qual se jogaria. Para que um personagem tivesse permissão para começar a interagir com os outros, ele precisava ser aprovado pelos administradores, que julgavam se a descrição se adequava (ou não), às regras do fórum¹⁰.

Tendo passado, então, pelo primeiro teste, aventurei-me a interagir com os outros jogadores. Meus primeiros *posts* eram lapidados com esmero, na busca por tentar me enquadrar no padrão de qualidade que eu via nos textos dos outros participantes. Com o tempo, fui ganhando desenvoltura e, como passava longos períodos na frente do computador, minha participação era bastante freqüente.

Além da interação entre os personagens, porém, conforme o tempo ia passando, eu ia conhecendo os outros jogadores. Dentro do jargão de fóruns de RPG, chamam-se as conversas entre os jogadores de “ooc”, ou *out-of-character*. Os primeiros *posts ooc* que fiz apareciam junto com as descrições das cenas, e eram meros comentários sobre o fato de eu não saber exatamente como me comportar. Depois, com a boa receptividade dos outros participantes, comecei a freqüentar uma outra área do fórum, dedicada apenas às conversas *ooc*, onde ocorrem comentários, agora entre os jogadores, sobre os assuntos mais diversos.

Outra forma muito interessante de comunicação entre os membros do fórum eram as PMs, *private messages*, ou mensagens pessoais¹¹: comunicações diretas entre os jogadores, mais rápidas do que e-mails, uma vez que podiam ser acessadas no próprio site.

rede com interesses comuns, que desenvolve confiança entre seus membros para receber e enviar informações (Axelrod, 2000). Essa alteração de comportamento resulta em maior transferência de informações e experiências entre os membros da comunidade e da rede da qual fazem parte. Olivieri (2002) também considera relevante o desenvolvimento da confiança dentro do grupo, na medida que afirma que uma comunidade é uma estrutura social estabelecida de forma orgânica, ou seja, constitui-se a partir de dinâmicas coletivas e historicamente únicas. Sua própria história e sua cultura definem uma identidade comunitária. Para o autor, esse reconhecimento deve ser coletivo e será fundamental para os sentidos de pertinência dos seus cidadãos e do desenvolvimento comunitário”.

¹⁰ CHRISTOPOULOS (2005) explica a importância dos padrões de comportamento e pactos sociais para a construção de confiança e valor dentro de uma comunidade:

“A convivência entre os integrantes de uma comunidade, inclusive o estabelecimento de laços de afinidade, será definida a partir de pactos sociais ou padrões de relacionamento. Esses padrões de relacionamento são construídos e aprofundados pelo capital social que é desenvolvido no grupo, para o qual a contribuição da organização pode ser decisiva. Para Hall (2002), o papel do capital social na transferência do conhecimento é extremamente importante para delimitar a natureza, o grau, as barreiras e o papel dos prêmios recebidos para o incremento da troca de conhecimento.

Hernandes e Fresneda (2002) também tratam da relevância da confiança para a atuação dos membros de uma comunidade de prática: seus membros necessitam ter consciência dos objetivos básicos da comunidade, do seu domínio de conhecimento e deve existir uma atmosfera de confiança entre eles”.

¹¹ O Centro de Referência Educacional define comunicação assíncrona como:

“Comunicação Assíncrona: Onde o receptor recebe a informação num tempo posterior. A maneira tradicional de comunicação assíncrona na internet é o uso do correio eletrônico, onde o emissor envia

Tendo feito um personagem bastante sociável, e pelo fato de permanecer quase o dia inteiro online, rapidamente fiz amigos entre os jogadores. David, o personagem com o qual eu jogava, tornou-se um aluno popular¹², e os outros participantes lentamente passaram a fazer parte da minha lista de contatos do MSN¹³. Ao mesmo tempo em que jogávamos no fórum, conversávamos paralelamente através do comunicador, nem sempre sobre o assunto RPG.

Depois de quase dois meses de jogo, David era tão popular entre os alunos que os moderadores do fórum entraram em contato comigo, perguntando se eu gostaria que ele fosse o representante dos alunos junto aos professores. Surpresa e honrada, eu concordei imediatamente, e fui extremamente empolgada dividir a novidade com meus novos amigos. Eu com os meus, jogadores, e David com os dele, personagens.

Nessa época, muito do meu tempo já era consumido por minhas atividades online, não apenas jogando, mas criando situações para envolver os outros jogadores¹⁴. Mesmo que o simples ato de interpretar muitas vezes seja divertido em si mesmo, percebia que era

mensagem e esta fica num computador (provedor, quando o receptor se conecta ele acessa o seu endereço eletrônico e recebe mensagens)”.

¹² CRHISTOPOULOS (2005) explica, segundo a visão de Wenger, como funciona o posicionamento dentro da comunidade:

Wenger (1991) apresenta o posicionamento de centralidade e periferalidade dos membros em uma rede de comunidades, quando apresenta a possibilidade de participação em uma comunidade, em posição mais central ou mais distante da mesma. Para o autor, a participação pode abranger vários níveis. Na ordem de maior centralidade para maior periferalidade, a participação dos indivíduos no grupo ocorre nas formas de:

- * grupo nuclear: um pequeno grupo no qual a paixão e o engajamento energizam a comunidade;
- * adesão completa: membros que são reconhecidos como praticantes e definem a comunidade;
- * participação periférica: pessoas que pertencem com menos engajamento e autoridade, pelo fato de serem novatos ou porque eles não têm muito compromisso pessoal com a prática;
- * participação transacional: pessoas de fora da comunidade que interagem com a comunidade, ocasionalmente, para receber ou prover um serviço sem tornar-se um membro da comunidade;
- * acesso passivo: um grande número de pessoas que têm acesso aos artefatos produzidos pela comunidade, como suas publicações, seu Website ou suas ferramentas.

¹³ O Centro de Referência Educacional define comunicação síncrona como:

Comunicação Síncrona: São ferramentas que possibilitam que as pessoas comuniquem-se em tempo real.

¹⁴ CHRISTOPOULOS (2005) destaca as seguintes observações sobre o papel do líder/animador dentro da comunidade:

“A presença de um líder é outro tópico, tratado por autores, que se referem às Comunidades de Prática, sem mencionar a sua virtualidade. Tremblay and Rolland (2000), consideram que entre os principais requisitos para uma comunidade de prática, está a presença do líder ou animador, promovendo o interesse e a motivação para trabalharem juntos, como um grupo.

Lévy (1998) refere-se ao animador de um tipo específico de comunidades: as comunidades de aprendizagem. Nessas comunidades, os animadores são professores. O autor os considera como animadores da inteligência coletiva dos grupos de estudantes e como guias para o processo de aprendizagem individual. Seu papel também é auxiliar os estudantes a pesquisar, selecionar e organizar a informação. Enquanto atua como motivador do processo de aprendizagem, o animador também integra e forma grupos para discussão, pesquisa e execução de tarefas. Quando analisamos a dinâmica das comunidades virtuais, podemos afirmar que esses papéis que o professor exerce dentro das comunidades de aprendizagem podem ser transpostos para as comunidades virtuais, de forma genérica”.

necessário um enredo para motivar os personagens a interagirem. Assim, eu bolava dinâmicas e histórias que colocassem os personagens em situações de conflito ou emoção, e é difícil descrever o quão tocante foram algumas das cenas que eu joguei.

Muitas vezes, devido ao fuso horário, eu era a única pessoa online (todos os outros jogadores eram americanos ou canadenses). Nesses momentos, eu navegava pelas cenas que já havíamos jogado e me divertia relendo o que já havia sido feito. Às vezes um ou outro jogador aparecia mais cedo e não raro, ao invés de jogarmos RPG, preferíamos ficar conversando sobre a nossa vida, trocando experiências. Era muito comum ouvir sobre brigas de família e problemas com amigos na vida real nessas conversas. E quão acolhedor era poder compartilhar os sentimentos de injustiça e frustração com alguém do outro lado do mundo.

Essa relação continuou se desenvolvendo por diversos meses. Quando já fazia quase cinco que eu começara a participar da comunidade, porém, essa cumplicidade atingiu seu ápice: minha mãe foi operada e, tragicamente¹⁵, contraiu uma infecção hospitalar e entrou em coma. Minha vida toda virou de cabeça para o ar e a realidade tornou-se um conceito distante daquilo que eu estava vivendo. Durante o período que minha mãe passou no hospital, e bastante tempo depois, as únicas pessoas com as quais eu era capaz de me relacionar eram meus amigos virtuais. O apoio de todos eles, naquele momento, foi fundamental. E os laços que nos conectavam se tornaram ainda mais fortes.

Após esse episódio, metade do meu tempo, pelo menos, era dedicado à vida na comunidade. Os membros se acostumaram comigo online, e vinham me consultar sobre os mais diferentes temas. Meu tempo livre era quase que totalmente dedicado a interagir com os outros participantes e, como se fosse uma tendência natural, em determinado momento eu e meus amigos mais próximos decidimos criar o nosso próprio fórum.

Ao criar o nosso espaço, tínhamos autonomia para decidir sobre alguns pontos que nos incomodavam no fórum anterior. Dessa forma, fizemos uma reunião e criamos nossas regras, mais severas do que aquelas do fórum anterior. Também demos ao nosso novo colégio uma identidade visual diferente, e cuidamos para que ele refletisse as nossas expectativas. Depois, então, fomos divulgá-los entre pessoas interessadas.

¹⁵ RHEINGOLD (1996) reflete sobre o impacto das relações online sobre a vida das pessoas, falando sobre sua experiência na WELL:

Para mim tudo isso constituiu uma importante lição, reforçada muitas vezes desde então: as palavras num monitor podem magoas. Embora a conversa online tenha o mesmo sabor efêmero e informal de uma conversa telefônica, tem o alcance e a perenidade de uma publicação.

Passaram-se os anos, foram-se adicionando megabytes de conversa à WELL. Já não é fácil encontrar partes do antigo tecido onde sejam ainda visíveis as marcas deixadas por Blair. No entanto, ele continuou a influenciar profundamente aquilo que as pessoas online sentem umas pelas outras. Tal como foi dito na altura pelo WELLómano John P. Barlow, não existe uma verdadeira comunidade até haver um funeral.

E nosso fórum foi um instantâneo sucesso. Como éramos personagens populares no fórum anterior, muitos nos seguiram (até o ponto de que, muito pouco tempo depois, o fórum original foi lentamente minguando, até falecer completamente, tornando-se apenas um arquivo de cenas). Porém, moderar um fórum¹⁶ era algo que demandava ainda mais tempo, mesmo que fôssemos 4 moderadores. Mas existiam rotinas a serem cumpridas, e nem todas eram divertidas. Os personagens precisavam ser aprovados, as cenas precisavam ser lidas para garantirmos a qualidade do jogo. Cada um de nós possuía um professor, e portanto precisávamos dar aulas para os alunos.

Além disso, como eu disse antes, era necessário que houvesse uma história correndo por trás para motivar os jogadores a participarem. Essa história também precisava ser desenvolvida e incentivada, envolvendo os outros jogadores e permitindo-os participar.

E, paralelamente à trabalhosa interação entre os personagens, também as relações pessoais com os outros membros ganhavam ainda mais força, o que demandava ainda mais tempo e energia.

Em determinado momento, o jogo e a comunidade ocupavam uma parte da minha vida que já não me permitia, quase, ter outras atividades. Estar conectada à Internet era um convite irrecusável, para falar com algum deles ou iniciar uma nova cena. Não existia momento que não houvesse pelo menos uma atividade no fórum, ou alguém com quem conversar ou em busca de conselhos. E eu comecei a perceber (juntamente com minha chefe...) que eu precisava parar de jogar.

Porém, o distanciamento não era tão simples quanto a percepção. Como, de fato, distanciar-se de uma coisa que está a apenas um clique do mouse¹⁷? Como cortar relações com pessoas que estão na sua frente, através dos comunicadores, durante praticamente todas as horas do dia? Como evitar o contato com essas pessoas?

As dúvidas aos poucos se transformaram em angústia pelos mais diversos motivos, entre eles o fato de que eu simplesmente não conseguia diminuir o tempo que dedicava à comunidade. Mesmo que eu não iniciasse conversa com os outros membros, eu sabia que o site do fórum permanecia lá, e que bastava acessar o endereço já há muito decorado para saber qual era o assunto do momento.

A situação começou a tornar-se insuportável, tanto na vida real quanto nas relações com os outros membros da comunidade. O que antes era antes um passatempo passou a

¹⁶ Vide NR 14

¹⁷ Ubiqüidade: u.bi.qüi.da.de sf (lat ubique+i+dade) 1 Qualidade do que está ou pode estar em muitos lugares ao mesmo tempo ou quase ao mesmo tempo. Fonte: Dicionário Michaelis - Moderno Dicionário da Língua Portuguesa

ser uma obrigação, e eu me sentia presa a uma situação com a qual não era capaz de lidar. Os outros participantes começaram a brigar, o clima ficou tenso. Mentiras começaram a aparecer, dramas inventados para chamar a atenção. Chantagem emocional para mantermos, uns aos outros, conectados àquele mundo que havíamos criado.

Passava muito tempo teclando com pessoas do outro lado do mundo, e essa interação era tão tensa que em pouco tempo desenvolvi uma tendinite que mal me permitia digitar. Porém, mesmo com a dor forte no pulso, me mantive fiel ao pacto de cumplicidade que havíamos firmado, não só por consideração às pessoas, mas porque não sabia como sair daquela situação. Até o dia em que percebi que precisava dar um final definitivo àquilo tudo, e a única forma, a meu ver naquele momento de turbilhão, foi a total extinção do fórum, nosso espaço de encontro virtual.

Como administradora principal, não foi difícil tirar os privilégios de decisão dos membros mais próximos. Troquei as senhas de acesso ao painel de controle do sistema, fechei os tópicos, mudei permissões. Sem aviso, sem preparo. Na minha cabeça, a minha permanência junto deles era mais nociva do que o impacto que o fechamento do fórum teria na vida daquelas pessoas. Em última instância, caso desejassem, poderiam simplesmente, e bastante facilmente, montar outro fórum. E, caso quisessem, apenas com um pouco mais de trabalho, poderiam migrar as informações importantes para esse novo espaço.

Pensando dessa forma, abri então um espaço naquele site que estava fechando para explicar o que estava fazendo. Minha explicação, entretanto, era bastante vaga e servia apenas como introdução para o pequeno espaço de interação que eu havia mantido aberto no fórum, para que as pessoas não perdessem contato.

As reações que obtive, a partir desse ponto, foram as mais diversas. De discursos irados sobre minha atitude autoritária até declarações emocionadas sobre quanta falta eu faria. Durante muito tempo, ninguém ousou fundar um novo fórum. Quando o primeiro surgiu, criado por um membro que não fazia parte do grupo de moderadores originais, ele foi cruelmente bombardeado por críticas. Muito tempo passou até que a mágoa dos antigos membros passasse, e eles fossem capazes de fundar um outro fórum. Até hoje, quase dois anos depois, quando às vezes passo por esse novo site que eles construíram, vejo referências ressentidas sobre o que ocorreu naquele primeiro fórum.

Mas como disse a princípio, apesar da história trágica, minha experiência com comunidades online não me rendeu apenas lembranças amargas, mas também me deixou fascinada pelas possibilidades existentes nessas novas formas de relação entre pessoas

através da tecnologia. Fechar o fórum foi uma decisão impulsiva, inconseqüente e desesperada de uma pessoa confusa com a intensidade das relações desenvolvidas dentro desse ambiente. E, na verdade, devido a toda essa intensidade, muitas vezes a tecnologia é condenada e temida como uma ameaça ao convívio social.

Lembro que, durante um curso que fiz na ECA, ministrado pela professora Rosana Lima durante o segundo semestre de 2004, estudamos diversos exemplos de momentos em que havia uma resistência em relação à tecnologia, através da análise de filmes, que passavam por *Blade Runner* e *O Show de Truman*. Neles, a tecnologia era tratada como algo capaz de controlar a vida das pessoas, algo a ser lidado com cautela.

Há, hoje em dia, um movimento de humanização da tecnologia, e a baixa das resistências na busca de como ela pode beneficiar as pessoas que se utilizam dela. O mundo virtual não é, necessariamente, algo a ser temido. Ao contrário, ele possui diversas características que o tornam único, e por isso tão fascinante. Devemos, agora, aprender a tirar proveito dessas características. Afinal, como muito bem diz TAJRA (2002), “A Internet existe; é impossível desconsiderá-la. O que se pode fazer é pesquisar meios de como torná-la uma ferramenta para melhorar as condições de aprendizagem, de trocas de informações, de socialização e, até mesmo, novas formas de viver, amar e conhecer”.

E-democracia e jogos

Foi em uma palestra apresentada por Norberto Torres, em uma manhã bem iniciada com fartura de pães, doces, sucos e café com leite, que comecei a pensar de forma mais estruturada sobre o longo caminho que nos leva à e-democracia.

Segundo ele nos explicou, o e-gov, ou governo eletrônico¹⁸, tal qual nós o entendemos hoje, pode ser dividido em 5 estágios, a saber:

- 1° Estágio: Informação, disseminação, conteúdos de interesse
- 2° Estágio: Comunicação bi-direcional
- 3° Estágio: Serviços e transações financeiras
- 4° Estágio: Integração vertical e horizontal no governo
- 5° Estágio: Participação pública

Os estágios não são necessariamente cronológicos, mas podem coexistir dentro de uma mesma experiência de implementação de governo eletrônico.

A palestra caminhou por outros rumos, focando o ponto de vista do governo sobre esses temas e como poderia ser o processo de implantação de e-gov em cada caso. E eu fiquei pensando sobre os tais dos estágios.

O primeiro deles, de simples disponibilização de informações na web, implica em colocar à disposição da população, dados sobre a administração pública e parece ser, sem dúvida, o primeiro passo para se começar uma relação mais transparente entre cidadão e Estado. Entretanto, esse primeiro passo não é tão simples quanto pode parecer à primeira vista: mesmo assumindo que essas informações estejam na Internet, isso não significa que estejam acessíveis a todos. Segundo o estudo de FOLEY et al (2005), por exemplo, existem problemas básicos na forma como são disponibilizadas as informações na web, sem preocupação com o usuário final dessa informação, ou seja, o cidadão. O estudo, realizado na Inglaterra, traz alguns exemplos sobre pontos que tornariam os sites governamentais mais úteis e acessíveis, como uma organização mais intuitiva dos conteúdos, com âncoras que levassem os leitores para pontos específicos de textos longos, sem que fosse necessário lê-lo todo para encontrar a informação buscada, além de recursos básicos de acessibilidade,

¹⁸ O Gartner Group (2000) define governo eletrônico como sendo: “a contínua otimização da prestação de serviços do governo, da participação dos cidadãos e da administração pública pela transformação nas relações internas e externas através da tecnologia, da Internet e dos novos meios de comunicação”.

como fornecer um elemento textual para todos os elementos não textuais, visando às pessoas com deficiências visuais.

O segundo estágio, de comunicação bi-direcional também faz parte, essencialmente, dos primeiros momentos do e-Gov. RHEINGOLD (1996), em seu livro sobre comunidades virtuais, conta que em 1o de junho de 1993 foi copiado e enviado, através da Internet, um anúncio do presidente e do vice-presidente dos Estados Unidos, respectivamente Bill Clinton e Al Gore, dizendo que a partir daquele dia estaria disponível para a população o acesso à Casa Branca através do correio eletrônico. Poucos dias mais tarde, alguns membros do Congresso também disponibilizaram seus endereços eletrônicos para os cidadãos.

No Brasil, hoje em dia, os e-mails de todos os senadores e deputados podem ser encontrados na Internet. Sabemos, entretanto, que com o crescimento da rede, comunicações por e-mail são de fato pouco práticas. Pessoalmente, tive um experiência uma vez com um pedido sobre a aprovação de uma lei que falava sobre a proteção da floresta amazônica. Tendo recebido um e-mail de um amigo, ele urgia que todos escrevessem para os e-mails de deputados contidos em uma lista pedindo que votassem contra a tal proposta. Simpatizante da causa, decidi fazer como ele pedira, e enviei os e-mails, tomando, inclusive, cuidado de redigir uma mensagem pessoal e não apenas copiar e colar o que estava no texto original. O retorno que recebi foram respostas automáticas da maioria dos deputados, e, na verdade, fiquei com a impressão de que meu e-mail não foi sequer lido por qualquer um deles.

O terceiro estágio, já mais sofisticado, é a oferta de serviços online para os cidadãos. O Brasil, particularmente, destaca-se em relação a esse estágio, como pode ser comprovado pelas boas avaliações conseguidas pelo país no ranking de e-Gov das Nações Unidas, até 2002, “como resultado, especialmente, da implementação de alguns 'casos de sucesso' - como o Comprasnet e o imposto de renda pela Internet”. MEDEIROS e GUIMARAES (2004).

Entretanto, conforme o conceito sobre governo eletrônico foi evoluindo, a trajetória do Brasil passou a ser descendente, “cedendo lugar a outros países que se encontravam, anteriormente, em posições inferiores no ranking”. MEDEIROS e GUIMARAES (2004).

O quarto estágio, conforme foi apresentado na palestra, trataria mais especificamente de um desenvolvimento interno do governo, o qual buscaria uma integração entre as diversas esferas políticas. A otimização dos serviços oferecidos aos cidadãos depende grandemente da capacidade do governo de atingir essa integração que, a meu ver, está

longe de acontecer no Brasil, onde a burocracia e os conflitos internos são capazes de adiar infinitamente um acordo para a integração de uma plataforma.

Chegamos, então, finalmente, ao quinto estágio, que seria o de participação pública, ou, idealmente, a e-democracia.

A e-democracia é, teoricamente, o desenvolvimento final da utilização das tecnologias de informação e comunicação (TIC's) na gestão pública, e implica em uma maior participação do cidadão nos processos decisórios, e não apenas em uma maior transparência por parte dos órgãos públicos, tampouco apenas na facilidade de acesso a informações e pagamento de taxas. A e-democracia tem como objetivo, e também como premissa, a exploração de todo o potencial de interatividade permitido pelas novas TIC's, diminuindo o abismo atualmente existente entre o cidadão e as estâncias governamentais.

A e-democracia não se resume apenas a uma forma de voto online. A opinião buscada em uma democracia participativa digital deveria ser, segundo a classificação de FISHKIN (2002), refinada, em oposição à opinião bruta geralmente recolhida através das eleições. Dessa forma, poderia ser utilizado o aspecto interativo da Internet, promovendo a reflexão e o debate entre os cidadãos e os representantes sobre questões relevantes.

A e-democracia é uma extrapolação do conceito original de democracia participativa na qual todos os cidadãos têm o direito de expor seu ponto de vista, discuti-lo e defendê-lo sem que seja necessário um representante para isso. Idealmente, a Internet tem potencial para funcionar com as antigas ágoras¹⁹ atenienses, nas quais os cidadãos podiam reunir-se para debater as decisões políticas que influenciariam na conduta política da pólis.

O potencial da Internet como facilitadora de uma democracia virtual não se resume, entretanto, apenas ao conceito de interatividade. Outros aspectos reconhecidos são essenciais na sua defesa como possibilitadora de uma maior participação da população nas decisões políticas. Como elencado por WESTHOLM (2002):

- A Internet permite a comunicação assíncrona: participantes em discussões virtuais têm mais tempo para pensar sobre os argumentos dos oponentes políticos antes de reagir

¹⁹ Segundo a Wikipédia, ágora é a praça principal na constituição da pólis, a cidade grega da Antigüidade clássica. Normalmente ela é um espaço livre de edificações, configurada pela presença de mercados e feiras livres em seus limites, assim como por edifícios de caráter público. Enquanto elemento de constituição do espaço urbano, a ágora manifesta-se como a expressão máxima da esfera pública na urbanística grega, sendo o espaço público por excelência. É nela que o cidadão grego convive com o outro, onde ocorrem as discussões políticas e as assembléias populares: é, portanto, o espaço da cidadania. Por este motivo, a ágora costuma ser considerada um símbolo da democracia direta, e, em especial, da democracia ateniense, na qual todos têm igual voz e direito ao voto.

- As discussões podem ser levadas mais racionalmente do que emocionalmente
- Métodos de envolvimento através da Internet são mais flexíveis em relação ao espaço e tempo: os usuários não precisam participar de encontros noturnos ou visitar agências em horário comercial.
- O planejamento pode ser visualizado mais facilmente
- Cidadãos podem se preparar melhor antes de visitar um escritório olhando o planejamento através da Internet. A comunicação pode funcionar em um nível de qualidade superior
- A anonimidade da Internet dá às as pessoas que normalmente não participariam o poder de fazer isso, e permite a discussão entre cidadãos que geralmente não têm contato entre si.

Além disso, é importante destacar a vocação livre da Internet que permite dar voz a todas as opiniões, não sendo um impedimento a disponibilidade de recursos para o desenvolvimento de uma campanha virtual. A rede de contatos é mais importante do que a quantidade de dinheiro disponível, o que torna o debate acessível para classes menos abastadas da população.

Do ponto de vista das instituições governamentais, a democracia virtual também pode ser defendida através da rapidez de consulta à população sem que sejam necessários uma grande mobilização e gasto de dinheiro.

Entretanto, no sentido de conter o entusiasmo dos ferrenhos defensores das maravilhas da democracia digital (entre os quais talvez eu me encaixe), é preciso dizer que a tecnologia não basta para atingirmos esse estado. Segundo MAIA (2002),

Em grande parte da literatura sobre a chamada ciberdemocracia, ou democracia digital, é comum que as dimensões tecnológicas sejam exageradamente enfatizadas, e que se associe deterministicamente o potencial das novas tecnologias com a revitalização das instituições e práticas democráticas. À primeira vista, as novas tecnologias de comunicação e informação parecem oferecer diversas vantagens sobre os meios de comunicação tradicionais, proporcionando um ideal para a comunicação democrática. Isso porque seus dispositivos interativos e multifuncionais oferecem novas possibilidades para a participação descentralizada.

Existe, sem dúvida, uma série de questões a serem consideradas sobre os obstáculos à utilização das TIC's como potencializadoras das formas de participação democrática. Listo a seguir algumas delas.

Atualmente, principalmente em países em desenvolvimento, o acesso à Internet não é universal, sendo privilégio de uma elite financeira e cultural. Assim, apesar dos argumentos sobre como a rede permite uma maior participação dos cidadãos na política, caso não haja um movimento de popularizar o acesso, essa participação permanecerá prerrogativa apenas de algumas elites.

A participação através da Internet pode ser feita através de diversas formas, não apenas escrita, ainda que atualmente essa seja a linguagem mais popular. Ainda assim, mesmo que sejam utilizadas outras tecnologias, como som e imagem, por exemplo, é necessário que os usuários estejam treinados e acostumados à utilização dessas novas linguagens para serem capazes de agir efetivamente dentro dessa nova modalidade de participação.

Para as duas questões levantadas acima, uma solução em andamento seriam as iniciativas de inclusão digital.

Além disso, porém, existe também obstáculos metodológicos e técnicos a serem considerados para que o potencial da Internet como espaço de participação consiga atingir um estado de relevância no processo decisório das instituições políticas.

Supondo o uso, por exemplo, de espaços virtuais de discussão, como fóruns e chats, é imprescindível pensar em como será tratado o material gerado nas discussões online para que seja possível fazer uso efetivo das informações coletadas. Diversas ferramentas podem ser utilizadas para a coleta de opiniões através da Internet e a estratégia de uso precisa ser desenvolvida a partir dessas diversas possibilidades. Por exemplo, além dos espaços de discussão já citados, as pesquisas de escolhas múltiplas, grupos focais virtuais, petições online, enquetes, são outras formas que precisam ser aliadas na construção de um espaço de democracia virtual.

Há, também, a necessidade de fazer a consulta online tornar-se parte do processo de tomada de decisão e, para tanto, que haja uma mudança de comportamento dentro das próprias instituições políticas, as quais precisariam reestruturar seu processo decisório no sentido de considerar as consultas feitas através da Internet em suas tomadas de decisões.

Por último, existe também a questão de quem irá participar dessas discussões online quando elas estiverem ocorrendo. Acho esse ponto de especial relevância, uma vez que os outros movimentos dificilmente irão ocorrer caso não haja uma demanda por participação por parte da população. Assim, a construção da cultura de participação ganha contornos de pré-requisito para o desenvolvimento de uma democracia virtual. E para que essa cultura

exista, não basta o simples acesso à tecnologia. Como expõe MASTERS, MACINTOSH e SMITH (2004):

TIC's podem oferecer ferramentas muito úteis para ajudar no processo (de cidadania ativa), mas elas precisam ser vistas apenas como são: ferramentas, e não a solução em si mesmas. A OECD concluiu, similarmente, que a tecnologia pode ser uma facilitadora, mas o interesse em tecnologia não é suficiente em si mesmo para solucionar o déficit democrático.

Existe, portanto, um descompasso entre o desenvolvimento das tecnologias que permitem a reflexão e participação através da Internet, e uma movimentação de fato dos cidadãos na busca de uma participação mais efetiva nas esferas políticas. A simples existência das possibilidades de participação democrática não levam necessariamente a uma ampliação da democracia.

É necessária uma tomada de consciência política por parte dos usuários, que passariam a se perceber como responsáveis permanentes pelas decisões tomadas nos órgãos públicos, em nível local, municipal, estadual ou federal, não sendo sua opinião requisitada, e sua atenção chamada, apenas durante períodos de eleição ou de crise. Nesse estágio, a população deixa de ser apenas consumidora de serviços disponíveis online, mas também participativa dos processos decisórios.

E, na verdade, existe atualmente um movimento contrário, tanto no Brasil quanto no mundo, quando se trata do envolvimento político. Na Inglaterra, por exemplo, o esforço de envolvimento dos cidadãos toma como base o declínio da quantidade de votos conseguidos durante as eleições, uma vez que o voto lá não é obrigatório. Segundo MASTERS, MACINTOSH e SMITH (2004), nas eleições gerais de 2001 na Inglaterra, a porcentagem de votantes foi de 59,4%, a mais baixa desde 1918. Entre eles, os jovens compõem o grupo com menor participação política: estima-se que apenas 39% dos jovens entre 18 e 24 anos tenha votado.

No Brasil, segundo uma pesquisa realizada pelo Núcleo de Opinião pública, da Fundação Perseu Abramo, com jovens de 15 a 24 anos, residentes nas 9 regiões metropolitanas do Brasil em novembro de 1999, 31% dos respondentes afirmaram que acreditam que política não influi em sua vida, e 56% acreditam não possuir qualquer influência na política.

A questão é, portanto, como incentivar, na prática, que essa demanda emerja entre os cidadãos, cujo envolvimento político é hoje tão baixo.

Esse movimento em direção à democracia virtual não é algo que irá ocorrer rapidamente. A Internet possibilita uma horizontalização do poder, porém com certeza haverá muitas barreiras a serem transpostas para se atingir o estado ideal, como já foi listado anteriormente, principalmente em países com forte vocação hierárquica como o Brasil. Os cidadãos que irão participar ativamente dessa transformação serão, portanto, os jovens de hoje, cujo pensamento já está, de certa forma, se estruturando dentro dessa nova lógica da rede.

Minha proposta, portanto, é que a estratégia para iniciar a construção de uma demanda por uma democracia virtual deveria ser, também, a busca do engajamento político dos jovens e reflexão sobre as formas de participação que essas novas tecnologias são capazes de oferecer.

No Brasil existem outros empecilhos que precisam ser considerados em uma estratégia que tenha como objetivo a participação política dos jovens. Após exaustiva pesquisa, encontrei muito poucas referências sobre o ensino da organização política brasileira nas escolas. Possivelmente um dos efeitos colaterais do movimento pós-ditadura, muito pouco de política é ensinado nas escolas, de forma que o currículo limita-se, geralmente, à história das formas de governo e a participação política somente em relação à cidadania e movimentos civis. Ou seja, os jovens não possuem, à conclusão do ensino médio, uma visão clara do funcionamento do Estado brasileiro, quais as atribuições de cada cargo, quais as formas de participação que existem, o que pode ser cobrado de quem. O governo é quase uma entidade misteriosa, cujo funcionamento é ininteligível para a maior parte da população.

No sentido de desenvolver uma estratégia capaz de chamar a atenção dos jovens para as questões políticas, é necessário compreender quais os motivos que desestimulam essa participação. WHITE, BRUCE e RITCHIE (2000), em seu estudo feito na Inglaterra com jovens entre 14 e 24 anos, relatam que esses percebem a política como sendo um assunto chato e irrelevante. Além disso, e como colocado acima, seu entendimento sobre política é limitado e o tema é visto como complexo e maçante. Finalmente, a falta de possibilidades de participação política antes dos 18 anos é vista como um desestímulo para o interesse e envolvimento.

Assim, as questões iniciais do estabelecimento da demanda por participação política como sendo pré-requisito para o desenvolvimento da e-democracia passam por qual a melhor maneira de ultrapassar essas barreiras e envolver os jovens com os assuntos políticos, tanto criando referências sobre as formas de participação que estejam de acordo

com as possibilidades criadas pelas novas TIC's, quanto ampliando seu conhecimento sobre o funcionamento e organização política atualmente existentes.

Na busca então de uma estratégia para atingir esse objetivo, voltei-me para a minha prática do dia-a-dia, junto a projetos de inclusão digital.

A Escola do Futuro da USP, através de seu Laboratório de Inclusão Digital e Educação Comunitária, realiza, anualmente, desde 2002, uma pesquisa com os usuários dos Infocentros do Acesso São Paulo. Nas pesquisas, nota-se um grande interesse por parte dos usuários mais jovens pela utilização dos jogos. Segundo a Pesquisa Online 2005, por exemplo, 27% dos usuários de Infocentros com idade até 19 anos afirmam acessar jogos online.

O tema jogos chamou tanto a atenção da equipe envolvida com o Programa Acesso São Paulo que foram desenvolvidas mais duas pesquisas com foco no tema: uma Pesquisa Online Temática, sobre Jogos e o Mundo do Trabalho, e uma pesquisa acadêmica, conduzida dentro do Programa Conexões Científicas pelo pesquisador Luciano Gosuen, Jogos, Prazeres e Narrativas Digitais.

O estudo de GOSUEN (2005) possui forte influência teórica da autora responsável pelo livro *Hamlet no Holodeck*, Janet Murray que faz uma reflexão sobre as narrativas interativas e quais as formas pelas quais os jogos online são capazes de atingir o seu público de forma tão envolvente.

MURRAY (2003) elenca em seu trabalho os três atributos dos ambientes virtuais responsáveis por seu poderoso efeito sobre os usuários, que precisam ser considerados e explorados em uma estratégia de envolvimento dos jovens. São eles:

Imersão

Segundo MURRAY (2003), o desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível. Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o computador pode oferecer um cenário específico para os lugares que sonhamos visitar.

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. “Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de

estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial.

Agenciamento

MURRAY (2003) diz que quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característicos dos ambientes eletrônicos - o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas ações e escolhas.

Transformação

Segundo MURRAY (2003), a transformação é outro prazer característico do ambiente digital. Os computadores nos oferecem incontáveis maneiras para mudanças de formas. Vestindo um capacete de realidade virtual, nós, interatores com os pés no chão, vemo-nos transmutados em corvos voando nas alturas. O poder de transformação do computador é particularmente sedutor em ambientes narrativos. Ele nos deixa ávidos pelo uso de máscaras. Como os objetos no meio digital podem assumir múltiplas representações, eles trazem à tona nosso prazer pela variedade em si mesma.

A partir dessa reflexão, comecei a pensar sobre as possibilidades de se atingir os objetivos referentes ao engajamento dos jovens em uma possível democracia virtual através do desenvolvimento de um jogo que simulasse um ambiente em que fosse possível aos participantes interagir entre si, trocar idéias, e de fato influenciar na realidade apresentada.

A utilização dos jogos como ambientes de aprendizagem é amplamente estudada nos meios acadêmicos e sua importância pode ser resumida na citação de Tarouco (2004), citada por ANDUEZA (2005):

Os jogos são utilizados pelas mais diversas sociedades humanas, desde os tempos mais remotos. Por terem uma natureza de estímulos e motivação, começou-se a pensar em utilizá-los de forma educativa, pois ainda auxiliam no reconhecimento de regras, contextos e conflitos, por parte dos educandos.

Segundo a análise de KOLB dos trabalhos de Carl Jung, aplicados ao uso da fantasia e do jogo no aprendizado, a realidade do mundo interno das idéias e da fantasia possui status igual ou talvez superior à realidade demonstrável do mundo exterior.

ANDUEZA (2005), por sua vez, vai mais além, focando em um tipo específico de jogos, os chamados jogos de interpretação, que são utilizados em processos educativos em que estão envolvidas questões complexas, sem que haja uma única solução:

Por conseguir chamar a atenção dos jovens para situações complexas e conflituosas, os Jogos de Interpretação são eficientes no processo educativo de questões para as quais não há respostas prontas. Assim, o conhecimento e as tentativas de soluções são construídos pelos próprios alunos ao jogar, atuar, no vivenciar dos conflitos.

MURRAY (2003) compartilha da opinião, alegando que acontecimentos encenados têm um poder transformador que excede tanto os fatos narrados quanto dramatizados, pois nós os assimilamos como experiências pessoais.

EUSTACE et al faz, então, a junção dos três conceitos, unindo a utilização dos meios digitais, os jogos e especificamente os jogos de interpretação ao apontar os MMORPGs, *Massive Multiplayer Online RPG*, ou jogos de interpretação online, como ambientes ideais de aprendizado online. Segundo ele,

O Aprendizado Cooperativo Suportado por Computador (CSCL, da sigla em inglês) é um paradigma teórico que usa jogos de interpretação que focam no uso das tecnologias de informação e comunicação como ferramentas de mediação de ambientes virtuais de aprendizagem.

A utilização de jogos de interpretação online é geralmente aplicada em casos de aprendizado através de solução de problemas e aprendizado através de projetos. Um MMORPG é, por natureza, tanto baseado na solução de problemas quanto no desenvolvimento de projetos.

Alguns estudos brasileiros também abordam a utilização de RPGs online como método de aprendizado. Entretanto, segundo pesquisa desenvolvida por ANDRADE, BARCIA e PEZZI (2004), eles se baseiam principalmente em elementos textuais, o que os impede de atingir de forma eficiente os pontos chave das narrativas no ciberespaço descritas por MURRAY (2003), a saber, Imersão, Agenciamento e Transformação.

MURRAY (2003), aliás, também dá sua contribuição sobre a utilização de jogos online como ferramentas de aprendizagem, destacando os benefícios trazidos pelo ambiente digital:

Um jogo eletrônico é um tipo de narração abstrata que se parece com o universo da experiência cotidiana, mas condensa esta última a fim de aumentar o interesse. Portanto, temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça.

Dessa forma, um jogo que tivesse como objetivo engajar os jovens em um ambiente de aprendizagem colaborativo deveria ser capaz de criar situações que contemplassem os atributos do mundo virtual (imersão, agenciamento e transformação) e ao mesmo tempo desse espaço para a criação e interpretação de personagens, e a interação entre os jogadores na busca de uma construção coletiva, ou participativa, das questões apresentadas.

Tratamos acima questões sobre os recursos tecnológicos que deveriam ser contemplados no desenvolvimento de um jogo que tivesse como público-alvo, jovens de diferentes classes sociais, de ambos os sexos. Além de buscar criar um ambiente em haja imersão, agenciamento e transformação, entretanto, também é necessária uma preocupação com a forma como será tratado o tema de participação política, especificamente, levando em consideração o objetivo inicial de incentivo à reflexão sobre a participação democrática através da Internet.

Na verdade, a idéia da criação de um jogo de computador que simule um ambiente político não é de todo inovadora: Encontram-se hoje em dia, no mercado, alguns exemplos disponíveis de jogos comerciais cujo tema são as questões políticas, porém eles possuem características essenciais que os distanciam dos objetivos inicialmente propostos. São elas:

1. Tendo sido os exemplos encontrados desenvolvidos fora do país, eles refletem a realidade americana, e, portanto a estrutura política dos Estados Unidos, que em muito se difere da existente no Brasil. Daí a importância do desenvolvimento de um jogo que tenha como referência a realidade brasileira, de forma a oferecer aos jogadores um maior entendimento da estrutura política de seu país.
2. Foco nas eleições, que desconsideram toda a história política dos envolvidos, fazendo parecer que apenas a campanha é relevante na escolha de um candidato. A idéia de um jogo que incentive a participação política é exatamente demonstrar que ela ocorre permanentemente, de forma que a trajetória de um candidato é mais

importante para as eleições do que a campanha, e que é daí que vem a importância do debate constante sobre as decisões tomadas entre os períodos de votação.

3. Não são multi-jogadores, ou seja, não promovem o debate e a troca de informação entre pessoas na busca do sucesso dentro do jogo, dependendo somente de cálculos de estratégia realizados pelo computador. Não contemplam, assim, o objetivo de incentivar a reflexão sobre participação pública através do diálogo e o fomento da demanda por participação entre os jovens.

Dessa forma, com base no desenvolvimento apresentado acima, minha proposta de estratégia no sentido de construção de uma democracia eletrônica participativa pode ser resumida em:

1. Trabalhar a questão da demanda por maior participação
2. Focar o trabalho no público jovem
3. Utilizar jogos de computador para estimular a aprendizagem sobre o sistema político brasileiro
4. Esses jogos devem ser online, multi-jogadores e do tipo RPG, para promover a interação e a reflexão entre os jovens, e destacar a importância do processo, do acompanhamento e das discussões nas decisões políticas.

Para validar essa estratégia, e na busca de possivelmente colocá-la em prática, um estudo mais aprofundado envolvendo experiências existentes de e-democracia e engajamento político online, tanto entre os jovens quanto entre a população em geral, deveria ser realizado, juntamente com uma análise mais minuciosa sobre a teoria e a prática de utilização de jogos de RPG multijogadores como ambientes de colaboração e aprendizagem, para posterior montagem de um projeto de desenvolvimento de um jogo que atingisse os objetivos propostos.

Bibliografia

ANDRADE, Regina de Fátima Frutuoso; BARCIA, Ricardo Miranda; PEZZI, Silvana. **O**

Aprendizado na Internet utilizando estratégias de Roleplaying Game. In:

CONGRESSO NACIONAL DE AMBIENTES HIPERMÍDIA PARA

APRENDIZAGEM, 2004, Florianópolis. Disponível em:

<<http://teses.eps.ufsc.br/defesa/pdf/2043.pdf>>. Acesso em: 27 nov. 2005.

ANDUEZA, Felipe. **Educação Ambiental e Conflitos Socioambientais: jogos de interpretação (role-playing games) como procedimentos educativos.** Rio Claro:

Universidade Estadual De São Paulo, 2005. Não publicado.

BESSELAAR, Peter Van Den et al. (Ed.). **Communities and Technologies:**

Proceedings of the Second Communities and Technologies Conference, Milano

2005. Dordrecht: Ed. Springer, 2005.

BOJE, David M.. **What is postmodern organization science?.** Disponível em:

<<http://cbae.nmsu.edu/~dboje/postmodscience.html>>. Acesso em: 29 nov. 2005.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede.** 7. ed. São Paulo: Ed. Paz E Terra, 2003.

CENTRO DE ESTUDOS EM TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO PARA

GOVERNO. **Além do governo eletrônico.** Disponível em:

<<http://www.tecgov.com.br/>>. Acesso em: 01 out. 2005.

COFFMAN, Bryan S. et al. **Seven Basic Concepts of Design for Creating**

Collaborative Spaces. Disponível em: <<http://www.senteco.com/Concepts.PDF>>.

Acesso em: 27 nov. 2005.

CHRISTOPOULOS, Tania. **Estado da arte em Comunidades de Prática.** Disponível em:

<<http://www.liddec.futuro.usp.br/downloads/conex-estadodaarte.pdf>>. Acesso em: 27 nov. 2005.

CLAYTON, Leigh. **Are There Virtual Communities?**. Disponível em:
<<http://www.abdn.ac.uk/philosophy/endsandmeans/vol2no1/clayton.shtml>>. Acesso em: 27 nov. 2005.

CROMPTON, Rob; MURCHLAND, Peter. **Best Practice in Community Building and Information Discovery**. Disponível em:
<<http://www.educationau.edu.au/events/globalsummit/papers/rcrompton.htm>>. Acesso em: 27 nov. 2005.

EDUCAREDE (Brasil). **História da Internet**. Disponível em:
<http://www.educarede.org.br/educa/internet_e_cia/historia.cfm>. Acesso em: 14 nov. 2005.

EISENBERG, José; CEPIK, Marco (Org.). **Internet e Política: Teoria e Prática da Democracia Eletrônica**. Belo Horizonte: Ed.UFMG, 2002.

EUSTACE, Ken et al. **The application of massively multiplayer online role playing games to collaborative learning and teaching practice in schools**. Disponível em:
<<http://www.ascilite.org.au/conferences/perth04/procs/eustace-poster.html>>. Acesso em: 27 nov. 2005.

FISHKIN, James S. **Possibilidades democráticas virtuais: perspectivas da democracia via Internet**. In: Internet e Política: Teoria e Prática da Democracia Eletrônica. Belo Horizonte: Ed.UFMG, 2002. p. 17 - 45.

FOLEY, Paul et al. **E-Government: Reaching socially excluded groups?**. Disponibilizado no site IDeA Knowledge em 09/05. Disponível em:
<<http://www.idea.gov.uk/publications>>. Acesso em: 01 nov. 2005.

GOSUEN, Luciano. **Artigo: Estado da Arte - Narrativas Interativas**. Disponível em:
<<http://www.liddec.futuro.usp.br/downloads/conex-narrativas.pdf>>. Acesso em: 27 nov. 2005.

GOSUEN, Luciano. **Pesquisa - Jogos, prazer e narrativas interativas**. Disponível em: <<http://www.lidec.futuro.usp.br/downloads/conex-jogos.pdf>>. Acesso em: 27 nov. 2005.

GUERRINI, Ana Waksberg. **Abordagem Complexa e Modelos de Crescimento Econômico**. 2002. 64 f. Monografia (Bacharelado) - Departamento de Economia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.

GUZZI, Adriana de Araujo. **Tendências do uso da Internet em locais públicos**. Disponível em: <<http://www.lidec.futuro.usp.br/documentos.php>>. Acesso em: 27 nov. 2005.

JOHNSON, Steven. **Emergência: A Dinâmica de Rede em Formigas, Cérebros, Cidades e Softwares**. Rio De Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

LABORATÓRIO DE INCLUSÃO DIGITAL E EDUCAÇÃO COMUNITÁRIA. **Pesquisas Online 2005**. Disponível em: <<http://www.lidec.futuro.usp.br/ponlines.php>>. Acesso em: 27 nov. 2005.

LEÃO, Lucia. **O Labirinto da Hipermídia: Arquitetura e Navegação no Ciberespaço**. 3. ed. São Paulo: Ed. Iluminuras, 2005.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva: Por uma antropologia do ciberespaço**. 4. ed. São Paulo: Ed. Loyola, 2003.

LÉVY, Pierre. **O Que É o Virtual?**. São Paulo: Ed. 34, 1996.

MAIA, Rousiley C. M. **Redes cívicas e Internet: Do ambiente informativo denso às condições da deliberação pública**. In: Internet e Política: Teoria e Prática da Democracia Eletrônica. Belo Horizonte: Ed.UFMG, 2002. p. 46 - 72.

MASTERS, Zoe; MACINTOSH, Ann; SMITH, Ella. **Young People and e-Democracy: Creating a Culture of Participation**. In: Proceedings of ELECTRONIC GOVERNMENT: THIRD INTERNATIONAL CONFERENCE, EGOV2004, Zaragoza, Spain. Zaragoza: Springer-Verlag GmbH, 2004. p. 15 - 22.

MEDEIROS, Paulo Henrique Ramos; GUIMARÃES, Tomás de Aquino. **O estágio do governo eletrônico no Brasil**. Revista do Serviço Público, Brasília, n. 12, p.49-66, jan. 2004. Trimestral. Disponível em: <www.enap.gov.br>. Acesso em: 27 nov. 2005.

MURRAY, Janet H.. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

NELSON, Theodor Holm. **Transliterate**. A Humanist Format for Re-Usable Documents and Media . Disponível em: <<http://www.transliterate.org/>>. Acesso em: 27 nov. 2005.

NÚCLEO DE OPINIÃO PÚBLICA. **Pesquisa Juventude: Cultura e cidadania**. Disponível em: <<http://www.fpa.org.br/nop/juventude/culturapolitica.zip>>. Acesso em: 27 nov. 2005.

NÚCLEO DE OPINIÃO PÚBLICA. **Pesquisa Juventude: Participação sócio-política**. Disponível em: <http://www.fpa.org.br/nop/juventude/partic_sociopolitica.zip>. Acesso em: 27 nov. 2005.

PECK, Patricia. **Requisitos de acessibilidade e inclusão digital**. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/vernoticia.php/id/2542>>. Acesso em: 27 nov. 2005.

RHEINGOLD, Howard. **A Comunidade Virtual**. Lisboa: Ed.Gradiva, 1996.

SOUZA, Paulo Rogério de. **E-mail de Apresentação Pessoal e Identidade nas Comunidades Online**. 2003. 148 f. Dissertação (Mestrado) - Departamento de Letras Modernas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Comunidades Virtuais: Um Fenômeno na Sociedade do Conhecimento**. São Paulo: Ed. Érica Ltda., 2002.

WESTHOLM, Hilmar. **E-Democracy Goes Ahead. The Internet As a Tool for Improving Deliberative Policies?** . In: Proceedings of ELECTRONIC

GOVERNMENT: FIRST INTERNATIONAL CONFERENCE, EGOV2002, Aix-en-Provence, France. Aix-en-Provence: Ed. Springer-Verlag GmbH, 2002. p. 240 - 247.

WHITE, Clarissa; BRUCE, Sara; RITCHIE, Jane. **Young People's Politics**. Political interest and engagement amongst. Disponível em:
<<http://www.jrf.org.uk/bookshop/eBooks/1859353096.pdf>>. Acesso em: 27 nov. 2005.

THE SECOND INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMMUNITIES AND TECHNOLOGIES, 2005, Milão. **Digital Cities: the Augmented Public Space (workshop)**. Milão: 2005. 166 p.

Anexos

Fábula Microsoft	45
Relações virtuais, sentimentos reais	47
Exemplo de interação no fórum	59
Namoro mais que virtual	61

Anexo I: Fábula Microsoft

(E-mail popular que circula na Internet)

Um homem que estava desempregado entra num concurso para ser faxineiro da Microsoft.

O Gerente de RH entrevista-o, faz um teste (varrer o chão) e diz-lhe: “O trabalho é seu. Dê-me seu e-mail e eu enviarei a ficha para preencher e a data e hora em que deverá apresentar-se para o trabalho.”

O homem, desesperado, responde que não tem computador, e muito menos, e-mail.

O Gerente de RH, diz: “Lamento, mas se não tiver e-mail, quer dizer que virtualmente não existe, e, como não existe, não pode ter o trabalho.”

O homem sai, desesperado, sem saber o que fazer: tem somente US\$ 10 no bolso.

Então decide ir ao supermercado e comprar uma caixa de 10 quilos de tomates. Bate de porta em porta vendendo os tomates a quilo, e, em menos de duas horas, tinha conseguido duplicar o capital. Repete a operação mais três vezes e volta a casa com US\$ 60.

Então, ele verifica que pode sobreviver dessa maneira, sai de casa cada dia mais cedo e volta a casa mais tarde, e assim triplica ou quadruplica o dinheiro a cada dia. Pouco tempo depois, compra uma carrinha, depois troca por um camião e pouco tempo depois chega a ter uma pequena frota de veículos para distribuição.

Passados 5 anos, o homem é dono de uma das maiores distribuidoras de alimentos dos Estados Unidos. Pensando no futuro da sua família, decide tirar um seguro de vida.

Chama um corretor, acerta um plano e quando a conversa acaba, o corretor lhe pede o e-mail para enviar a proposta. O homem diz que não tem e-mail.

Curioso, o corretor lhe diz: “O senhor não tem e-mail e chegou a construir este império, imagine o que seria se tivesse e-mail!!!”

O homem pensa e responde: - Seria faxineiro da Microsoft!!

Moral da história 1: A Internet não soluciona sua vida.

Moral da história 2: Se você quiser ser faxineiro da Microsoft, procure ter um e-mail.

Moral da história 3: Se você não tiver e-mail e trabalhar muito, pode vir a ser milionário.

Moral da história 4: Se você recebeu isto por e-mail, você está mais perto de ser faxineiro do que de ser milionário.

Relações virtuais, sentimentos reais

Ensaio redigido em Agosto de 2004 para a matéria Logos e Teknè, ministrada pela professora Rosana de Lima Soares.

Hoje, quando paro e olho para trás, preciso admitir que sinto um pouco de amargura. Justifico minha imprudência dizendo que pessoas apaixonadas são essencialmente crédulas, mas não posso deixar de questionar se tudo isso teria acontecido caso tivéssemos nos conhecido na vida real.

Tentei buscar em nossas conversas o momento em que uma amizade desinteressada, iniciada casualmente em um jogo de RPG, transformou-se em um relacionamento intenso que fez com que eu mudasse tantas coisas na minha vida. Entretanto, naturalmente não consegui localizar um ponto, apenas identificar o processo. Portanto, vou, ao invés de tentar justificar ou achar explicações, contar um pouco de história.

Quando conheci a Katie ainda namorava o Kai. Daí já vem a minha referência positiva sobre relacionamentos iniciados na Internet: eu e o Kai havíamos nos conhecido no início de 2002, quando ele fazia doutorado na Filadélfia e eu acabara um longo e conturbado relacionamento aqui no Brasil. Depois de poucos meses e conversas diárias, nos encontramos em Nova York, e iniciamos um relacionamento que culminou com sua mudança para o Brasil em setembro do mesmo ano, terminando no final de 2003, pouco depois de eu ter conhecido a Katie.

Mas isso apenas em poucas palavras para ilustrar que sim, existiam relacionamentos pela Internet que funcionavam, e havia funcionado para mim. É claro que eu já ouvira muitas histórias sobre pessoas loucas que fingiam ser outras através da Internet, mas eu jamais imaginara que algo parecido poderia acontecer comigo. Os dois anos que passei com o Kai eram, ao meu ver, prova suficiente de que era possível não apenas conhecer uma pessoa através do computador, mas também se apaixonar e construir um relacionamento sólido. Sempre fui entusiasta da Internet, e para mim, ela sempre foi um meio, e não um fim. Por isso mesmo, não muito tempo depois de começar a conversar com a Katie, já fazia planos para ir ao Canadá conhecê-la pessoalmente.

Entretanto, diferente do que ocorrera com o Kai, ela jamais incentivou minhas idéias. Na verdade, no grupo de amigos que nós freqüentávamos, todos norte-americanos, nenhuma pessoa pareceu levar a sério meu comentário sobre uma possível viagem aos Estados Unidos e Canadá em julho do mesmo ano. Estranhei um pouco, mas, naquela

época, deixei passar: éramos todos, ainda, apenas amigos virtuais. Com o tempo, eles também ficariam ansiosos por me encontrar, imaginava.

Mas os dias corriam, e mais e mais tempo eu passava na frente do computador. Como havia uma certa diferença de fuso horário, alterei a minha agenda para poder ficar acordada até mais tarde. Ansiava por estar on-line e poder conversar, não apenas com ela, mas com todos os amigos que eu fizera através do jogo. Passávamos horas no MSN, debatendo os mais diversos assuntos, que iam desde música até religião.

No final de 2003, foram eles que me deram o suporte quando decidi terminar meu relacionamento com o Kai. Foram meu refúgio. O interessante é que, ao contrário da maioria dos meus amigos da vida real, eles me deram apoio em oposição às críticas que eu vinha recebendo. Olhando agora, parece nítida nessa situação uma característica que eu classificaria como essencial das relações via Internet: as pessoas que estão do outro lado dificilmente irão perceber algo que você não queira que elas percebam.

Eu mesma poderia discutir esse ponto, mas hoje em dia, depois de terminada toda a história, não confio mais tanto em meus argumentos como confiava. Ainda assim, o que eu costumava dizer, que foi inclusive tema de uma discussão minha com um professor da faculdade é que, naturalmente, é possível saber, depois de um tempo de convívio, como uma pessoa está se sentindo, apenas pela forma como ela tecla, ou utiliza emoticons. Eu sabia, por exemplo, que um cumprimento não acompanhado de um chamamento carinhoso geralmente significava que algo estava errado. E, conforme você conversa (ou tecla) com uma mesma pessoa, aprende mais e mais sobre a forma como ela expressa seus sentimentos através das palavras digitadas. A comunicação espectral é muito mais complexa e possui seus próprios sinais e, até pouco tempo atrás, eu acreditava que era possível decifrá-los. Talvez eu estivesse enganada.

Não fui viajar no final do ano porque não conseguia ficar longe da Internet. Claro que na época achei milhões de outros motivos, mas essa é a verdade. Eu queria viajar mas, de fato, queria estar com aquelas pessoas que tão intensamente haviam passado a fazer parte da minha vida.

Muitas vezes deixei mesmo de sair para ficar em casa batendo-papo na Internet. E, na verdade, não acho realmente que haja um grande problema nisso: estamos passando por uma mudança de paradigma. Ficar conversando com amigos pela Internet, a meu ver, não é de todo tão condenável quanto muitas pessoas costumam fazer parecer. Ficar na frente do computador ganhou conotações negativas, mas acho que chattear às vezes é tão interessante quando sair para tomar uma cerveja num bar. Claro, você perde uma porção

de sensações que são impossíveis através do monitor. Entretanto, a conversa pode ficar mais íntima, além de que as barreiras físicas, principalmente a estética, deixam de existir.

Note, não que a aparência deixe de ser importante para as pessoas que utilizam a Internet. Não creio que seja esse o caso. Mas o ponto é que, presencialmente, o primeiro contato é visual. Antes da conversa, antes da troca de idéias. É preciso primeiro ultrapassar o julgamento físico antes de, de fato, travarmos uma conversa com alguém. E, vencido esse primeiro passo, inevitavelmente nosso julgamento será já influenciado pelo aspecto da pessoa.

Na Internet, ocorre o contrário. Surge, primeiro, o interesse pela forma como a pessoa tecla, como ela pensa, o que ela faz. Caso a relação se prolongue, daí então começa a troca de fotos.

Lembro ainda da primeira foto que Katie me mandou. Na verdade, pensei em ir buscar, em meus históricos, partes de nossas conversas que ilustrassem essa história. Entretanto, depois de ler durante quase duas horas e notar que não havia visto nem um décimo de toda a nossa rica correspondência, decidi que talvez uma análise mais profunda possa ser feita com um prazo mais longo. As imagens que ela me mandou, entretanto, são importantes no desenrolar da história, e portanto coloco aqui a foto que ela me enviou ainda no início do ano. (As fotos foram removidas da versão online deste trabalho para preservar possíveis pessoas envolvidas)

Katie é a menina para quem a flecha aponta na figura acima. Na época em que a foto fora tirada, ela era cheerleader do time do colégio onde estudava e a foto havia, teoricamente, sido enviada a ela por e-mail por uma amiga.

Ainda no começo do ano, Katie tinha um namorado, chamado Matt. O rapaz parecia um bom partido, possuía muito dinheiro, porém raramente estava presente. Pouco depois ela comentou que eles estavam planejando uma viagem para a Europa no mês de julho, o que manteve minhas expectativas em baixa durante um bom tempo. Mas nesse período nós ainda éramos apenas amigas. Muito íntimas, é verdade, mas o relacionamento ficaria mais sério só depois.

Katie passou a estar descontente com seu namoro com Matt. Admito que não fiquei triste com a notícia. É claro que eu sabia das desvantagens de um relacionamento à distância e ninguém mais do que eu conhecia as dificuldades que existiam em se envolver com uma pessoa estrangeira. Porém, nós nos dávamos tão bem e eu me sentia tão contente ao conversar com ela que inevitavelmente baixei a minha guarda e decidi ver até onde a história poderia ir.

Foi nessa época também que demos o segundo passo dos relacionamentos através da Internet: a comunicação via voz. E também aqui as coisas fluíram da melhor maneira possível. Nos divertíamos e conversávamos durante horas com o auxílio do microfone e dos fones de ouvido, rindo e quase não vendo o tempo passar. Geralmente não falávamos de assuntos mais sérios quando estávamos no microfone: deixávamos essa parte para a conversa mais distante através do teclado e do monitor.

Nesse meio tempo, Katie continuou me enviando fotos. A segunda que ela enviou também era de quando ela era mais nova e está ao lado. (As fotos foram removidas da versão online deste trabalho para preservar possíveis pessoas envolvidas)

Em paralelo, minha amizade com outras pessoas do grupo também se desenvolvia. Éramos quase como um grupo de amigos que costuma se encontrar para conversar todo final de tarde. Minha vida só se realizava quando eu contava a eles o que eu havia feito durante o dia, e ali era a minha fonte de conselhos e diversão.

Em fevereiro, minha mãe ficou gravemente doente e passou duas semanas internada na UTI. Sem aulas e dispensada do trabalho, eu me isolei completamente do mundo. Meu único contato social era com meus amigos on-line e com a família no hospital. Aqui, provavelmente, foi onde começou o ciclo mais profundo de dependência: nessa época, eu chegava a passar 15 horas por dia na frente do computador, e as pessoas simplesmente se acostumaram a me ver on-line.

Minha mãe saiu do hospital felizmente recuperada e era, então, o momento de eu voltar à minha rotina normal. Mas depois de tanto tempo com comunicação quase constante, voltar ao trabalho foi difícil: com o MSN ligado durante o dia todo, eu quase era incapaz de me concentrar no que eu devia fazer. Mas simplesmente não conseguia desligar o programa de mensagens, ou não responder às pessoas que me cumprimentavam. E aqui eu diria que entra uma outra característica importante desse tipo de relacionamento: enquanto você está on-line, é como se estivesse permanentemente disponível. Pouco importa se a pessoa está no trabalho ou no meio de uma conversa importante. Claro, muitas vezes não é possível travar um diálogo longo, mas uma troca rápida de palavras já é o suficiente para dar a sensação de que, mesmo não falando, a outra pessoa está lá, quieta, quase como se estivesse ao seu lado.

Porém, a comunicação só é possível quando as duas pessoas estão na frente do computador. Sim, parece uma afirmação óbvia, mas dificilmente pára-se para considerar essa diferença tão fundamental entre a Internet e o telefone: com o último, é possível ter acesso à outra pessoa mesmo que esta não esteja esperando receber a ligação. O telefone é,

nesse sentido, muito mais invasivo do que a Internet. E, conforme fomos nos tornando mais próximas, me pareceu natural que trocássemos números de telefone.

Primeiro, troquei telefones com outras duas amigas do nosso grupo. Nada muito sério: cada uma de nós passou o número e nos ligamos. Porém, como não estávamos acostumadas a conversar pelo microfone, a comunicação foi um tanto tímida e não realmente produtiva, mais risos embaraçados e exclamações de contentamento. No dia seguinte, porém, fiquei com essa dúvida: agora eu possuía o telefone (e na verdade também o endereço de ambas as meninas, porque ficara de enviar alguns CDs para elas) mas não tinha nenhuma forma de contato com a Katie além da Internet.

Desconfortável com a situação, recorro de, pela primeira vez, ter insinuado o fato a ela: simplesmente escrevi todos os meus dados de contato na tela, nome completo, endereço e telefones, e enviei para ela, explicando que se um dia acontecesse alguma coisa, ela teria uma forma de me contatar. Esperava, naturalmente, que ela retribuísse a gentileza e me passasse os seus dados, porém ela simplesmente agradeceu e mudou de assunto. Eu estranhei, mas achei que ainda não era o momento de pressionar.

Mark surgiu provavelmente nessa mesma época. Ele era um grande amigo de Katie, e morava no apartamento vizinho, no mesmo prédio. Gay, extrovertido, a primeira vez que conversamos ele estava no apartamento dela e rapidamente nos tornamos amigos. Tínhamos um senso de humor semelhante e idéias muito parecidas sobre a vida. Mark morava com Jesse, uma espécie de namorado, e umas duas vezes nós conversamos utilizando o MSN da Katie. Porém, eu queria saber mais sobre ele e, principalmente, sobre ela, e logo sugeri que ele instalasse o comunicador em seu próprio computador.

Dito e feito. Um ou dois dias depois, Mark estava on-line com sua própria conta no Messenger. Ao lado, sua foto. (As fotos foram removidas da versão online deste trabalho para preservar possíveis pessoas envolvidas) Entretanto, a imagem não aparecia no programa: Mark utilizava uma versão antiga do Messenger em que não era possível utilizar “avatars”, ou seja, as fotinhos ao lado da caixa de mensagem.

Katie explicou que Mark era muito vaidoso e havia contratado um fotógrafo para tirar essa foto. Oscar, um outro amigo nosso, comentou que ele parecia um modelo. Todos nós rimos, porque parecia que Oscar estava interessado em Mark, mas na verdade, não era esse o caso, como ele me explicaria depois. Mas continuemos por partes.

Oscar, na verdade, é um ponto-chave. Ele, assim como Katie, morava em Toronto, porém eles nunca haviam combinado um encontro. Para mim, que cruzara o continente para encontrar com um amigo feito pela Internet, era um absurdo que eles não tivessem

tido a curiosidade de ir, ao menos, tomar um café junto depois de conversarem, quase diariamente, por mais de seis meses. Mas parecia que eu era a única que se importava com isso, ou que nutria alguma vontade de encontrar com os outros pessoalmente. Para a maioria deles, a amizade através da Internet era absolutamente satisfatória, e não havia necessidade de ir além dela.

Porém o tempo passava e coisas foram acontecendo em nossas vidas. Como eu comentara anteriormente, o relacionamento entre Katie e Matt (seu namorado) se desgastava aos poucos. Nesse ponto eu já sabia bastante sobre sua família. Katie tinha três irmãs mais novas: Jen, que morava com ela e havia sofrido de bulimia quando estavam no colégio, e Rachel e Sarah, gêmeas, cujas fotos estão ao lado. Katie falava muito de sua família, de seu relacionamento com seus pais, das dificuldades que tinha com sua mãe. Na verdade, conversávamos sobre tudo, e sentíamos que éramos realmente muito próximas. Ela me trazia seus problemas e eu sempre estava disposta a ouvir, assim como ela ouvia os meus.

Quando ela finalmente terminou seu namoro com Matt, admito que fiquei feliz. Já estava apaixonada nesse ponto da história e o fim do relacionamento não apenas garantia que ela estava oficialmente solteira mas também que eles não iriam viajar em julho, permitindo que eu fosse, finalmente conhecê-los. Uso o plural aqui porque, nesse momento, não era apenas Katie que eu gostaria de encontrar: Mark se tornara também um bom amigo, além de ter sido cúmplice no meu desejo de que houvesse um rompimento no namoro. Comentários que eu fazia para ele, mas que naturalmente não faria para Katie.

Com o fim do suposto namoro, eu e Katie nos tornamos ainda mais próximas. Nossas conversas tornaram-se ainda mais freqüentes e mais íntimas, e também maior era a minha frustração por não ter seu telefone. Simplesmente não fazia sentido para mim, já que nos sabíamos ambas apaixonadas; qual problema poderia haver em me dar o número do telefone? Ela não poderia, sinceramente, ainda duvidar de minhas intenções, não depois de tudo o que falávamos.

Tivemos então a nossa primeira discussão on-line. Recordo que eu chorava muito em frente ao computador, e que meu pai entrou no escritório e me lançou um olhar incrédulo. Não fazia sentido que eu estivesse sofrendo tanto por causa de alguém que “sequer existia”. Mas não era assim. Apesar da distância, apesar da possível impessoalidade que existe nessas relações, são pessoas e sentimento que estão por trás da tela. E esses sentimentos não são menos reais ou intensos apenas porque as pessoas ainda não se encontraram pessoalmente.

Brigamos porque eu não compreendia a sua hesitação em me dar um número de telefone. Ela falava em fobia, em histórias que havia ouvido sobre maníacos na Internet. Eu, naturalmente, me sentia a última das pessoas na terra. Como aquela pessoa que representava uma parte tão importante da minha vida podia desconfiar de mim dessa forma? Eu não compreendia, e seus argumentos não faziam, de fato, muito sentido. Mas já naquela época eu tinha apenas duas escolhas: ou aceitava os termos dela, ou simplesmente terminava o relacionamento. O que me fez continuar foi sua afirmação de que precisava de “tempo” para se acostumar com a idéia. Claro, se ela não podia sequer fornecer seu número de telefone, quem diria promover um encontro pessoalmente? Fiquei muito magoada após a briga, mas decidi resistir e respeitar seus limites. Com o tempo ela mudaria de idéia e poderíamos, então, finalmente nos encontrar.

Em contraponto, Mark, o amigo, continuava elogiando minha paciência, e reforçando o quão importante eu era na vida dela. E eu permiti que as coisas voltassem ao normal, porque ficar longe dela, ou sem falar com ela, não era mais uma opção.

Mark fazia aniversário no início de junho. Eu, que sempre tivera namorado e tinha dificuldades em lidar com a solidão, já estava cansada de esperar. Além disso, julho estava longe e a justificativa inicial, de encerramento das aulas, não valia mais pelo fato da universidade estar em greve. Tive, então, o impulso de ir para o Canadá de surpresa, e avisá-la apenas quando chegasse lá. Busquei, apenas, o meu cúmplice: precisava de um apoio moral que garantisse uma mínima recepção quando eu chegasse. Foi então profundamente frustrante quando, ao informar Mark sobre meus planos, fui imediatamente desencorajada. Mas para mim a situação, nesse ponto, já beirava o insustentável. Simplesmente não fazia sentido gastar tanto tempo e energia em um relacionamento que simplesmente não acenava com uma possibilidade de se concretizar.

Para completar o quadro, meu aniversário, que coincidentemente é no Dia dos Namorados, se aproximava. Uma semana antes, tive uma conversa séria com Katie: disse que não poderia esperar indefinidamente para que ela tomasse uma decisão. Não precisava ser agora, mas eu precisava de uma data, um número, algo com o qual eu pudesse sonhar. Disse a ela que aguardaria uma posição até a data do meu aniversário. E, silenciosamente, como boa romântica, esperei que ela aparecesse de surpresa, sem ter me contado seus planos com antecedência.

Foi com crescente frustração que meu aniversário passou, e eu não ouvi uma palavra sequer sobre o assunto. Já estava cansada de tudo isso, e decidi que não mencionaria o tópico, simplesmente me distanciaria. Katie naturalmente percebeu, porém foi Mark quem

veio em seu socorro: eu disse a ele que estava cansada de toda essa espera e ele, sempre concordando comigo e reforçando a idéia de que Katie era uma menina difícil, me informou que na verdade eles haviam conversado sobre a visita e que ela havia, de fato, se programado para me convidar por volta do início de Setembro. E então, mais uma vez eu voltei atrás e resolvi apostar mais fichas no relacionamento. Decidimos “oficializar” o namoro e ela me prometeu que me daria um número de celular assim que comprasse um, o que deveria ocorrer em breve.

Com data marcada, permiti-me sonhar novamente com a viagem, e passei a novamente investir tempo no relacionamento. Passava muito tempo on-line, fazia planos de longo prazo, que envolviam inclusive mudar para o Canadá e fazer um mestrado por lá. Também comecei a pesquisar preço de passagem, e a viagem contava, inclusive, com uma passagem pelos Estados Unidos, para conhecermos uma terceira amiga do grupo.

Porém, o tempo corria e nada do telefone. Eu tentava pressionar Mark, indiretamente, e ele sempre me prometia que tomaria uma providência. A viagem se aproximava, mas a minha sensação de incerteza era tanta que eu temia finalmente comprar a passagem. Sentia como se tudo fosse... etéreo, e desapareceria com um simples abanar da mão, a qualquer momento. Mas ainda estava decidida a ir.

Faltando pouco mais de um mês para a chegada da data programada para a viagem, entretanto, um acontecimento em uma noite veio para mudar toda a minha visão sobre a história.

Estávamos em um chat com várias pessoas, conversa que incluía tanto Mark quanto Katie. Mark estava tentando contar a história de algo que ocorrera com ele durante o dia e Oscar estava fazendo graça. Em determinado momento, alguém falou para Oscar ficar quieto de uma forma não exatamente delicada, e ele, ofendido, saiu do bate-papo. Eu, por ser a mais velha do grupo, acabara assumindo, através dos meses, o papel de conciliadora, e, portanto coube a mim tentar esfriar os ânimos. Porém não esperava me deparar com a reação que encontrei.

Indagando a Oscar o motivo de sua chateação, sua resposta me deixou embasbacada, para dizer o mínimo: “Não aceito ser mal tratado por causa de uma pessoa que não existe.” Lembro que quase engasguei quando li isso na tela, e meu “O quê?!” foi realmente incrédulo. Ele então continuou. “Ah, Dani, não me diga que você nunca desconfiou que a Katie e o Mark são a mesma pessoa.” Acho que li essa frase uma três vezes antes de permitir que seu significado se registrasse em minha mente. A única coisa que eu podia pensar era “Como? Não é possível!” Mas Oscar continuou com sua explicação. Ele disse

que há meses vinha observando os dois, e que havia reunido vários indícios. Primeiro, Mark utilizava uma versão antiga do MSN. Ora, essa é a única maneira de haver dois usuários logados em um mesmo computador: se um deles usa a versão mais nova e outro a versão antiga do programa, é possível co-existirem duas contas ao mesmo tempo no mesmo computador. Além disso, dizia Oscar, eles nunca teclavam ao mesmo tempo.

Eu lia sua explicação absolutamente estupefata. Acredito que ele não tinha idéia de quão próximas nós éramos, mas acho que ler aquelas palavras na tela foi uma das experiências mais insólitas da minha vida.

E Oscar continuava, totalmente indiferente, e provavelmente nem ao menos consciente, das reações que seu discurso estava causando: Ele tinha certeza absoluta que ela não estudava na Universidade de Toronto, pois não possuía o background necessário. Disse também que a foto de Mark se parecia demais com um modelo, e que, estranhamente, a conexão de ambos sempre falhava na mesma hora.

Claro, informações jogadas ao vento, que poderiam muito bem ser meras coincidências. Mas somava-se a isso o fato de que ela jamais me dera seu telefone, ou seu endereço. O que, na verdade, era suficientemente suspeito por si só. Mas pessoas apaixonadas aparentemente não possuem bom senso.

Lembro que eu suava frio e tremia enquanto considerava a mera possibilidade. Katie, sempre atenta e cuidadosa, notou o meu silêncio e perguntou o que havia de errado. Mas eu não podia simplesmente dizer a ela. Eu precisava de uma prova, qualquer coisa que me fizesse acreditar que o que Oscar dizia era uma grande bobagem. “Ela não deve nem morar em Toronto, Dani,” ele havia escrito, “na verdade, acho que ela mora em uma cidade do interior ou no subúrbio.”

Escrevi para ela dizendo que precisava ligar para ela. Agora não era mais uma questão de querer e aceitar e respeitar, mas eu simplesmente precisava ter certeza. Porém já era tarde da noite e ela me disse que seus pais estavam lá. Logicamente, ela não havia mencionado os pais em nenhum momento da conversa daquela noite. Eu disse que ela podia me ligar, então, ou então que poderíamos fazer isso no dia seguinte. Ela então, muito prática e já um pouco impaciente pela minha atitude evasiva sobre o que estava ocorrendo, disse que viajaria no dia seguinte. E a cada coisa que ela falava, mais as minhas esperanças de que Oscar estivesse enganado ficavam menores.

Saí da Internet naquela noite me sentindo fracassada, e sem contar a Katie o que havia de errado. Pensava em formas de ter certeza, e ao mesmo tempo me sentia mal por estar duvidando da honestidade de uma pessoa com a qual convivia todos os dias há mais

de 6 meses. Imaginava o quão injusta era aquela situação. No dia seguinte, apesar de Oscar ter me pedido para não comentar nada com ela, expliquei o que havia ocorrido.

Sua primeira reação me tranqüilizou. Quando eu disse a ela que pessoas diziam que ela e Mark eram a mesma pessoa, Katie riu e disse, “Ah, é só isso? Bem, quando você chegar aqui, verá que somos pessoas diferentes.” Entretanto, o que para ela era simples, para mim começava a se tornar um pesadelo. Tentei explicar a ela o quão importante era para mim ter uma prova, qualquer que fosse, de que eles existiam. Claro, eu já havia visto fotos de Mark e dela, mas jamais vira uma deles dois juntos. Katie naturalmente se sentiu atacada, e eu não a culpei. Mas a situação era realmente absurda.

Mais tarde, no mesmo dia, falei com Mark. Foi estranho conversar com ele com a suspeita de que ele e Katie eram a mesma pessoa. Ainda assim, ele mais uma vez me apoiou e concordou que eu tinha razão e me prometeu que eles iriam comprar uma câmera o mais breve possível. Eu, mais uma vez, decidi aguardar.

Porém o tempo passava e as provas não chegavam. Eu continuava sem um número de telefone, sem um endereço. Jamais falara com Mark pelo microfone e vi, lentamente, o sonho que eu havia construído se desmoronar. Tornei-me distante, passei a ficar menos tempo na Internet. E, quando estava on-line, era muitas vezes evasiva. Enchi o meu computador de programas que rastreavam o IP, numa tentativa frustrada de comprovar algo. Naquele ponto, não me importava mais aonde eu chegaria. O que me angustiava era a incerteza geral de não saber com quem eu realmente teclava.

O clima era naturalmente tenso, mas não falávamos mais no assunto. Eu aguardava, em silêncio, promessas que se repetiam e nunca se concretizavam. A data da viagem se aproximava e eu não havia providenciado nem a passagem nem o visto. Mas teimava, ainda, em acreditar que as coisas ficariam bem.

O clima já era de profunda desconfiança quando todo o relacionamento finalmente chegou a um impasse. Estávamos conversando um dia e ela me disse que possuía uma foto para me mostrar. Claro, a julgar por todas as fotos que ela sempre me enviara, muitas delas mostradas acima, eu acreditava que era capaz de reconhecer Katie. Assim, foi com surpresa que eu reagi quando ela me enviou essa foto:

A imagem simplesmente não batia. Aquela não era a menina com quem eu vinha teclando havia mais de seis meses. Eu simplesmente não sabia o que pensar. Não queria acreditar, tentei de todas as formas olhar para a foto de forma diferente, mas ela simplesmente não se encaixava. Cheguei até a fazer uma montagem, reunindo todas as

fotos que eu possuía, apenas para compará-las na tela. Mas, a partir daí, não havia mais como eu continuar me enganando.

Conversei com Katie no dia seguinte, indaguei sobre a câmera, sua resposta foi vaga. Antes que eu fizesse qualquer outro questionamento, percebi que ela estava claramente distante. “Você mudou de idéia, não é?” Eu perguntei. E sim, ela havia mudado de idéia. Disse que tinha certeza de que, se de fato me enviasse uma prova, a primeira coisa que eu faria seria entrar em um avião e ir para lá, e ela não se sentia segura para me encontrar ainda. Porém ela tinha muito medo que eu simplesmente desaparecesse. Só que dessa vez eu já não tinha mais paciência. Concordei com ela e, num adeus breve, simplesmente apaguei-a de meu MSN. E é assim que os relacionamentos terminam na era das máquinas.

Apesar de todos os indícios, jamais terei certeza de que Katie e Mark eram a mesma pessoa. Tenho muitos fatos que depõe a favor dessa teoria, e poucos que depõe contra, mas o principal deles é a minha crença de que eles eram pessoas diferentes. Pelas horas que eu conversei com cada um, os segredos que compartilhei, as mágoas e alegrias.

Mas na verdade, talvez as duas pessoas existissem apenas na minha mente. E, por ter tanta certeza de que era com pessoas diferentes que eu teclava, aprendi a ver diferenças entre elas. Quase como se eu imaginasse a voz de cada uma falando comigo. No fundo, o que fez com que eu terminasse tudo não foi a certeza de que ela mentia para mim, mas a sensação clara de que eu não era importante o suficiente para que ela provasse para mim a sua existência.

Foi interessante observar, também, que para as demais pessoas do grupo que nós freqüentávamos, a existência de uma ou duas pessoas não fazia, de fato, muita diferença além da mera curiosidade.

De toda a história, ficam várias dúvidas e, para mim, algumas certezas. Questiono-me se, de fato, não era em parte eu a errada em toda a história, por querer trazer para a “vida real” o que deveria ser apenas virtual. Os teóricos dizem que não devemos fazer essa comparação, mas a terminologia que usamos na Internet talvez contenha esse conceito mesmo sem a aprovação daqueles que pensam a grande rede: para nós existe a Internet e a RL, real life ou vida real. Na rede, não precisamos, de fato, ser quem somos, apesar de muitos o fazerem. Mas qual será o paradigma que sobreviverá? E qual será, de fato, a diferença? É impossível não estabelecer o paralelo com a Matrix. Afinal, que diferença faz, na verdade, a sensação de estar comendo e o estar comendo realmente? Não estarão os relacionamentos via Internet fadados a se completarem em si mesmos?

Minha crença na nova mídia saiu indiscutivelmente abalada do episódio. Não perdi ainda a fé na Internet como ferramenta de transformação, não apenas na comunicação, mas também social. Creio em sua capacidade de conectar pessoas. Porém, a desconfiança, ainda que pequena, não irá mais deixar a minha mente. Talvez seja para melhor. O mundo virtual é fascinante, porém talvez perigoso demais para nos jogarmos nele sem nenhum resguardo.

Exemplo de interação no fórum

Este é um exemplo do tipo de interação que ocorre em um fórum de RPG. Na cena abaixo, Christian Troxell acabou de chegar na nova escola e, inesperadamente, encontra seu velho amigo David Lawrence, a quem ele julgava morto. Cada jogador, nos jogos de RPG, é responsável pela descrição das atitudes do seu personagem. Na cena abaixo, eu jogava com David e Melissa, outra jogadora, estava interpretando Christian.

As descrições feitas pelos jogadores devem contemplar os detalhes da reação do seu personagem, e devem parar dando chance para que o outro personagem reaja. O ato de descrever ações ou sentimentos de um outro personagem que não o seu, é chamado de *GodModding* e é profundamente mal visto entre os jogadores.

(Cena jogada em 17 de Dezembro de 2003)

Christian Troxell

Christian entrou tempestuosamente no salão de jantar, um sorriso malicioso estampado no rosto. Seu olhar passeou ansiosamente pelo ambiente familiar, buscando por algum de seus antigos amigos do segundo ano. Não que ele jamais fosse reconhecer algum deles...

Subitamente, ele parou, o sorriso sendo substituído por uma expressão de choque. *Eu conheço esse cabelo vermelho...*

“David Lawrence!” ele exclamou, sua voz ecoando na sala ampla, “E eu achei que você tinha escapado de mim!”

David Lawrence

O coração de David falhou uma batida ao ouvir alguém chamando seu nome. Ele poderia reconhecer aquela voz em qualquer lugar, uma voz que ele achava que nunca mais iria ouvir.

O garoto ruivo virou na direção de onde estava vindo a voz, imaginando se estava ficando louco.

“Tropeço?” Ele murmurou, incrédulo. Seus olhos quase saíram de órbita quando finalmente ele localizou o menino do outro lado do salão, e seus lábios se moveram, porém nenhum som saiu deles.

Christian Troxell

Chris apenas encarou o outro garoto, sem reação. Ele não havia pensado de fato que aquele era David, sua exclamação havia sido mais um impulso do que uma certeza.

Trêmulo, Christian levantou uma mão e correu os dedos entre seus cabelos, algo que fazia sempre quando estava nervoso ou extremamente confuso. Naquele instante, porém, ele sentia-se simplesmente entorpecido.

Lentamente, seus olhos se fecharam, apagando a visão de seu melhor amigo. *Isso não é real... isso não pode ser real... eu...*

Quando Chris abriu seus olhos novamente, David ainda estava lá, encarando-o de volta. “Meu Deus”, ele murmurou, ordenando a seus pés que se movessem em direção ao ruivo.

Ele não parou até que estivesse perto o bastante para tocar David, mas longe o suficiente para, caso fosse necessário, ele pudesse se conter antes de socá-lo. “Você”, Chris disse, entredentes, “tem muito a explicar. Você sabe pelo que nos fez passar?”

David Lawrence

David engasgou ao notar Chris se movendo em sua direção. Ele não tinha certeza de que aquilo estava de fato acontecendo, mas ainda assim não se moveu e encarou o recém chegado.

A percepção de que o outro garoto não era fruto da sua imaginação só veio quando ele ouviu as palavras contidas de Chris.

David respirou fundo, pensando no que iria dizer.

“Eu realmente não sei”, ele disse, cansado. “Mas eu vou explicar”. Ele olhou ao redor. “Venha comigo, vamos para outro lugar”. E, dizendo isso, ele se encaminhou para as portas do salão, sem dizer mais nada a nenhum dos presentes.

Namoro mais que virtual

(Matéria publicada no Jornal da USP, edição 645, 2003)

O Dia dos Namorados deste ano tem um significado especial para o casal Daniela Matielo, de 23 anos, estudante de Jornalismo da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da USP, e o chinês Kai Jiang, de 27 anos, doutorando do Instituto de Química da USP. Além de o dia 12 de junho ser o aniversário de Daniela, os dois possuem muitos motivos para comemorar o simples fato de estarem juntos.

Eles são o exemplo prático do amor na era globalizada. Quebraram as barreiras da distância, do idioma e da cultura para partilhar um sentimento mais forte que a razão. O cupido desse romance não poderia ser outro: a Internet.

Os dois se conheceram sem querer, ao menos intencionalmente, no começo do ano passado, quando participavam de um jogo na rede; ela de São Paulo e ele da Filadélfia, nos Estados Unidos, onde fazia doutorado. Kai achou interessante o fato de uma mulher gostar de jogos on-line. A deixa foi o suficiente para os dois iniciarem uma conversa além das estratégias da partida.

Eles resolveram trocar número de ICQ, sigla fonética para a expressão em inglês I seek you – “eu procuro você”, em português –, um programa de troca de mensagens on-line. As perguntas foram ficando cada vez mais pessoais e a conexão, mais forte. Em pouco tempo, cerca de dois meses, decidiram se falar por telefone. “Foi estranho. Eu ainda não falava inglês muito bem, não sabíamos o que dizer, mas apesar disso foi muito excitante”, lembra Daniela. Depois da primeira vez, os dois se falavam quase todos os dias por telefone e a curiosidade em se conhecer foi ficando insuportável. Eles passaram então para o terceiro passo do romance virtual e trocaram fotos. Daniela mandou primeiro e Kai precisou de mais tempo para tomar coragem. “Tinha medo de mandar a foto e ela se desinteressar por mim”, conta Kai.

Vencida a insegurança, os dois gostaram da aparência um do outro e começaram a fazer planos de se encontrar. A princípio, Daniela viajaria para os Estados Unidos nas férias de julho. A paixão falou mais alto e, no dia 25 de abril de 2002, ela abraçou Kai pela primeira vez. Eles passaram quatro dias em Nova York, “dias de sonho” nas palavras ditas quase ao mesmo tempo pelos dois.

Mesmo em tão pouco tempo, eles perceberam que a química entre eles também funcionava fora da rede e já planejavam o próximo encontro nas férias de Daniela. De

novo, os dois não suportaram esperar e anteciparam as férias para o Dia dos Namorados do ano passado. Daniela e Kai passaram cerca de 20 dias na Filadélfia e decidiram que não iriam mais se separar. Eles só precisavam encontrar a melhor forma de ficarem juntos.

Kai teve problemas em conseguir um visto para o Brasil nos Estados Unidos e decidiu então ir até a China para obtê-lo. A oportunidade se revelou também providencial para que Daniela conhecesse a família de Kai. Apesar das muitas horas de conversa, a família de Kai, que segundo ele é bastante tradicional e conservadora, aceitou a decisão do filho de se mudar para o Brasil a fim de permanecer ao lado de Daniela. Ela conta que se surpreendeu com a recepção calorosa dos pais de Kai. “Meus pais ficaram muito preocupados com a minha decisão, mas tiveram uma boa impressão da Daniela e respeitaram minha vontade porque querem o melhor para mim”, disse Kai.

Daniela voltou para o Brasil sozinha no final de julho, mas no dia 5 de outubro Kai pisou pela primeira vez no País em que decidiu morar para ficar ao lado de um amor mais urgente que os planos que já tinha traçado. Para a alegria dos dois, mesmo com muitas dificuldades – sobretudo pela barreira da língua (Kai não falava nada de português quando chegou) –, os novos planos deram certo e Kai foi aceito no programa de doutorado do Instituto de Química da USP e também escolhido para receber bolsa.

“Para mim, o mais importante na vida é primeiro encontrar o verdadeiro amor.” É assim que Kai explica sua atitude que, para muitos amigos e familiares, pareceu um ato de loucura. Os dois moram num quarto na casa dos pais de Daniela, que, passadas as preocupações iniciais, apóiam o relacionamento. Para Daniela, a decisão também não foi fácil, afinal, como o próprio Kai lembra, eles não podem fazer “como todo mundo faz: brigar e ir cada um para sua casa”.

A estudante está convicta e consciente de sua escolha. “O que me fez tomar essa decisão foi a sensação de que a gente pode resolver qualquer problema, estamos em muita harmonia.” É claro que, como em todo romance na vida real, os problemas existem, mas, ao contrário do que pode parecer, a cultura não é a maior barreira. “Sou um chinês mais ocidentalizado e o mais importante é que os nossos valores são os mesmos”, diz Kai.