



O ciberespaço como Cenário para as Ciências Sociais

Mário J. L. Guimarães Jr.
Programa de Pós-graduação em Antropologia Social - UFSC

ILHA

Resumo

As tecnologias envolvidas na constituição do Ciberespaço determinam, mais que um "meio de comunicação", um rico e variado espaço de sociabilidade. Este artigo aborda algumas questões a respeito da pesquisa em ambientes de sociabilidade virtual e propõe perspectivas sob as quais podem ser considerados estes eventos do ponto de vista das Ciências Sociais e em especial da Antropologia.

Palavras chaves

Cibercultura; Comunidades Virtuais; Métodos de pesquisa no Ciberespaço.

Abstract

This paper discusses some issues regarding the social research inside cyberspace. It develops a definition of cyberspace that consider it as a social space instead of just a "communication medium". The paper proposes some empirical approaches to the social sciences and specially anthropological research of social life inside cyberspace.

Keywords

Cyberculture; Virtual Communities; Research Methods in Cyberspace.

O Ciberespaço como Cenário para as Ciências Sociais

Mário J.L. Guimarães Jr.

*People have joked about armchair philosophy
for a long time. Now we're in a new age. The age of
armchair (or, in my case, swivel chair)
field research in the social sciences.
(Suler, 1996)*

O viés analítico que embasa este artigo parte do pressuposto de que as redes telemáticas configuram, mais que um *meio* de comunicação, um *espaço de sociabilidade* no interior do qual se desenvolvem culturas relativamente autônomas. Começando por um esboço da esfera onde se desenrolam os objetos de investigação social construídos a partir dessa perspectiva analítica, serão considerados alguns problemas de ordem teórica e metodológica que se apresentam àqueles que pretendem pesquisar as práticas sociais em seu interior.

O desenvolvimento da argumentação apóia-se na fundamentação teórica e em alguns dados etnográficos de minha pesquisa de mestrado², que versa sobre as especificidades comunicacionais (entendidas como dispositivos determinados pela cultura local) de uma plataforma de sociabilidade virtual multimídia, o Palace³. No Palace, além da troca de “falas” através de texto, o usuário também conta com a representação gráfica de um corpo (“avatar”) que pode mover-se no interior de um espaço, vestir-se, ter expressões faciais, emitir sons e trocar objetos com outros avatares.⁴ O trabalho de campo consistiu na vivência etnográfica em um grupo de usuários do Palace, buscando apreender através da análise da performance a maneira como se desenvolve a sociabilidade no grupo.

Ciberespaço

Nos últimos anos, a expansão exponencial, tanto em abrangência quanto em intensidade, das Comunicações Mediadas por Computador (CMC) fez com que surgisse todo um novo campo de reflexão e investigação, centrado via de regra nos fenômenos comunicativos e no estudo das CMCs a partir da perspectiva dos meios de comunicação. Em decorrência de uma série de circunstâncias técnicas e históricas que escapam do alcance deste artigo⁵, a Internet, rede de computadores estabelecida através do protocolo aberto TCP/

IP, tornou-se um pólo de convergência para as CMCs em geral, sendo, no senso comum, uma espécie de sinônimo para Comunicação Mediada por Computador.

Estas redes telemáticas, todavia, engendram fenômenos que vão muito além da comunicação no sentido estrito do termo. Mais do que um meio de comunicação, elas oferecem suporte a um espaço simbólico que abriga um leque muito vasto de atividades de caráter societário, e que é palco das práticas e representações dos diferentes grupos que o habitam. William Gibson, um dos expoentes da literatura Cyberpunk⁶, cunhou o termo "Ciberespaço" justamente para designar este espaço. Em "Neuromancer" (1984), boa parte da ação transcorre em seu interior. *Case*, o protagonista, em meio a uma série de venturas e desventuras próprias ao gênero de ficção científica, entra e sai da Matrix, a rede onipresente de computadores que constitui o Ciberespaço, no interior da qual se relaciona com outros humanos e com máquinas, vivendo uma realidade virtual, mas não por isso menos "real".

Um dos temas fetiche dos anos 90, a virtualidade é via de regra associada a uma "não-realidade", concepção que não é das mais adequadas para pensarmos o Ciberespaço. Dentre os autores que se dedicam ao estudo da metafísica dessa nova dimensão, Pierre Lévy argumenta que o virtual não se opõe ao real, mas sim que o complementa e transforma, ao subverter suas limitações espaço-temporais⁷. O virtual não é o oposto do real, mas sim uma esfera singular da realidade, onde as categorias de espaço e tempo estão submetidas a um regime diferenciado. Esta forma de conceber o virtual é fundamental para tratarmos de uma das dicotomias problemáticas dentro do campo da Cibercultura: a oposição entre o on-line e o off-line, conforme veremos em seguida.

A partir destas considerações, o termo "Ciberespaço" pode ser definido como o *locus* virtual criado pela junção das diferentes tecnologias de telecomunicação e telemática, em especial, mas não exclusivamente, as mediadas por computador. É importante sublinhar que esta definição não circunscreve o Ciberespaço a redes de computadores, mas sim percebe como suas instâncias diferentes aparatos de telecomunicação, desde tele-conferências analógicas, passando por redes de computadores, "pagers", comunicação entre rádio-amadores e por serviços do tipo "tele-amigos"⁸. A Internet, portanto, apesar de ser a mais presente, não é a única instância de CMC e, por extensão de suporte ao Ciberespaço. Atualmente, contudo, percebe-se uma tendência de unificação da esfera global de telecomunicações a partir de plataformas digitais, seja a partir da rede Internet "pública" ou através de redes privadas.

O Ciberespaço, assim definido, configura-se como um *locus* de extrema complexidade, de difícil compreensão em termos gerais, cuja heterogeneidade é notória ao percebermos o grande número de ambientes de sociabilidade existentes, no interior dos quais se estabelecem as mais diversas e variadas formas de interação, tanto entre homens, quanto entre homens e máquinas e, inclusive, entre máquinas⁹. Paccagnella, em um interessante artigo onde realiza uma extensa revisão a respeito das abordagens de análise empregadas para o

estudo do Ciberespaço, comenta:

Social worlds, even in cyberspace, are exceedingly complex and their basic characteristics cannot be determined by any intrinsic feature of the communication medium: relationships on the net can be altogether more or less democratic, uninhibited or egalitarian than in real life, depending on an intricate pattern of elements. (Paccagnella, 1997)

Sendo assim, o conceito de *Cibercultura* passa a abranger o conjunto de fenômenos sócio-culturais que ocorrem no interior deste espaço ou que estão a ele relacionados. Escobar (1994), por outro lado, faz em sua argumentação um caminho inverso ao que fazemos aqui, chegando ao Ciberespaço através da noção de *Cibercultura*, que englobaria uma série de manifestações contemporâneas, não apenas as relacionadas às CMCs mas também as referentes ao relacionamento do homem com a tecnologia, e em especial com a biotecnologia, e que considera a noção de tecnosocialidade. Seu artigo também realiza um mapeamento das possibilidades de investigação antropológica no Ciberespaço, que pode ser considerado como uma primeira demarcação de terreno para a atuação de uma *Ciberantropologia*.

A perspectiva proposta aqui efetua um deslocamento na compreensão do Ciberespaço, que deixa de ser um “objeto” no sentido estrito do termo para ser um espaço freqüentado por *personas* (conforme veremos a seguir) que constituem localidades e territorialidades. Desta forma, afasta-se o interesse na formulação de afirmações generalizantes a respeito do mesmo, sendo a atenção analítica voltada para a compreensão das peculiaridades dos grupos que se constituem societariamente em seu interior. Este deslocamento corresponde ao que denomino uma abordagem analítica “intrínseca”, que considera o Ciberespaço como um “nível” de realidade substancialmente diverso e específico, dentro do qual se desenvolvem fenômenos peculiares, que devem ser tratados por meio de um referencial teórico adequadamente desenvolvido e/ou adaptado. As abordagens “extrínsecas”, por sua vez, consideram o Ciberespaço como mais um aspecto da cultura contemporânea. Ambas as abordagens são válidas e complementares, na medida em que são apenas distinções analíticas, e em que, para cada uma, se constitui uma classe distinta de problemas. Todavia, creio que a compreensão do fenômeno de uma forma mais ampla deve incorporar trabalhos de investigação centrados na perspectiva “intrínseca”, que perscrutem o interior do Ciberespaço em busca de localidades específicas, onde vigorem culturas localmente determinadas e negociadas, que podem ser compreendidas através de uma abordagem qualitativa, etnográfica e “microscópica”¹⁰.

Jones (1995) discorre a respeito destas duas possibilidades de consideração analítica do Ciberespaço fazendo uso da distinção realizada por Carey entre uma concepção da comunicação como mera transmissão de informação ou como um ritual social. No primeiro caso, o meio tem pouca importância em relação ao emissor e receptor, sendo importante apenas a transmissão da

mensagem. Já no segundo, o ato comunicativo emerge como um elemento indicador do pertencimento dos sujeitos a uma mesma comunidade de significados. Winkin (1998) elabora esse tema considerando a teoria da comunicação de uma forma geral, e realiza uma crítica ao que chama “modelo telegráfico da comunicação”, oriundo da teoria matemática da comunicação elaborada por Claude Shannon em 1949 e adotado às vezes de forma pouco crítica pelas humanidades. Este modelo considera a comunicação como algo linear, que parte de um emissor, atravessa um meio e alcança um receptor. As possibilidades analíticas seriam achatadas pela simplificação excessiva do modelo e a desconsideração do papel exercido pelos atores sociais no contexto onde se desenrola a comunicação. Como resposta, ele propõe o “modelo orquestral”, cuja analogia “(...) tem por objetivo mostrar que (...) cada indivíduo participa da comunicação, mais do que é a sua origem ou ponto de chegada” (1998, p. 33). O modelo orquestral, dessa forma, resgata o quanto de social existe na comunicação, de forma semelhante à consideração da mesma como um ritual.

Tanto Jones como Winkin encaminham seus argumentos na direção de defender a importância do contexto no estudo do ato comunicativo visto como manifestação cultural. No caso do Ciberespaço, estas reflexões são relevantes tendo em vista a própria natureza de sua constituição, fortemente embasada em atos que podem ser considerados sob o prisma da comunicação, mas que não se encerram apenas nesta perspectiva.

On-line, off-line ou ambos?

A partir desta caracterização de Ciberespaço, uma das questões que vêm à tona diz respeito ao “estatuto ontológico” desse *locus*. Trata-se de uma questão de fronteiras entre o “on-line” e o “off-line”. Esta categorização, que delimita dois universos distintos, é utilizada em grande parte da bibliografia sobre o tema¹¹. Um dos problemas da mesma é a de remeter a uma separação radical entre os dois universos, postulando uma relativa independência entre ambos. Kendall argumenta em direção oposta, afirmando que os dois “reinos” são fortemente entrelaçados, e que não podem ser considerados de forma independente (1999, p.58). Do ponto de vista do usuário, o sujeito que senta em frente a um computador, essa posição é inquestionável, pois, sem dúvida, variáveis como idade, nível de educação, grupo social e outros irão condicionar fortemente as possibilidades de relacionamento societário no interior do Ciberespaço. Em minha pesquisa no Palace, um dos fatores que condicionou a clivagem dos informantes e muitos de meus vieses analíticos foi justamente a faixa etária dos usuários. Pude perceber a existência clara de uma distinção em torno da idade, não tanto a idade cronológica efetiva, mas do *ethos* associado a diferentes faixas etárias, que dividi em duas grandes categorias analíticas: “adolescentes” e “adultos”. A idade cronológica, apesar de secundária em relação ao *ethos*, também é relevante, sendo utilizada como marco para o estabelecimento de vínculos sociais e por vezes como categoria de acusação pelo universo adulto.

Por outro lado, a distinção entre off-line e on-line tem o mérito de sublinhar uma série de peculiaridades da prática social no Ciberespaço, cuja reflexão ou até mesmo a observação empírica seriam impossibilitadas se insistíssemos em tentar validar através da observação “off-line” os dados obtidos on-line. A possibilidade de transpor barreiras físicas e sociais apresentada pelas CMCs, além da nova escala de temporalidades associadas, ocasionam o surgimento de formas de sociabilidade inéditas. Naturalmente, nem tudo é “novo” e aparentemente grande parte das práticas sociais em voga no Ciberespaço se constitui através da adaptação e ressignificação de práticas “off-line”. Todavia, refletir sobre aquelas utilizando de forma direta os conceitos elaborados em torno destas pode induzir a uma série de equívocos. Não se trata de reinventar a roda, e criar uma nova teoria sociológica para o Ciberespaço, mas sim de levar em consideração as especificidades das práticas sociais que ocorrem em seu interior.

Ou seja, a opção por situar a pesquisa empírica no on-line, no off-line ou em ambos não pode ser tomada *a priori*, mas deve considerar critérios como a natureza do problema sob investigação, a disponibilidade dos informantes e mesmo as contingências físicas. Os membros do grupo onde realizei minha etnografia residem em diversos estados do Brasil, e por esta razão não costumam realizar encontros off-line (comuns em ambientes baseados na plataforma IRC, por exemplo). Além disso, em minha pesquisa enfoquei a performance on-line em um ambiente multimídia, o que coloca a importância do off-line em segundo plano. Certos recortes analíticos podem, também, impossibilitar o acesso ao off-line (tais como sexo virtual, construção e manipulação de identidades, etc.) enquanto que outros o tornam dispensável (práticas discursivas, redes de relação, etc.).

A construção do objeto

As pesquisas que se alinham à perspectiva “intrínseca” frequentemente isolam suas unidades de análise utilizando o conceito de “comunidade virtual”. Jones (1995) faz uma síntese das origens do conceito de comunidade e de como é possível sustentá-lo no contexto do Ciberespaço, onde é empregado de forma bastante flexível. De uma forma geral, a expressão é utilizada para designar os fenômenos societários relacionados às CMCs. Escobar (1994) oferece uma definição bastante simples e clara:

Virtual communities are formed by groups of people who relate to each other mainly through a computer medium such as electronic mail and specialized networks (...) (Escobar, 1994, p. 218, n.21)

Entretanto, o conceito de comunidade não se encontra estabilizado nem mesmo na sociologia de uma maneira geral. Hamman, na introdução ao número temático sobre comunidades virtuais da *Cybersociology Magazine*, refere-se a um artigo que elenca 94 definições diferentes de comunidade. Ele tenta sintetizar todas estas definições da seguinte forma:

I L H A

The sociological term community should be understood here as meaning (1) a group of people (2) who share social interaction (3) and some common ties between themselves and the other members of the group (4) and share an area for at least some of the time. (Hammam, 1998)

Esta definição tem o mérito de elencar os elementos básicos e necessários para a constituição de relações de sociabilidade, e dá conta das relações dinâmicas e fluidas que se estabelecem no interior do Ciberespaço. A intensidade destas relações – que podem variar de um pertencimento sólido e continuado, com um intenso engajamento em atividades coletivas, até participações esporádicas e descompromissadas – deve ser determinada contextualmente, de acordo com a situação de cada caso. Em meu trabalho de campo, presenciei situações nos dois extremos desta escala. Ou seja, apresentam-se dois pólos no que diz respeito à forma como a noção de comunidade é instanciada no grupo de usuários do Palace onde realizei minha etnografia: um “forte”, caracterizado pela sensação de pertencimento, redes densas de sociabilidade, códigos em comum que atuam como determinantes de práticas, etc., e um “fraco”, consistindo basicamente nos elementos mínimos apontados por Hamman: reunião durante um intervalo de tempo em um espaço, compartilhando códigos estabelecidos através do léxico comunicativo associado à plataforma.

Portanto, é mais produtivo falarmos de “grupos” no Ciberespaço, fazendo com que as investigações específicas demonstrem o quanto um determinado grupo possui ou não traços de comunidade, ou melhor, em que medida são encontrados no grupo sinais de pertencimento e qual a densidade das redes de relações sociais. Todavia o problema da construção de um objeto etnográfico persiste, pois é necessário um indicador empírico que caracterize o grupo como tal.

Uma das formas de abordar este problema é através da utilização de um critério “espacial” para a determinação do objeto de estudo, a partir do território ocupado pelo grupo para exercer sua sociabilidade. Neste sentido, é conveniente distinguir entre “ambientes” e “plataformas” de sociabilidade. As plataformas são os elementos de software (“programas”) que dão sustentação às relações de sociabilidade no Ciberespaço. Os ambientes são os espaços simbólicos engendrados pelas culturas locais, dentro dos quais transcorrem as práticas societárias, podendo ser constituídos por mais de uma plataforma. O grupo que acompanhei em minha pesquisa utiliza o programa Palace como plataforma principal, mas também lança mão de e-mail e principalmente do ICQ¹².

O estudo do Ciberespaço

O Ciberespaço oferece um cenário, senão estritamente equivalente, bastante semelhante ao das sociedades complexas contemporâneas, cuja reflexão no campo da Antropologia já possui um referencial teórico bastante desenvolvido. Ao debruçar-se sobre as cidades e sobre o mundo “ocidental”

de uma forma geral, a Antropologia percebeu-se diante de um impasse: como estranhar um “outro” que estava aparentemente tão próximo? Muito diferente de embarcar em uma canoa e viver vários meses entre uma tribo do Pacífico, concentrando o olhar em torno de uma prática cultural fundadora do grupo e vivida por todos os seus membros de forma relativamente homogênea¹³, o antropólogo “urbano” faz dos próprios vizinhos o seu objeto de estudo, eventualmente moradores de seu prédio e de seu bairro, como fez Gilberto Velho em “A Utopia Urbana” (1989), pesquisa onde investiga as representações que moradores de Copacabana elaboram sobre o morar no bairro. Seus informantes eram os moradores do prédio onde ele próprio morava, ou seja, de uma forma ou de outra, o próprio antropólogo acaba fazendo parte do grupo que investiga.

A distinção que estabeleci entre as duas abordagens de estudo do Ciberespaço assemelha-se à diferença apontada por Durham (1986, p. 19) entre a Antropologia urbana brasileira e a praticada pela Escola de Chicago. Ela denomina a primeira de Antropologia *na* cidade, enquanto a segunda de Antropologia *da* cidade. Assim, a abordagem “extrínseca” configura uma Antropologia *do* Ciberespaço ao considerá-lo como mais um aspecto de outras realidades, enquanto que a abordagem “intrínseca” tenta estabelecer uma Antropologia *no* Ciberespaço, uma *Ciberantropologia*. O diálogo com o *corpus* teórico elaborado em torno da questão urbana na Antropologia brasileira é frutífero na medida em que muitos dos temas por ele abordados encontram homologias no interior do Ciberespaço. A pesquisa etnográfica em ambientes de sociabilidade virtual também poderá contribuir para o enriquecimento da reflexão sobre as sociedades complexas, visto que o Ciberespaço pode ser compreendido como uma das esferas constituintes da mesma. Este diálogo entre os campos de pesquisa já foi vislumbrado por outros pesquisadores:

Research on virtual communities will then be even more similar to research on traditional communities in “real life.” Perhaps advanced concepts and theories specifically developed on CMC will find some application in mainstream social sciences, partially repaying the debt of computer-mediated communication research to older and more eminent disciplines.
(Paccagnella, 1997)

À Antropologia cabe o papel de esboçar os contornos dos mapas de significado que demarcam cada uma das diferentes tribos que caracterizam as sociedades complexas, sem perder de vista, todavia, o processo de interação existente entre esses grupos, que no contexto contemporâneo proporciona “(...) uma mobilidade material e simbólica sem precedentes em sua escala e sua extensão” (Velho, 1989: 39). Quanto a isto, o Ciberespaço é constantemente tematizado, a partir da abordagem “extrínseca” mencionada acima. De fato, enquanto meio de comunicação, a Internet proporciona uma sinergia nunca vista em direção a uma globalização cultural¹⁴. Considerando o Ciberespaço pela perspectiva “intrínseca”, por outro lado, percebemos a formação de novas

tribos, não necessariamente com referentes pátrios ou territoriais, mas que se caracterizam por sua coesão e sentimento de pertencimento de seus integrantes. Podemos constatar fenômenos semelhantes numa perspectiva macro-sociológica atual: enquanto o apanágio da globalização prega a integração mundial, a queda de fronteiras e barreiras fiscais e a unificação em bases econômicas, as culturas locais resistem, às vezes de forma dramática, como nos recentes e intensos conflitos étnicos no leste europeu.

Uma das tarefas, portanto, de uma Ciberantropologia, é a de fazer as pontes entre essas diferentes comunidades de sentido - aos moldes da Antropologia Hermenêutica proposta por Geertz (1989) - através da tradução das categorias que orientam as práticas sociais dos grupos on-line. No momento atual do povoamento do Ciberespaço, e no que diz respeito ao grupo por mim etnografado, grande parte dessas categorias advém do off-line. Elementos como configurações espaciais, formas de convívio, maneiras de abordagem e modalidades de relacionamento, encontram no seu símile off-line um modelo inicial, que é reelaborado e contextualizado ao ambiente de sociabilidade virtual em questão. É latente no discurso de meus informantes que esta migração categorial em grande parte supre, na função da analogia, a ausência da elaboração das categorias "nativas" ao on-line. Leaning (1998), ao perceber a forma como os papéis de gênero são representados nas salas de Web-chat¹⁵ que foram objeto de seu estudo, faz uma interessante comparação com a literatura colonial: os colonizadores depararam-se com um mundo novo, porém só dispunham das categorias velhas para descrevê-lo:

Colonial literature sought to understand the 'new' worlds by applying models from the known. This process was not a complete replacement of indigenous features with known ones by the colonialist. Rather the process was one of a re-negotiation of concepts and cognitive templates. In applying a model of gendered behavior to an unknown, cyberspace, we are applying a set of motifs to an unknown form.(Leaning, 1998)

Até agora têm sido utilizadas categorias do off-line para a descrição e compreensão do on-line porque este ainda é uma terra nova. Contudo, o tempo está passando, e esta terra passará a ter uma história e uma tradição que suportem a explicação de suas próprias categorias. Assim, termos como "pessoa", "identidade", "comunidade", "gênero" e outros passarão a ser empregados com a especificidade da forma como são vividos on-line, e não como adaptações dos conceitos off-line.

O acompanhamento etnográfico e histórico da vida on-line poderá demonstrar de que forma as categorias empregadas para pensar e representar o on-line irão (ou não) se distanciar das suas símiles no off-line. Uma parte desta tarefa já se encontra em estado avançado, tanto de discussão teórica quanto de acompanhamento empírico. Trata-se da categoria "pessoa", tão cara a vários campos das humanidades. Muitos trabalhos, em diferentes áreas, vem sendo escritos tematizando justamente as transformações nas noções de pessoa e identidade on-line, tais como Turkle (1997), Stone (1991) ou Leaning (1998).

Mas quem são os indivíduos que dão vida a estas comunidades virtuais? Uma das questões freqüentes na literatura sobre Cibercultura é a que diz respeito ao *status* do *informante*. Quem é o ator social no Ciberespaço, o indivíduo que senta à frente de seu computador ou as *personas*¹⁶ que esse indivíduo vive? A segunda posição tem sido a mais predominante. Paccagnella afirma que é pouco confiável obter dados da vida off-line estando on-line. Ao estudar uma comunidade virtual, busca-se compreender e penetrar no conteúdo das representações de seus habitantes:

In a perspective of ethnographic research on virtual communities the on-line world has its own dignity. (Paccagnella, 1997)

De acordo com a teoria de Goffman (1975), em cada contexto da vida social os atores assumem papéis diferentes, e vivem esses papéis de forma consistente. As Ciências Sociais não estão necessariamente preocupadas com as pessoas enquanto indivíduos, mas sim enquanto sujeitos de relações sociais no contexto sob estudo. Desta forma, os informantes de uma Ciberantropologia tendem a ser mais as *personas* que os sujeitos por trás dos teclados, e não é possível afirmar a existência de uma relação unívoca entre um e outro, na medida em que o mesmo sujeito pode viver, em diferentes contextos, várias *personas* distintas. A intenção de encontrar a “verdade” por trás das máscaras sociais deve ser descartada a princípio, sob risco de perder-se nessa busca a riqueza intrínseca da sociabilidade criada e atualizada no nível das máscaras. Aglair Bernardo adotou esta perspectiva ao fazer a etnografia do “disque-amizade”:

Não estive preocupada em “conferir” tais realidades, verificando, por exemplo, a “verdadeira” origem de seus intérpretes. Não pretendo opor discursos consagrados como verdadeiros a outros tidos como falsos e mentirosos. “A priori”, são todos falsos e verdadeiros simultaneamente, sem a pretensão de submetê-los a um determinado sistema de verdades. (Bernardo, 1994, p.22)

Uma pesquisa realizada a partir da abordagem intrínseca considera como informantes predominantemente, porém não exclusivamente, as *personas*. Naturalmente, não pode ser ignorada a pessoa “física” existente por trás destas *personas*, mas o foco empírico e analítico estará centrado nas interações e performances dos mesmos no Ciberespaço. Enfim, tanto para falsear e simular um personagem quanto para ser “sincero”, o indivíduo terá que manipular as regras e códigos do ambiente, revelando assim a dinâmica cultural do mesmo.

Conforme o contexto em que se encontra, o indivíduo opera de acordo com os códigos culturais vigentes, adequando-se aos mesmos através do processo de metamorfose, um dos conceitos chave que Velho utiliza em sua obra. Semelhante à abordagem das máscaras sociais de Goffman, ele permite que se consiga compreender o fenômeno do multipertencimento. Isto não implica no esfacelamento da identidade individual, mas sim em sua adaptação ao entorno:

O potencial de metamorfose permite, em geral, aos indivíduos transitarem entre diferentes domínios e situações, sem maiores danos ou custos psicológico-sociais, ao contrário do que poderia se pensar a partir de uma visão mais estática de identidade. (Velho, 1989: 82)

No Ciberespaço deparamo-nos com uma capacidade metamórfica hiperbólica, extremamente rápida, eficaz e dissimulada, onde o indivíduo busca adequar-se ao contexto do grupo onde está inserido. Durante a vivência on-line, o mesmo indivíduo "real" pode estar dando vida a diferentes *personas*, cada uma delas em um ambiente diferente, exigindo máscaras distintas. No entanto, no interior de cada contexto de sociabilidade virtual, percebe-se a existência de um *frame* básico, dentro do qual a variabilidade das mudanças encontra-se restringida. Em salas de web-chat, por exemplo, existe uma série de regras tácitas, de acordo com o tema da sala, o horário e os freqüentadores, que determinam o leque de possibilidades que um usuário dispõe para construir sua *persona* on-line. Carneiro da Silva reflete sobre essas possibilidades e suas conseqüências metodológicas:

Esta forma de interação implica na construção de novas identidades, representadas apenas por palavras e símbolos gráficos, que podem ser próximas da identidade real ou completamente diferentes. Como em nenhum outro meio de interação, estas identidades podem ser efêmeras, ou seja, variar a cada conexão. Se por um lado há fluidez nas personas, muitos usuários costumam construir uma identidade e mantê-la por um tempo indeterminado. (...) Existe também a possibilidade da criação de múltiplas personas, pois os indivíduos podem entrar várias vezes com nicks diferentes participando simultaneamente de diversas interações. (Carneiro da Silva, 1998)

Esta é uma das dimensões mais fascinantes de estudos desta natureza: a contemporaneidade oferece ao homem um leque de recursos nunca antes visto em termos de possibilidade (e, no caso, exigência) de criação de códigos comunicativos (entendidos, aqui, como sistemas culturais). Cada indivíduo, por sua vez, relaciona-se em seu cotidiano com diferentes comunidades de sentido; habita, simbolicamente, diferentes tribos. Mesmo em sua vivência Ciberespacial, os códigos, estruturas, temas, enfim, o conjunto inteiro de seu *self presentation* varia de acordo com o grupo¹⁷. Tomando um exemplo hipotético envolvendo diferentes plataformas, a postura, comportamento e visão de mundo articulados em torno de uma lista de discussão sobre a legalização do aborto, criada e freqüentada por cristãos, são muito diferentes dos vivenciados em uma sala de bate-papo sobre futebol. A singularidade e especificidade de cada um dos universos neste exemplo é clara, e o fato do mesmo indivíduo que se senta na extremidade de uma das conexões da Rede pertencer simultaneamente aos dois não indica seu esfacelamento psíquico – uma espécie de Fernando Pessoa hiperbólico e pós-moderno – mas sim a extrapolação de sua capacidade de metamorfose.

Referências bibliográficas

- BERNARDO, Aglair. *Um novo tipo de "impulso" na cidade: Um estudo do serviço telefônico disque amizade de Florianópolis*. Dissertação de mestrado apresentada no PPGAS da UFSC. Florianópolis, 1994.
- DURHAM, Eunice. "A Pesquisa Antropológica com Populações Urbanas: Problemas e perspectivas" in Cardoso, Ruth C.L. (org.) *A Aventura antropológica: teoria e pesquisa*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1986.
- ESCOBAR, Arturo. "Welcome to Cyberia: Notes on the Anthtopology of Cyberculture" in *Current Anthropology*, v.35, n.3, junho de 1994.
- GEERTZ, Clifford. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro, Guanabara Koogan, 1989.
- GIBSON, William. *Neuromancer*. New York, Ace Books, 1984.
- GOFFMAN, Erving. *A Representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis, Vozes, 1975.
- GUIMARÃES JR., Mário J.L. "A Cibercultura e o surgimento de novas formas de sociabilidade". Imprimatur, Revista Eletrônica de Ciências Humanas, <<http://www.cfh.ufsc.br/imprimatur/artigos/guimaraes.htm>>, 1998a.
- GUIMARÃES JR., M.J.L. *Etnografia em ambientes de sociabilidade virtual multimídia*. Trabalho apresentado na mesa redonda "Novos Paradigmas: Etnografia e Ciberespaço" do X Ciclo de Estudos sobre o Imaginário - Imaginário e Cibercultura (no prelo), Recife, 1998b.
- GUIMARÃES JR., Mário J.L. "Sociabilidade no Ciberespaço: Distinção entre Plataformas e Ambientes". <http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html>, 1999.
- HAMMAN, Robin. *Cyborgasms: Cybersex Amongst Multiple-Selves and Cyborgs in the Narrow-Bandwidth Space of America Online Chat Rooms*. <<http://www.socio.demon.co.uk/>>, 1996.
- JONES, Steven G. "Understanding communities in the information age" in Jones, Steven G., *CyberSociety - Computer-Mediated Communication and Community*, p.10, London, Sage, 1995.
- KENDALL, Lori. "Recontextualizing "Cyberspace": Methodological considerations for on-line research" in Jones, Steve *Doing Internet Research: Critical issues and methods for examining the Net* (pp. 57-74), London, Sage, 1999.
- LEANING, Marcus. *Cyborg Selves: Examining identity and meaning in a chat room*. Dissertation submitted as course requirement for the M.Sc. Social Analysis, South Bank University, October 1998. <<http://www.geocities.com/Athens/Atrium/2136/Title.html>>
- MALINOWSKI, Bronislaw. *Argonautas do Pacífico Ocidental: Um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné Melanésia*. Coleção "Os Pensadores", Abril Cultural, São Paulo, 1978.
- MACKINNON, Richard C. "Searching for the Leviathan in Usenet" in Jones, Steven G., *CyberSociety - Computer-Mediated Communication and Community*, p.112, London, Sage, 1995.
- PACCAGNELLA, Luciano. *Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities*. Journal of Computer Mediated Communicatio, vol.3, issue 1, Junho de 97. <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>>, 1997.
- RIBEIRO, Gustavo Lins. *The Condition of Transnationality: Exploring Implications for Culture, Power and Language*. <<http://www.ibase.org.br/~esocius/anais.html>>, 1995.
- STERLING, Bruce. "Short History of the Internet by Bruce Sterling" <<http://www.forthnet.gr/forthnet/isoc/short.history.of.internet>>, 1993.
- STONE, Allucquere Rosanne. "Will the real body please stand up?: Boundary stories about virtual cultures" in M. Benedikt (ed.). *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MIT Press, 1991.

- SULER, J. One of Us - Participant Observation Research at the Palace. <<http://www.rider.edu/users/suler/psyber/partobs.html>>, 1996.
- THOMSEN, Straubhaar et al. "Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets". Trabalho apresentado na IRISS '98 International Conference, 25-27 de março de 1998, Bristol, UK. <http://www.sosig.ac.uk/iriss/papers/paper32.htm>
- TURKLE, Sherry. *Life on the Screen*. New York, Touchstone, 1997.
- VELHO, Gilberto. *A Utopia Urbana: Um estudo de antropologia social*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1989.
- WINKIN, Yves. "A Nova Comunicação: Da teoria ao trabalho de campo". Campinas, Papirus, 1998.

Notas

¹ Trabalho originalmente apresentado no Grupo Temático "A sociedade da informação e a transformação da sociologia" do IX Congresso Brasileiro de Sociologia, Porto Alegre, Setembro de 1999.

² "Vivendo no Palace: Etnografia de um ambiente de sociabilidade no Ciberespaço", dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção do grau de mestre no Programa de Pós-graduação em Antropologia Social da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, junho de 2000.

³ <http://www.thepalace.com>

⁴ Para maiores detalhes sobre o Palace, ver Guimarães Jr, 1998b.

⁵ Para uma interessante síntese da história da Internet ver Sterling, 1993.

⁶ O movimento Cyberpunk, em voga a partir dos anos 80, abrigou também um gênero de ficção científica cuja tematização girava em torno de pessoas marginalizadas em contextos altamente tecnologicados, envolvendo sistemas de computadores, implantes biônicos e engenharia genética.

⁷ Sobre o trabalho de Lévy e sua importância para a discussão sobre a Cibercultura ver Guimarães Jr., 1998a.

⁸ Sobre tele-amigos, um trabalho pioneiro de "Ciberantropologia" (ou seja, antropologia *no* ciberespaço) é o de Aglair Bernardo (Bernardo, 1994), onde é realizada uma etnografia do serviço de tele-amigos na região de Florianópolis. Apesar da autora não se referir ao termo ciberespaço, seu trabalho possui várias características de uma ciberantropologia.

⁹ Os robôs (procedimentos automatizados, também conhecidos como "agentes", que percorrem o ciberespaço executando tarefas determinadas pelos seus proprietários) já são figuras comuns na Internet. Com o aumento de sua autonomia e de seus recursos de inteligência artificial, dentro em breve estaremos em condições de fazer uma análise do comportamento destes agentes de forma autônoma.

¹⁰ Entre os trabalhos que se alinham a esta perspectiva, podem ser mencionados Jones (1995), Thomsen (1998) e Leaning (1998) que fazem uma interessante discussão sobre a independência do on-line.

¹¹ Como por exemplo Hamman, 1996 e Kendall, 1999.

¹² Para uma maior discussão a respeito desta distinção e suas conseqüências veja Guimarães Jr., 1999.

¹³ Refiro-me ao Kula entre os Trobriandeses estudados de forma pioneira (do ponto de vista do método etnográfico) por Malinowski (1978).

¹⁴ A relação entre Internet e globalização é tematizada, entre outros, por Gustavo Lins Ribeiro (Ribeiro, 1995).

¹⁵ Ambientes de sociabilidade virtual acessíveis via WWW.

¹⁶ Utilizo o conceito de *persona* de MacKinnon (1995), que o emprega para designar as identidades construídas pelas *peçoas* no interior do Ciberespaço.

¹⁷ No caso do Palace, a performance “física” dos avatares é um indicador do pertencimento a um dos grupos etários.