



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE PSICOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA SOCIAL
CURSO DE MESTRADO/DOUTORADO**

ANA PAULA PERISSÉ

**SECOND LIFE. DUAS VIDAS:
A OSCILAÇÃO INQUIETANTE DAS NOVAS POSSIBILIDADES
HIPERMODERNAS**

Rio de Janeiro
Dezembro, 2007

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE PSICOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA SOCIAL
CURSO DE MESTRADO/DOCTORADO**

ANA PAULA PERISSÉ

**SECOND LIFE. DUAS VIDAS:
A OSCILAÇÃO INQUIETANTE DAS NOVAS POSSIBILIDADES
HIPERMODERNAS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Psicologia Social da Universidade do Estado do
Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção
do título de Mestre em Psicologia Social.

Orientador: Prof. Dr. Jorge Coelho Soares

Rio de Janeiro
Dezembro, 2007

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/CEH/A

P441 Perissé, Ana Paula.
Second Life. Duas vidas: a oscilação inquietante
das novas possibilidades hiper-modernas / Ana
Paula Perissé. - 2007.
113 f.

Orientador: Jorge Coelho Soares.
Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado
do Rio de Janeiro, Instituto de Psicologia.

1. Comunicação – Inovações Tecnológicas –
Teses. 2. Cibercultura – Teses. 3. Tecnologia e
Civilização - Teses. I. Soares, Jorge Coelho. II.
Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto
de Psicologia. III. Título.

CDU 007:6

Dedico este trabalho ao meu pai e ao meu filho,
imemoriais amores de minha vida.

Imemoriais

Os tempos que se perpassam
como rastros em areia movediça
arrastam-me em pedaços
também minhas frágeis asas quebradas.

O passado passa em direção ao futuro
que retrocede sem deixar marcas visíveis e,
do presente, amálgama de acasos, quero-te suave reflexão.

Avanços. Retrocessos.

Rumos. Perdas.

Virtus.

Novas nuances de ancestrais e pulsantes angústias;
sementes num ventre que ainda não povoou.

Tempo que se esvai.

Tempo que se volta.

Tempo que se ri

e, que talvez, se chora.

Tempo que se perde,

como se *Chronos* se desconhecesse na aurora de meus tempos.

Rugas a mais.

Frestas abertas.

Duplos caminhos.

Ambivalências com sorte lançada.

Do trajeto para Pasárgada resta-me
um resto inquieto e desconhecido
em relicários macios de uma dúvida que não ainda se fez.

Ana Perissé, julho/2007.

AGRADECIMENTOS

Ao meu amado pai, que se foi no meio de toda esta caminhada, a todo seu sacrifício de tentar entender a filha com seu jeito estranho de ser, suas “escolhas radicais”, e sua inquietude de “Mariazinha Furacão”. Tu te foste, meu pai, porém deixou-me tua sutil aprovação.

À minha mãe, que sempre me fez acreditar no segredo quase inaudível da trajetória dos ventos, na beleza da dança etérea dos pássaros em migração, no desejo silencioso das águas a colidirem em enseadas que, ao percorrerem-me a alma, revelam-me o soneto do amor obscuro da lua em prata. Não sei como ela faz isso.

Ao meu filho Bernardo, *scintilla* pulsante de tantas possibilidades criativas, és poesia em matizes de mais colorido amor. Amado que és desde tempos imemoriais em misteriosas simbioses sagradas de pulsações vívidas do Sublime.

À minha avó, por sua coragem e determinação ancestrais nos momentos mais difíceis de nossa caminhada demasiada humana e aleatória nesta vida.

A José Antonio, companheiro de longa jornada, aquele que ajudou a sustentar as minhas escolhas e com quem tenho o prazer de compartilhar segredos de liquidificador. Ode a um Zé, à simplicidade rítmica de um som, monossilábico, porém rico em nuances a serem descobertas, revividas em novos ciclos de regeneração. Zé de múltiplos sons me apresentaste ao primo Bob, ao tio Neil, à Banda, à sonoridade trágica nitiezchiana dos Skynyards, à prosa dura e arredia de Dostoiévski, aos pesadelos refrigerados de Henry Miller, à simplicidade de viver com a integridade de uma alma em busca da criação de seu próprio sentido existencial.

Ao Professor Jorge Coelho Soares, meu Mestre, aquele que a vida por obra de um acaso que não existe, me apresentou. O encontro esperado há tempos, por mim. Fonte de inspiração, de compreensão, de alegria que irradia em mim a vontade de continuar, perseverar, mesmo que desconhecendo um destino final. Um ser-humano com quem falo a mesma língua, apesar de eu estar somente balbuciando. Puro encantamento a cada final de orientação. Minha grande vontade de “emulação ética e estética”. Afinal, será que Deus não joga dados? *Um coup de dés...*

À Professora Ariane Ewald, quando a conheci, em sala de aula, percebi, com muita emoção, que várias coisas que clamavam por sentido há vários anos em minha vida começaram a ter nome e sobrenome, os mais estranhos e imprevisíveis, é bem verdade, cambaleantes e indefinidos num eterno bailar. A dança da vida. A beleza da imponderabilidade, ela me ensinou e me fez sentir.

À Professora Ana Feijoo, que me ajudou a desconstruir alguns estratos sedimentados em mim, como se pedaços meus se desfizessem aos poucos no éter efêmero da solidão humana, por demais humana, para, algum tempo depois, reaparecer tal como uma fênix bem mais inteira.

À Stella Arbizu, amiga-irmã, por me suportar no meu discurso monotemático e na minha distância, ajudando-me com seu carinho, curiosidade e extensa capacidade intelectual. Uma interlocutora artística e sedutora.

À **Ana Augusta Ravasco Moreira Maia**, irmã de alma (copyright da mesma aqui reverenciada), aquela que ousa transgredir as leis da natureza tomada por impetuoso desejo, companheira da mesma caminhada na mais doce insanidade criativa, histórias tão parecidas que até me assustam, tua coragem me trouxe até aqui. Nosso excesso de mortais imperfeitas, tuas poesias venusianas, teu posicionamento diante da vida, me fazem emergir o desejo de seguir adiante mesmo diante da inexistência de sentido aparente. Ela tem as asas de mulher apaixonada pela vida.

À **Andreza Tarrago**, pura elevação espiritual, aquela que sempre me apontou e me ajudou a acreditar na *scintilla* divina das coisas que são, essência divina que também se impregna na problemática do virtual.

À **Michelle Thieme**, “ma belle, these are words that go together well”, são minha carona poética para declamar, revelar e entoar a beleza física e de alma e de alma, conjunção raríssima, de uma jovem mulher que me ofereceu, em mais pura generosidade, sua amizade sincera e acolhedora, da qual sempre necessitei, em momentos tão difíceis. Paul se inspirou em ti!

A **César Borges**, amigo e amado, por me fazer acreditar num potencial de Rainha Cleópatra adormecida, sem serpentes e Marco Antônio, mas com um reinado poroso-virtual- intelectual a conquistar.

A **Gideon Borges dos Santos**, amigo recente que no final desta trajetória me impulsionou por caminhos nunca antes sequer pensados.

À **Jurema Dantas**, preciosa colega, que me apresentou, com gentileza e atenção, à filosofia de Heidegger.

A **Rafael Vera Cruz de Carvalho**, que por seu generoso interesse no meu tema muito me acrescentou, apresentando-me, também, um novo olhar para assuntos quase “perigosamente solidificados” por mim.

A **Walter Benjamin**, meu caso de amor intelectual de outras vidas, minha fonte de inspiração suprema que ao me “tirar do eixo”, quedando-me apaixonada, conduz-me delicadamente a imprevisíveis viagens poéticas e filosóficas no tempo.

A **todos os colegas graduandos do IP e aos mestrandos e doutorandos do PPGPS** que se interessaram por me pesquisa, trazendo-me ou enviando-me, em genuína doação intelectual, material para minha pesquisa assim como, dispondo de seu tempo não-hipermoderno, para discussões teóricas de extrema riqueza.

Aos **funcionários** Jussara, Kátia, Marcos e Aníbal do **PPGPS**, este lugar de atenção, de dedicação, de paciência e de profissionalismo, que ao nos proporcionar um ambiente propício, nos impulsionam em direção aos nossos sonhos acadêmicos.

“É sempre bom renovar nosso senso de espanto, disse o filósofo.”

Ray Brabbury em “As Crônicas Marcianas”

PERISSÉ, Ana Paula. **Second Life: A Oscilação Inquietante das Novas Possibilidades Hipermodernas**. 2007. 113f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) – Instituto de psicologia. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

RESUMO

Na atualidade, tempos hipermodernos, a problemática do virtual está colocada em cena sob uma constituição exponencial. Nossas novas formas de ser, sentir e estar no mundo são cada vez mais influenciadas e mediadas por artefatos maquinais em contínuos *upgrades*. Diante deste cenário, tal pesquisa busca destacar esta portentosa e nova interface do mundo contemporâneo onde subjetividade e tecnologia se imbricam de forma inédita e peculiar. Para tal, captura-se o saber fazer de um jogo que instaura um ambiente de simulação o qual oferece ao sujeito hipermoderno a possibilidade de viver uma segunda vida de acordo com os seus desejos analógicos e digitais. Como ferramenta metodológica decide-se por uma imersão vivencial no ambiente cibernético onde pesquisadora e sujeito se hibridizam em formas de duplos a partir de um ser analógico primordial, com novas demandas reais e virtuais. Desta imersão são obtidos os insumos básicos para as necessárias reflexões associados, naturalmente, ao pensamento de teóricos expoentes deste campo do saber humano. Um sintoma da hipermodernidade, tal qual uma tela de contato do limítrofe entre real e virtual, Second Life é, portanto, um dos caminhos escolhidos para o desvelamento de partes ínfimas desta nova faceta da aventura humana na História.

Palavras-chave: tecnologia; subjetividade; cibercultura.

PERISSÉ, Ana Paula. **Second Life: The Disturbed Oscillation of the New Hypermodern Possibilities.** 2007. 113f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) – Instituto de psicologia. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

ABSTRACT

At the present time, hypermodern times, the problematic of the virtual is placed in scene upon a exponential form. New different faces of feeling and being in this world are each time more influenced and mediated by machinery artefacts in continuous upgrades. Ahead of this scenario, my research searches to detach this new interface of the contemporary world where subjectivity and technology have close relationship trough which is able to offer the hypermodern subject the possibility of living a second life with his/her desires fully nourished. All this techno- social project is possible by the emergence of simulation ambients such as the game Second Life. As a methodological tool, I choose to immerse in this cibernetical ambient so as to have myself (both the researcher and the subject of myself) mixed in a form of “doubles” which require new demands. From this immersion I obtain the more basic seasoning for my reflections along with the most important researchers of this area of knowing human being. A hypermodern symptom, Second Life is, therefore, the way that I choose to apprehend a minimum part of this new face of the human adventure in history.

Key-Words: technology; subjectivity; ciberculture.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Oriente-se pelos Menus	59
FIGURA 2 – Portal de Entrada do Second Life.....	63
FIGURA 3 – Portal de Entrada do Second Life Brasil	64
FIGURA 4 – Imagem do avatar da pesquisadora.....	67
FIGURA 5 – Ohio University no Second Life.....	68
FIGURA 6 – Meet People.....	69
FIGURA 7 – Garota Surfista.....	74
FIGURA 8 – Own Virtual Land.....	76
FIGURA 9 – Economy.....	77
FIGURA 10 – TAM	77
FIGURA 11 – Loja Virtual de Música.....	78
FIGURA 12 – Have Fun	78
FIGURA 13 – Paris.....	79
FIGURA 14 – Psychiatric Evaluation and Treatment.....	80
FIGURA 15 - Me Ajudem!.....	81
FIGURA 16 – Como Faço para Namorar?.....	91

SUMÁRIO

1- PREFÁCIO: Advertência Para Um Instante Eterno.....	12
2- INTRODUÇÃO.....	15
2.1- Inquietações Tecno-Sociais.....	15
2.2- Um <i>Desktop</i> Contemporâneo: Primeira Cena de Adam H.P.....	25
2.3 - Apresentação de um Personagem Hipermoderno.....	27
3- METODOLOGIA.....	30
3.1 - O Desafio de uma Nova Ambiência	32
3.2 - Sobre a evolução da “Sociedade Virtual de Esquina” – Em Campo.....	38
3.3- “Os Argonautas do Pacífico Virtual” – Transformando os Dados Coletados.....	43
4 – FAZENDO <i>DOWNLOAD</i> DO JOGO E DA FIGURA DO JOGADOR.....	45
4.1 – O Ciber Homo Ludens	45
4.2 – O Importante é que Emoções Eu Vivi- A Vida Num Instante	51
4.2.1- Aprendizado Como Nascimento.....	60
4.2.2- Sociabilidade e Pertencimento.....	69
4.2.3- Trabalho e Lazer.....	74
4.2.4- Ciber-Inquietações.....	79
5 - O HOMEM MARAVILHADO E O LUGAR DA TÉCNICA	82
5.1 - O Primeiro Maravilhamento – A <i>Tekhné</i> Grega.....	84
5.2- Outras Perspectivas de Maravilhamento – A Sintonia Misteriosa do Inventor e do Inventado e a Sociedade Tecno-Científica.....	86
6 - O DIVISOR DE ÁGUAS – O PRIMEIRO E O SEGUNDO NOVO.....	89
6.1 - A Independência Auto-Reprodutiva da Técnica no Cenário Hipermoderno Cibercultural	92
6.2 - A Construção de Um Duplo: A inter-relação sujeito- jogador - avatar	97

7 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inconclusões ou os projetos inacabados de Adam H.P a partir de sua nova dimensão sensível101

8 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS107

1 - PREFÁCIO: ADVERTÊNCIA PARA UM INSTANTE ETERNO

“O pensamento só é interessante quando é perigoso”

(MAFFESOLI, 2007, p.13)

“Portanto, não espere aqui o leitor grandes aparatos tecnológicos, novidades científicas extraordinárias ou monstros alienígenas. [...] O homem do futuro de Bradbury, na terra ou em Marte, depara com os mesmos problemas éticos e filosóficos de sempre.”

(Prefácio de Donizete Galvão para *Crônicas Marcianas*, 2004, p. 18).

Não há pretensão de aqui apresentar uma reflexão que privilegie o perigo *per se*. Há sim um esforço de encontrar, na pesquisa que inicio e que se submete sem medo, ao apetite da vida, inserindo-se profundamente, como diria Maffesoli, nas “dobras do mundo”, o instante eterno cuja tragicidade está no respeito destemido de que algo inespecífico, disforme, poderá nos surpreender e nos fazer aniquilar ou nascer renovado.

No mistério dos bastidores daquilo que se coloca em ação no mundo do dinamismo social, um programa de computador é causa de um *frisson*, tanto no mundo real quanto no mundo virtual, causando-me uma perplexidade vibratória.

Second Life está na moda, é *hype*, é notícia quase diária nos maiores e mais respeitados veículos de comunicação pós-massiva¹ no mundo. É *fashion*, é *cool* e está, quem sabe, “à altura do cotidiano”, expressão que uso de Max Weber para apresentá-lo como uma possível representação explícita, nua e crua, da riqueza das estruturas sociais contemporâneas.

¹ Segundo LEMOS (2006), “a mídia massiva - televisão, jornais, rádios, impressos, são meios informativos utilizados na esfera privada, sem nenhuma possibilidade de emissão. Esses produtos da mídia massiva são, erroneamente, chamados de meio de comunicação de massa. Eles cumprem efetivamente um papel comunicacional, mas apenas pela sua função informativa. Assim, televisão, rádio, revistas e jornais são meios informativos de massa que não permitem o estabelecimento de processos comunicativos mais amplos e profundos, com formatos comunicacionais de mão dupla e efetiva troca entre consciências. Na verdade, são meios de informação que não permitem nenhuma interação, a não ser, indiretamente, pela interpretação e demais processos simbólicos de recepção e formação de opinião pública.” De acordo este autor, **os meios de comunicação pós-massivos** que emergem no seio (protético) da cultura digital estabelecem processos de mão-dupla, aumentando as possibilidade efetivas de ocorrência de fenômenos comunicativos entre consciências, ampliando as formas de combinação, recombinação e interpretação das informações circulantes. São meios de comunicação que apresentam aquilo que o autor chama de “liberação do pólo de emissão” permitindo uma nova forma de circulação da informação de forma que, “com as tecnologias móveis e os territórios informacionais essa potência da emissão, da conexão e da reconfiguração aumenta ainda mais as práticas de colaboração e recombinação, aliando de forma mais forte comunicação, comunidade, sociabilidade e mobilidade. A partir daí surgem diversas e inusitadas formas de recombinação informacional e cultural (troca de SMS, fotos e vídeos por celular, *smart mobs* e *flash mobs*, *short films* em celulares, troca de arquivos via *bluetooth*, mudança nos espaços e nas práticas sociais nesses espaços a partir de zonas *Wi-Fi* e etiquetas RFID, games de rua...). Cria-se aqui novas tensões entre o público e o privado, entre o controle por parte do território físico ou institucional (que são as leis, as regras e tudo o que está em jogo em uma instituição) e o espaço eletrônico. (LEMOS, 2006)

Ser capa de revistas de grande circulação e manchete nos cadernos culturais, de economia e negócios, de emprego e de tecnologia de diversos e importantes veículos de comunicação, estar presente na primeira tela de *sites* de grande número de acessos, durante um considerável espaço de tempo, é uma façanha nada desprezível. No mundo da lógica instrumental só é noticiado aquilo que vende, que é da ordem da lucratividade. Notícia gera dinheiro. Second Life movimentava tanto capital quanto o nosso imaginário. E por isso é também sensação, o “queridinho” da vez dos jornalistas, do homem comum, da vida contemporânea. Um fenômeno midiático.

Há algo de autenticidade naquilo que está em foco, na moda, a esfera do império do efêmero o qual vive de um instante que se eterniza num momento fugidio qualquer, um glamour que seduz e que encanta aos desavisados e desconhecedores de sua estranha lógica de funcionamento. Há algo de subterrâneo no fenômeno da moda para além da vaidade que arrasta esfacelando em pura sedução encantatória as possibilidades de análise mais “primitivas e cruéis”, mais densas e representativas dos meandros intersticiais e sombras silenciosas do real.

Esta advertência se faz, portanto, necessária tanto para a pesquisadora que imergiu neste ambiente encantatório tanto para aqueles que me honrarão com sua leitura. Um instante eterno e glamouroso é pura sedução celebratória do presenteísmo contemporâneo. Viajaremos, portanto, para além desta superfície reluzente quando é no subterrâneo mais escuro, úmido e menos confortável que encontraremos nossas respostas. Podemos sim nos deixar encantar com os predicados de um *game* que simula a vida ideal desenraizada da “vertigem de liberdade” anunciada por Kierkegaard (1968, p.66), mas em parte e em movimentos pendulares-críticos, por respeito à nossa própria humanidade e por compreender que a riqueza elucidatória que jaz nessa região, também pode trazer à lume a efervescência de bolhas de significado em suspensão.

No entanto, não me limitarei a apresentar ou mapear as ferramentas tecnológicas complexas e de última geração que fazem “rodar” a ambiência sedutora do Second Life. Nem tampouco realizar exercícios de futurologia antevendo uma revolução tecnológica através do desenvolvimento de *games* em ambiência simulada em 3D. Muitos esforços empresariais são gastos nesse segmento de negócio contemporâneo, a descrição premonitória do futuro revolucionário dos artefatos tecnológicos (e isso também é notícia!), algo como o deixar-se encantar-se com aquilo que virá a ser, um devir fetichizado de lucros garantidos. Esta abordagem tecnicista do fenômeno não está contida neste estudo porque deixa de contemplar, naturalmente, como se dá esta nova prática e de que modo se articula no tecido social. Estaria,

ao abarcar esta primeira e rasa hipótese, me deixando levar pelo canto da sereia que proclama os atributos de um encantamento imagético/sensorial cujo simulacro me proponho a desvendar (o legado de Baudrillard é fonte inspiradora e esta dissertação lhe é um pouco orfã). Também não estou à procura de apresentar o sentido do mundo contemporâneo. Deixo tal tarefa para os múltiplos especialistas hipermodernos de plantão. Como os sistemas representativos do mundo parecem estar descolados de suas origens e, até mesmo vazios de sentido, a idéia primeva deste estudo é indicar novos princípios de referências desveladoras do hiper mundo do excesso contemporâneo. O resultado de minha pesquisa não será um produto midiático.

Este trabalho se faz, portanto, como uma partícula de miudeza aguda que ousa revelar ou colocar em cena um sintoma-fenômeno da hipermodernidade, do mundo em exacerbação constante, como se uma tensão entre o passado e o presente não superasse o antigo, mas que, tão-somente, o elevasse em potência, sem sínteses projetadas para o futuro porque dentro de uma lógica dialógica não-linear. E inserido neste contexto-evolução não sintético da modernidade para a hipermodernidade, do tempo da eternidade duradoura de uma razão progressista para o reino do presenteísmo de uma desrazão volátil e efêmera, destaco como interface, tela de contato para o presente, o fenômeno da simulação de novas vidas vividas num ambiente de construção cibernética a partir de comandos-controles maquínicos digitais realizados por mãos, mentes e corações analógicos, repletos de vida ainda pulsante. Mesmo estando sob os holofotes midiáticos e sob os perigos de análises *prêt-à-porter* que daí advém, Second Life, traz em seu bojo combinações de senhas criptografadas tal como um grande portador-depositário hipermoderno de algum sintoma, algoritmos derradeiros num mundo sem grandes mistérios, herdeiros de uma simplicidade original. Pretendo revelá-los alguns, como num instante eterno de uma fotografia, que nos deixa um retrato daquilo que foi, representação de um mundo em constante aceleração cujo foco, ao acertá-lo, corro o risco de vê-lo distorcido já, quem sabe, na conclusão da minha pesquisa. Riscos hipermodernos que não desmerecem a imagem aqui feita.

2- INTRODUÇÃO

2. 1- Inquietações Tecno-Sociais

“No princípio criou Deus os céus e a terra. E a terra era sem forma e vazia; e havia trevas sobre a face do abismo; e o Espírito de Deus se movia sobre a face das águas.”

(Gênesis, capítulo 1, versículos 1-2)

“Uma coisa é certa: vivemos hoje em uma destas épocas limítrofes na qual toda a antiga ordem das representações e dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimento e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados. Vivemos um deste raros momentos em que, a partir de uma nova configuração técnica, quer dizer, de uma nova relação com o cosmos, um novo estilo de humanidade é inventado.”

(LÉVY, 2004, p.17)

“... ansiosa vertigem por não ter ido até os limites das suas possibilidades. De fato, a máquina (virtual) nos fala; ela nos pensa.”

(BAUDRILLARD, 2002, p.132)

Use a tecnologia para viver melhor.

TIM. Viver Sem Fronteiras

No início era o Nada, o disforme, o inominável e o vazio, o sem fronteiras eterno; sem luz e sem trevas: uma não presença (SERRES, 1998) em cujo não – cenário uma alvorada a se tornar ainda, mas sem ansiedade, poderia contemplar-nos com o surgimento de uma imprevisibilidade de um vir-a-ser qualquer. O Ordinário também é o Sublime por conta de uma magia que esconde mil histórias não contadas ou silenciadas em nome de uma única presença.

Desde o Gênese, tempos históricos imemoriais, a problemática do virtual já carrega em seu ventre a latência do impregnar o mundo com uma transformação. Do Divino aos programas de simulação virtual, a imponderabilidade da existência dos seres, entes, objetos, símbolos, vida, se apresenta como A Experiência da aventura humana, ao longo dos séculos,

que nos leva da ausência à presença, num movimento oscilante e desconhecido que se desvela aos poucos sob a forma de uma *autopoiesis* povoadora.

Compreendo como Pierre Lévy o virtual tal qual um êxodo, um nomadismo deslizante em seu próprio eixo, porque do latim *virtus* herdamos o significado de força e potência. “O virtual é o que existe em potência e não em ato” (LÉVY, 2005, p.15), podendo passar à atualidade dependendo de uma vontade, uma dinâmica que brinca ou que nos brinda com a elevação exponencial de uma potência. O virtual pode vir a ser, mas não é. O não estando presente que nos ronda há tempos e cujos registros se perderam sob a forma de uma ameaça ou de uma celebração?

O impacto mágico, porque facilitador entre o nada-clamando-por-existência e o já-existente-por-se-perder, da técnica sempre existiu. O fogo assustou e impactou, mas também encantou, protegeu. Iluminou. O homínido de 2001 – Uma Odisséia no Espaço- ao brincar pelo terreno inóspito de uma pré-história, mas no seu território, descobriu o primeiro artefato maquínico da história. Constitui um grupo, um comunidade, engordou e fez arte. Imagino os ancestrais dos nossos conterrâneos piauienses no sítio arqueológico do Parque Nacional da Serra da Capivara ao dedicarem-se às artes pictóricas. Confrontaram perigos nunca antes enfrentados porque estavam portando uma luminosidade bruxuleante. Com suas tochas clarearam a pedra, misturaram cores, tornaram-se mais humanos em sua/ nossa nascente artisticidade. Homenagearam. Historiaram: deuses, homens, fatos vividos, Vida.

Que o homem se fez o que foi (PINTO, 2005), ao longo da história, pela apropriação da técnica não é fato original. Vários teóricos já se debruçaram sobre esta íntima imbricação. O que será o Novo, hoje, se é que ainda existe algo que se possa inserir nessa categoria causando perplexidade ao mesmo tempo em que, sendo merecedor de fato da atenção de um homem que vive no reinado das hipernovidades, num grande *digital delirium* de velocidades extremas, pode nos remeter (retrocedendo) ao nada que não é o primevo, a uma não existência daquilo que viveu, foi e sentiu, depois de uma aventura plena de preenchimento virtual?

Uma nova representação pictórica – virtual hipermoderna se faz presente. Este é o meu modo de desvelar o que há de novo nessa ancestral dicotomia. Destaco uma entre várias facetas-ápice, telas-de-contato desta nova realidade, do mundo limítrofe anunciado por Pierre Lévy: os novos *games* de simulação que colocam em cena novos pintores da antiga imbricação homem/máquina. Uma representação emblemática porque com potencial de revelar este novo cenário o qual se ancora sob a forma de uma nova matriz sócio-bio-técnica que se nos apresenta única na história da humanidade: a independência dos sistemas técnicos em relação aos chamamentos simbólico-sociais (STIEGLER, 2003), representativos do

humano. Uma vertigem de autonomia que é clara e apolínea ao mesmo tempo e que nos coloca no íntimo dessa relação, sem possibilidades de volta. Oscilando tal como um pêndulo entre um novo projeto de humanidade que está a se constituir criativamente ou em aprisionamento, vivemos no limítrofe entre máquinas que nos pensam (BAUDRILLARD, 2005) ou homens que pensam através do auxílio dos novos artefatos maquínicos?

Esta dissertação trata de um fenômeno midiático de ampla magnitude porque sob os holofotes da atenção espetacular em seu auge, talvez assim o anunciasse Guy Debórd, ainda esconde uma quantidade de sinais a serem decodificados sob a nova lógica do funcionamento do mundo paradoxal dos excessos luxuriantes que grassam na aspereza do “Deserto do Real” (ZIZEK, 2003). Oscilações que devem estar presentes em minha análise sob o risco de sucumbir a algum ângulo escorregadio e fugidio de abrangência e compreensão teórica. O pequeno e o grande, o novo e o velho, o insignificante e o poderoso, o Apocalíptico e o Integrado de Umberto Eco, o tecnófobo e o tecnófilo se mesclam em novas hibridizações de recortes epistemológicos, novas nuances que podem dar voz a um novo sentido para além das reportagens que geram lucro, programas de TV de audiência instantaneamente aferidas e mensagens publicitárias milionárias. Naturalmente, não desmereço o sentido que advém do discurso midiático e publicitário: faço dele, uma leitura mais linear, de mapeamento de terreno, minha primeira aproximação com o SL². É importante adubo fortificante porque coloca em cena o circulante do imaginário de nossa época em relação ao percebido e ao vivido entre homens e máquinas que se fundem num ambiente de simulação virtual. Todavia, me proponho ir além, sem a censura de um superego vitoriano, porque pesquisadora hipermoderna, ou quem sabe, porque sem as fronteiras desterritorializadas e desencantadas, como nos seduz o conceito da campanha de comunicação da companhia transnacional de telefonia celular TIM.

Second Life é uma exacerbação “escancarada” dos tempos hipermodernos³, nos termos de Lipovetsky (2004), onde tudo é e deve ser revelado com precisão científica, por clara vontade de uma massa desejosa, com lente de aumento e luzes especiais de uma sala cirúrgica. É a nova árvore que se faz brotar em novos frutos-sintomas, novas significações a

² Em muitos momentos da dissertação utilizarei a sigla SL para designar Second Life.

³ Compreendo os tempos atuais como tempos hipermodernos nos termos de Lipovetsky (2004b), onde “longe de decretar-se o óbito da modernidade, assiste-se a seu remate, concretizando-se no liberalismo globalizado, na mercantilização quase generalizada dos modos de vida, na exploração da razão instrumental até a morte desta, numa individualização galopante” (idem, p. 53). Nesse contexto caracterizado pelo autor, “as esferas mais diversas são o *locus* de uma escalada aos extremos, entregues a uma dinâmica ilimitada, a uma espiral hiperbólica.” (ibidem, p. 54) No capítulo 6, momento propício nesta dissertação, faço o necessário aprofundamento acerca deste tema.

partir de sementes antiqüíssimas. É a fala explícita de um mundo limítrofe, diabólico e fáustico em seu projeto de duplicidade e, ainda, prenhe e mercurial ⁴em seu novo projeto de civilização, porque apenas diferente na urgência da compreensão desta nova concepção da problemática do virtual (LÉVY, 2005). Second Life é a explicitação de estarmos, todos juntos, mas com percepções, sensações de gozo e sentimentos, um pouco duradouros, todavia, diversos e desencontrados, numa grande encruzilhada. Esquinas com mil leituras, o excesso que nos coloca diante de uma duplicidade exponencial em múltiplas vias. A ilusão dos vários caminhos que nos levam ao Uno quase sagrado, mas ainda profano porque à procura de um sentido trágico maior.

Sem me deixar seduzir por seu impacto midiático ao tentar combater as alegrias do marketing num mundo de imagens dessacralizadas, tão-somente espetaculares, “no qual os indivíduos supriam com imagens aquilo de que carecem na sua existência real. Na imagem, as pessoas recuperam a unidade e o sentido de suas vidas. A espetacularização da sociedade transforma a realidade em imagem e a imagem em realidade. Todavia, a imagem é uma abstração da realidade, e nossa sociedade espetacular uma abstração e alienação do mundo. A convergência entre real e imagem, ou ficção e realidade, apontada por Debord (2006), encontra-se hoje amplamente disseminada” (ORTEGA, 2005).

Um grande nó górdio. As novas tecnologias da informação parecem permitir em sua tecnicidade independente este projeto de homem imagético-alienado-ficcional- desrealizado, não trágico e unidimensional marcuseano⁵, que lança-se em seu duplo, através de programas de simulação 3D, do quase- tudo, para agregar em si mais uma faceta do ser que é : o sujeito duplo portador de um “Eu Tecnológico” que ao perder sua ancoragem sólido-analógica estaria em confronto ao desprezar suas outras instâncias constituidoras de Si.

Que tipo de homem é este, que nuances mais sutis de si e de sua forma de estar/ ser/ sentir/ viver neste mundo hiper-limítrofe e da vertigem estaria apto a nos revelar? Que tipo de relações sociais estaria construindo no mundo real a partir de suas experiências virtuais (ou vice-versa), que projeto de mundo estaria a modelar a partir dos cliques de seus anulares em

⁴ Mercúrio é a tradução romana do deus grego Hermes, o grande “mensageiro entre os deuses e os homens, a divindade das trocas, da informação e da techné.” (SIBILIA, 2003, p.19) Mercúrio usava sandálias com asas, um chapéu alado de abas largas, e segurava uma vara (caduceu) onde se enrolavam duas serpentes. Movendo-se com extrema rapidez era o protetor dos ladrões, viajantes e mercadores, proporcionando e resguardado-lhes sua riqueza.

⁵ A idéia marcuseana de um indivíduo que consegue ver apenas a aparência das coisas, distanciado, cada vez mais, porque imerso numa sociedade administrada e instrumentalizada, da sua verdadeira essência. O homem unidimensional é um conformista, consumista e acrítico. Ele se considera feliz porque a mídia lhe diz que ele é feliz e, quando se sente triste, parece-me que vai ao *shopping center* fazer compras a fim de obter o seu pacote de felicidade embrulhado em papel acetinado para presente .

suas telas *LCD*? Que tipos de impactos estaremos hoje produzindo a partir desta dicotomia ancestral que se embrenha no emaranhado da relação real / virtual onde o problema da semente se coloca em duplicidade exponencial? Estes são os objetivos centrais de meu trabalho.

O sujeito-jogador - residente do cenário em 3D do Second Life parece-me competente para responder a esta inquietação com lampejos de luminosidade que ainda resguardam a opacidade orgânica original a qual me parece esquecida nas análises mais cientifzantes desta grande área de estudos onde colidem de frente, em altas velocidades, novas tecnologias, o significado da técnica, o sentimento e o ser no mundo diante de um pano de fundo onipresente e arrebatador da lógica neo-liberal que a tudo transforma em mercadoria ficcional. Esta é a viagem, por hora sem âncoras, portos ou enseadas, que aqui inicio.

Partindo do pressuposto teórico de uma possível e recente globalização auto-reconstituente e autônoma dos sistemas técnicos e seu respectivo impacto no sujeito desrealizado-ficcional-atual a partir daquilo que chamarei de o projeto de *download* e compatibilização oscilante dos arquivos da vida que se impregna em “grandiosa e reveladora eloquência” nos jogos de simulação para múltiplos jogadores *on line* centro a minha análise.

Esta nova e portentosa operação técnica de transformação da vida em grandes e homogêneos arquivos intercompatíveis só se torna possível a partir de possibilidades que se criam e que são gestadas ao longo de um processo o qual Bernard Stiegler (2003) descreve. Pretendo articular como esta convergência inédita, primeira na história da humanidade, do sistema técnico de transformação material com o sistema mnemônico do sujeito atual culmina naquilo que chama de “the global mnemotechnical system” (idem, 2003) e que está convocando novas significações no tecido social da vida contemporânea. A recorrente idéia de familiaridade entre cérebros/ mentes e suportes digitais que hoje é parte constitutiva do imaginário tecno-digital atual, abre o caminho ideológico para a existência deste projeto de compatibilização oscilante dos arquivos da vida. Uma das minhas mais valiosas hipóteses porque uma *metamorphysis autopoietica* da técnica em tempos hipermodernos.

Vida vivida que se transforma em vida virtual (ou vice-versa, como num grande simulacro de vivências) através da conversão das possibilidades do real em *terabytes*⁶

⁶ A escala de computação tera, ou teraescala, possibilita acelerar a troca e manipulação/armazenamento de informações digitais em 1000 vezes quando comparada à gigaescala, a mais recente e disponível nos equipamentos mais novos. Muitos pesquisadores da iniciativa privada, como os da Intel, por exemplo, estão desenvolvendo mais de uma centena de projetos nesta área, considerada uma das mais importantes e rentáveis atualmente. Dentre as ênfases de algumas aplicações destas pesquisas está a possibilidade de permitir aos usuários experiências muito mais intensas, sensorialmente, do que as atuais.

imagético-sensoriais, vai proporcionar um novo destino para as informações, sensações, sentimentos, vivências que “sobram” da vida real e que ainda “teimam” em chegar à memória do homem atual sob a forma de *conteúdos processáveis*, formadores de sentido na fronteira do carbono/silício.

A emergência das novas tecnologias digitais parece promover uma reorganização na vida orgânica agora em duplicidade dos sujeitos hipermodernos (vida em moléculas de carbono x vida em componentes de silício) onde um novo tipo de relação entre a capacidade humana de conviver com estes novos sistemas técnicos emerge.

No *desktop*⁷ de qualquer sujeito hipermoderno quase todos os “arquivos da vida” (texto, imagem, som, movimento, *games*), todos espetaculares em sua realidade dupla e ficcional, são criados, reproduzidos, *linkados* e sentidos através de ferramentas digitais tais como o *copy, edit, paste, select, delete*, etc. O pensar e o clicar estão tão próximos (e a contemplação tão distante) que a aceleração digital deste indivíduo, imerso numa profusão delirante de símbolos e de possibilidades de acesso a não-lugares, parece fazer emergir um campo de latência de significados que só vai existir num tempo efêmero, singular, próximo da inexistência, a partir da oscilação trêmula de cliques no *mouse* e digitação no teclado.

Inspirada nessa premissa de uma circulação intelectual, afetiva e digital que parece, no imaginário hipermoderno, perpassar de máquina para máquina, de suporte para suporte, de cérebro para cérebro, através de um grande processo de compatibilização (oscilante) dos arquivos dos conteúdos da vida vivida que se deixar digitalizar ou que se transforma em uma grande e homogeneizante matriz sócio-bio-técnica sob cuja égide passamos a conviver, preparo o terreno teórico para a reflexão de meus objetivos centrais.

Em função, portanto, dos objetivos acima explicitados e do aparato teórico no qual ancorei minha análise, no capítulo 3 apresento a forma com a qual me apropriei metodologicamente deste mundo volátil e escorregadio das mil formas que se apresenta a cada instante e que oscila brincando com o novo como se estivéssemos assistindo a um neocombate de gladiadores romanos pela TV a cabo que pagamos mensalmente. Marc Augé (2004) me auxiliou a entender este novo “espírito do tempo” e como os desafios hipermodernos de fazer pesquisa nos exigem uma nova e cuidadosa atitude enquanto pesquisadores de Ciências Humanas. Malinoswski (1976) me ensinou a fincar minha barraca

⁷ Tradução literal da sigla: Small office, Home office. Com o advento das novas tecnologias, especialmente com a transformação dos *Personal Computers* em grandes máquinas de conexão rápida e móvel, que possibilita a troca infinita de informações, o ambiente de trabalho parece se tornar num novo espaço de possibilidades. Aqui, a possibilidade é a de se trabalhar em um pequeno escritório caseiro, com todos os recursos digitais disponíveis e necessários.

no estar – lá de uma nova não presença, observando com o antigo esmero de um tempo outro a fazer minhas observações participantes imergindo como sujeito sem rédeas, sem limite e no limiar do sensorial, do vivido de uma experiência de duplo virtual exponencial. Com Christine Hine (2004) da Universidade de Surrey, Grã-Bretanha, aprendi o que é etnografia virtual através do compartilhamento de suas idéias pela internet. A partir desse ponto, pude chegar ao meu “esquema” (WHITE, 2005) de apreensão do objeto de estudo tanto como uma Passagem (BENJAMIN) ou como uma Paisagem (DARDEL apud HOLZER, 2001).

A mídia escrita e eletrônica foi fonte primária, conforme já mencionado, nos meus primeiros passos teóricos na compreensão do produto SL. Capas de revista, notícias em veículos pós-massivos, em portais da internet, eventos, desfiles de moda, concursos de beleza, observância das estratégias da assessoria de imprensa de diversas companhias que atuam empresarialmente no Second Life, leitura de entrevistas, notícias e matérias não pagas, conversas informais e trocas de mensagens com curiosos cibernéticos⁸ (jogadores ou não jogadores) fornecem o material para compor o capítulo 4. O circulante no imaginário do mundo contemporâneo a respeito do tema me ajuda a conhecer o jogo, os bastidores, quem joga ou quem apenas vagabundeia por prazer, quem manda e quem ganha ou quer fazer “muito dinheiro nesta vida”, quem faz amigos e relacionamentos, quem se desliga da primeira vida, quem se encontra ou quem se confronta nas duas, quem se perde e quem se acha.

O homem maravilhado e também assustado pela técnica. No capítulo 5, analisaremos o lugar da técnica fazendo parte da essência do homem, mesmo que presa no desocultamento técnico do Ser (BRÜSEKE, 2001). Um desocultamento que ao possibilitar-nos um certo acesso ao Ser, como nos ensina Bruseke ao falar da filosofia de Heidegger, "deixa sempre algo no escuro" (2001, p. 63). É exatamente aí que situo minha breve reflexão sobre este tema ao compreender que uma das causas “da alienação do mundo contemporâneo reside nesse desconhecimento da máquina, que não é uma alienação causada pela máquina, mas pelo não conhecimento de sua natureza e de sua essência, pela sua ausência no mundo das

⁸ O prefixo ciber, segundo pontua Lemos, “tem origem no grego *Kubernets* [que significa] a arte do controle, da pilotagem, do governo” (2002a, p. 20). Interessante notar que a cibercultura não parece dominada por um controle moderno do tipo de um Big Brother, mas sim fortemente associada, em sua gênese, aos movimentos de contracultura dos anos 70. Vale ressaltar que, apesar de a cibercultura ter “origem nesse mundo hiper-quantificado, hiper-racionalista, que tenta integrar, ou melhor traduzir, e não mais representar a natureza através das tecnologias digitais” (idem, p. 107) herdeiro de Descartes, a micro-informática que gera o ciberespaço e o ambiente cultural correlato é uma invenção “de radicais californianos [que tentam] lutar contra a centralização e a posse da informação pela casta científica, econômica, industrial e militar”. (ibidem, p. 111) Resta-nos, no entanto, fazer uma indagação contemporânea se, em essência, essa luta não acabou por engendrar um falso ambiente de liberdade, onde o fetichismo tecnológico de hoje não é simplesmente a “expressão contemporânea do fetichismo da mercadoria” (RÜDIGER, 2004a, p. 51), onde os controles bem menos explícitos estão interiorizados, em sua forma mais sutil, no indivíduo hipermoderno.

significações” (SIMONDON, 1954, p. 10) que fazem parte de nossa cultura. Sem o perigo, não cresce o que salva e muito menos o que nos ensina, para pensar na poética de Holderlin.

No capítulo 6 chegaremos à sala de parto da cultura digital e daremos à luz a cibercultura, o pano de fundo sociocultural no qual hoje vivemos imersos e que “emerge da relação simbiótica entre a sociedade, cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica” (LEMOS, 2003). Detectamos aqui uma importante ocorrência, um aspecto que hoje sedimenta e que possibilitou, após tempos de gestação, este nascimento cibernético. Filhos desta *scintilla* e potência de vida estamos, hoje, portanto, diante de um cenário em ação com infinitas possibilidades, que se movimenta freneticamente em desmedida agitação telemática, colocando em cena velozes e furiosos símbolos dispersos que parecem clamar por sentidos fugazes a cada instante. Clamor que se dá a partir daquilo que Stiegler (2003) nos fala sobre a fusão ou a convergência que une os sistemas mnemotécnico e técnico a partir das novas tecnologias que fazem circular fluxos de informação entre diversas plataformas digitais que interfaceiam, que compatibilizam os múltiplos aspectos da vida social e econômica numa nova linguagem de signos digitais. Esta nova comunicação de última geração tecnológica parece criar uma estranha união entre os variados aspectos da vida social que possuíam características próprias e que demarcavam sinais de identidade e de relação com o mundo. Esta união que a tudo complementa ou que com tudo parece dialogar transforma antigas relações em estranhos cúmplices de familiaridade e de entrosamento. Em outros termos, assiste-se ao fenômeno da globalização do sistema técnico que altera a dinâmica da constituição do sistema mnemônico do sujeito contemporâneo. Estamos no ápice da cibercultura.

Ainda, neste capítulo, diante de um ser que se viu nascer no novo espaço aparentemente unidimensional gestado pela imbricação das novas tecnologias auto-reconstituíntes, encontraremos um homem cujo simulacro de existência se faz em uma duplicidade quase trágica. Impactos sócio-bio-técnicos na vida vivida, na nossa capacidade de moldar subjetividades e modos de fazer humanos. Neste capítulo analisaremos a vida no exponencial de seu duplo: as relações que se criam na ambiência da ciber-simulação, onde mais uma vez, um Novo parece entrar em cena quando da original relação mediada técnica-afetivamente entre dois avatares, alter-egos de pessoas orgânicas em sua, primeira, definição. Nas outras interações sócio-comunicacionais da internet, esta dupla mediação técnica que se faz pela representação do “Eu Tecnológico” via tão-somente bytes não se apresenta: nos sites

de relacionamento como *orkut*⁹ ou *my space*¹⁰, mesmo sob a forma de um *perfil fake*¹¹, um resquício orgânico ainda está mais presente. Nos sites de comunicação e troca de mensagens e imagens como *msn*¹² e *icq*¹³ o encontro é muito mais da ordem do orgânico, poros que estão à frente de sua troca simbólica.

No cenário dos *games* virtuais herdeiros do RPG¹⁴, a ficção é reconhecida pelos sujeitos que os jogam. *Second Life* muda de ponta a cabeça esta relação, tal qual a convergência entre real e imagem, ficção e realidade citada por Débord (2006): um duplo parece ganhar forma para dar conta desta inédita mediação técnica-social que se faz, na ambiência ciber-simulatória, entre sujeito-jogador/avatar. O que é ficção e realidade se oferecem em feliz casamento, imagens e símbolos que se deslocam sem timidez entre estas duas dimensões espetaculares. O problema da autenticidade está colocado. Tentar compreender as demandas simbólicas do sujeito-jogador “escondido” em sua totalidade pela personalidade identitária-técnica-soberana de seu avatar é um passo para revelar como relacionamentos não corporificados estariam moldando a vida real da presença vivida e quais novas intersecções poderiam se estabelecer entre ambas. O novo problema do duplo.

Nascendo parece estar, portanto, em uma nova aurora histórica, um novo tipo de homem: um homem pós-orgânico (SIBILIA, 2003) que parece articular moléculas e bytes em

⁹ *Orkut*, site de relacionamento, uma ciber-rede social afiliada ao Google, criada em 2004, com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos (reais ou virtuais ou ambos). Seu nome é originado no projetista-chefe, Orkut Büyükkökten, engenheiro de nacionalidade turca do Google.

¹⁰ *My space*, site de relacionamento desenvolvido pela Microsoft, na esteira do sucesso do Orkut (de outro gigante do mundo empresarial virtual – Google- concorrente que agora passa a ameaçar a soberania da empresa de Bill Gates), que possibilita aos usuários a novidade de utilizarem sons e imagens em movimento.

¹¹ *Perfil fake*, gíria brasileira para perfil falso, ou seja, a utilização de um personagem, de uma persona, criada pelo usuário com o intuito de não se revelar totalmente no meio virtual, seja através da adoção de um nome falso, imagem e/ou descrição fantasiosa de sua personalidade e gostos pessoais. Com este recurso, as possibilidades de ser e de ser visto (virtualmente) do jeito que se deseja são infinitas e a gratificação pelo uso de fantasias, sem fronteiras.

¹² *Windows Live Messenger*, serviço de comunicação de mensagens instantâneas mais usado do mundo, criação da gigante Microsoft Corporation

¹³ *icq*, um programa de comunicação instantânea pela internet, anterior ao *msn*, e que foi o mais popular durante anos. A sigla é um acrônimo baseado na pronúncia das letras em Inglês (*I Seek You*), em português, *Eu Procuo Você*. O ICQ foi o pioneiro desta tecnologia tendo sua primeira versão lançada em 1997 por uma empresa israelita chamada Mirabilis, adquirida pela AOL em 1999.

¹⁴ RPG- *Role Playing Game* (Jogo de Interpretação de Papéis), é um jogo (analógico, ou seja, “de mesa”, que utiliza tabuleiro, cartelas e imagens em papel) de estratégia e de imaginação no qual “os participantes incorporam personagens ficcionais - típicos dos filmes ou dos livros- e , assim, podem dar seu próprio desencadeamento à história. São jogos baseados em um livro, que é o suporte para o mestre criar a aventura. O resto do processo funciona de acordo com a habilidade deste mestre em conduzir a trama, transmitindo de maneira satisfatória as noções do ambiente e dos personagens idealizados para o desafio” (ANDRADE, 2006), dependendo portanto desta competência “analógica” para manter a ilusão de um mundo ficcional. “ Um RPG não possui cenário nem figurino, apenas alguns recursos – som, peças, vestuário, etc- que podem ser utilizados para aguçar a imaginação dos jogadores e facilitar o processo de imersão”. (idem, 2006). A capacidade discursiva/narrativa dos participantes e do mestre também são recursos de suma importância.

sintonias ou desarmonias de interação e que parece viver numa zona de umbral com lampejos de luminosidade entre o esquecimento e as ricas possibilidades da lembrança, entre os fatos da vida corporificada e o vivido nas suas andanças enquanto “Eu Tecnológico” em tempo integral, carregando, talvez, a crença de que todas as coisas da vida podem ser digitalizadas mesmo que à custa de alguns sacrifícios ritualizados por desmemórias e desafetos.

No capítulo final, ao tentar revelar uma faceta deste novo homem ao longo de minha dissertação, pretendo compreender quais os novos caminhos ele estará a percorrer na jornada que está cimenta para si. Homens ainda orgânicos ou com resquícios de fragmentos de organicidade que são chamados, a todo momento, ao diálogo na arena digital. Uma perspectiva de alteridade que me parece se fazer necessária e cujo ponto de intersecção, por mais nebuloso e fugidio que seja, me interessa em termos de novas adaptações, novas lutas e resistências, novas possibilidades de criação humana e novas formas sociais de inserção. Será que estariam todos imersos num reino novo de incertezas e oscilações onde encontrariam uma brecha criativa entre apocalípticos e integrados, entre humano e maquínico, na percepção de uma imponderabilidade e imprecisão de duas vidas vividas? É esta a grande inquietação e desafio que se configura o meu estudo de mestrado.

Inquietação que se faz tendo como inspiração um ensaio e um narrador benjaminiano. Minha ousadia, pois uma forma de homenageá-lo. “Para Benjamin, a arte do narrador é também a arte de contar, sem a preocupação de ter de explicar tudo; a arte de reservar aos acontecimentos sua força secreta, de não encerrá-los numa única versão” (GAGNEBIN, 1982, p.70). Meu narrador é um ator social hipermoderno, Adam H.P., um jogador de SL, que ao relatar sua experiência neste registro de uma anti-história, porque ao invés de encerrar a sua experiência de forma definitiva, suas dúvidas e inquietações abrem-se para o devir de um sentido inacabado. Tanto em minha dissertação e, como por extensão, na vida sobre a qual ela fala, Adam H. P. cumpre aqui um papel metodológico de colocar em cena discussões teóricas sobre o meu objeto de estudo a partir desta constatação de que a dimensão do infinito mesmo que mediada por poros, bits e átomos de silício ultrapassa as nuances de uma memória individual que hoje se coloca nesta nova fronteira.

Uma escolha, portanto, onde a errância aberta de um *flâneur*, tal qual Adam H.P, um jogador de SL, um ciber-sujeito que, contemplativo entre cliques de mouse, fugidio naquela esquina a ser caminhada, de forma fragmentária, estaria a provocar muito mais descontentamentos transformadores do que a elaboração de respostas fechadas num eterno tecer-articular de idéias onde a latência do devir-a-ser estão postas ou poderão estar em presença num processo de desvelamento através de colagens das falas que escutei, conversas,

sentimentos, leituras e reflexões teóricas, livros e textos acadêmicos, divulgação de trabalhos em Congressos, revistas científicas, revistas e jornais de “jornaleiros”, sites, poesias, filmes, pinturas, biografias. Acredito na verdade que está escondida nesta multiplicidade porque a lógica da vida contemporânea não se revela assim tão facilmente, indisponível a ser compreendida por uma única tentativa binária. São necessárias mais oscilações 0/1. Também não quero decifrá-la por completo. Quero apenas uma senha de acesso.

Uma senha a partir do vivido, experienciado, uma vez que sem experiência, como nos diria Paul Valéry (1996a), não há futuro.

Que tipo de futuro estaremos produzindo na contemporaneidade?

Ouso arriscar que sem a metáfora de um pêndulo oscilante, numa incansável varredura entre dois pólos, a possibilidade do desafio mixante entre orgânico e digital será um grande pesadelo. Este trabalho é minha chance para o início de uma compreensão.

2.2 -Um *Desktop* Contemporâneo: Primeira Cena de Adam H.P.

“O que mais importa ao homem moderno não é mais o prazer ou o desprazer, mas estar excitado.”

(NIETZSCHE apud VIRILIO, 1996b, P. 91)

Adam H.P. mora sozinho em algum lugar do hemisfério norte e é um adulto jovem. Agitado, trabalha neste momento em seu *So-Ho*¹⁵, utilizando-se do último *upgrade* que acaba de fazer no *laptop* com conexão *WiFi*¹⁶, diante de uma tela *Liquid Cristal Display* que exhibe um dos seus múltiplos projetos *freelancers* à espera de aprovação; homens que decidem cujos semblantes Adam H.P. nem sonha em conhecer. Cansado, já na segunda lata de bebida energética desta manhã, resolve navegar em busca de um bocado de distração no intervalo que se permite. Faz um rápido e despercebido movimento do dedo anular para clicar no mouse e se volta, numa fração de segundos, para um “momento relax” de *chat* com os seus amigos .

¹⁵ Tradução literal da sigla: Small office, Home office. Com o advento das novas tecnologias, especialmente com a transformação dos *Personal Computers* em grandes máquinas de conexão rápida e móvel, que possibilita a troca infinita de informações, o ambiente de trabalho parece se tornar num novo espaço de possibilidades. Aqui, a possibilidade é a de se trabalhar em um pequeno escritório caseiro, com todos os recursos digitais disponíveis e necessários.

¹⁶ Wireless Fidelity. Protocolo técnico para conexão à internet sem fio.

Decide, em instantes, por um *wardriving*¹⁷ no final de semana numa região metropolitana de sua cidade que ainda não foi “reconhecida” por seus colegas *magicbikers*¹⁸. “A conexão deve ser livre para todos, como verdadeiros (ciber)ativistas lutamos por um ambiente democrático que coloque em sinergia mobilidade e tecnologias sem fio. Acredito que Patricia deva estar nessa, (ela está *off* agora, que pena!)”, sorri Adam H.P. ansiando por um pouco de emoção mais libidinal, “afinal, foi ela quem primeiro me ofereceu um belo sorriso naquela tarde no metrô.

“Que seria de mim sem essa possibilidade de “uma social via *bluetoothing*”¹⁹ ? Mas será que aqueles olhos azuis eram os dela?” Não estava bem certo.

“Bom, pelo menos tenho a lembrança nítida do impacto de suas pernas em minha mente. Será que está *on line* agora? Vou checar. *I wanna rock you all night, rock the night away.*

E meu avatar²⁰, será que se interessaria por essa doce criatura de carne e osso? Não, ele não tem nenhuma Patrícia em sua vida. Ainda. Vida desértica a sua, mas como faço para que ele encontre alguém além daquelas prostitutas do *Xcite*²¹ ? Algum comando que desconheço ou que devo “baixar” do site do SL

¹⁷ *Wardrive* é uma prática de buscar acesso sem fio à internet, os chamados *hotspots*, dentro de um carro com antena e laptops. Para mais informações ver André Lemos (2004).

¹⁸ Os *magicbikers* realizam a prática acima descrita, de localizar *hot spots*, utilizando-se de mochilas onde guardam antenas e o laptop. Para maiores detalhes ver André Lemos (2004)

¹⁹ O *bluetooth* é um protocolo de conexão por redes sem fio com alcance, em média, de 10 metros, mais utilizado para conectar aparelhos caseiros como celulares, impressoras e até computadores. O *toothing* é uma prática que, facilitada por esta tecnologia, possibilita trocar informações (som/texto/imagem) entre celulares em tempo real. Maior aprofundamento sobre este tema está em Lemos (2004).

²⁰ No campo do saber da informática, avatar é a representação gráfica de um usuário em realidade virtual, de acordo com a tecnologia, que pode variar desde um sofisticado modelo 3D até uma simples imagem. São normalmente pequenos, aproximadamente 100 pixels de altura por 100 pixels de largura, para que não ocupem demasiado espaço na interface, deixando espaço livre para a função principal do site, programa ou jogo que se está a usar.

A palavra “avatar” tem sua origem etimológica na mitologia hindu que, segundo Machado (2002, p. 7-8), “designava o corpo temporário utilizado por um deus quando visitava a Terra. O antigo termo sânscrito *avatara* significava, ao pé da letra, “passagem para baixo”

²¹ “Um lugar completo, com motéis a céu aberto, piscina, pista de dança e calabouços para a prática de fantasias.”

Revista Época, pg 92, 19/03/2007, referindo-se a um não-lugar bastante específico situado na ambiência virtual do Second Life. O conceito de não -lugar de Marc Augé, compreendido como uma “alusão a uma espécie de qualidade negativa do lugar, de uma ausência do lugar em si mesmo” (2004d, p.79), um espaço de duplo deslocamento: “do viajante, é claro, mas também, paralelamente, das paisagens, das quais ele nunca tem senão visões parciais, instantâneos, somados confusamente em sua memória e, literalmente, recompostos no relato que ele faz delas[...]”. (idem, p. 80). Maior aprofundamento deste conceito no próximo capítulo.

para tornar a sua imagem mais atraente? Acho que deveria jogar mais, ganhar mais experiência. Será? Estou quase viciado nisso, acabo sempre minhas noites em algum lugar à procura de alguma garota- avatar. Por outro lado, a sua casa está bacana, a decoração ficou ótima e seus amigos me parecem “gente boa”. Mas, este trabalho que arranjei; está duro de fazer mais uma graninha. Acho que deveria abrir um escritório virtual, me tornar um consultor de marketing, por exemplo. Dá status e grana. Além disso, o SL é o grande nicho de negócio do mercado tecnológico de hoje. É isso! Como é que estará a cotação de lindens ²² no *e-bay* ²³? Não verifiquei ainda esta semana.... Ah! nossas vidas vão deslanchar, tenho certeza. Anshe Chung ²⁴ que me espere!

Meu avatar realmente poderia fazer mais grana, comprar terrenos, oferecer espaço publicitário para produtos reais e virtuais. É isso, transformado num consultor de negócios para assessorar novos usuários e avatares no mundo empresarial do SL, ele vai longe. Nós.

Preciso planejar melhor meu tempo. Mais uma vez: tempo, tempo, tempo! Por hora, devo deletar estas imagens, estes “delírios digitais” do meu cérebro, fechar o *msn*, sair da tela do SL, esquecer de procurar por Patrícias e pensar nas nossas vidas. Tenho que focar, deixar de tantos nomadismos mentais; preciso de mais alguns projetos aprovados“. Lindens ainda não estão dando tanto retorno, para mim, neste momento. Preciso de euros. Mas, certamente, vou investir...”

2.3- Apresentação de Adam H.P.: Um Personagem Hipermoderno

“O problema da semente, por exemplo, é fazer brotar uma árvore.” (LÉVY, 2005, p.16)

A análise da ambiência de Adam H.P. pode gerar dezenas de trabalhos, cada qual sobre

²² Moeda circulante no jogo Second Life que tem valor de troca no mundo real, paridade em dólares, euros, reais ou qualquer outra moeda onde exista jogadores desta nacionalidade. Em jan/2007, 1 linden está cotado a R\$95,00.

²³ Site de leilão, palco das trocas “mais concretas” entre virtual/real

²⁴ Avatar da alemã Ailin Graef, de 32 anos, empresária do ramo imobiliário no SL, um dos primeiros milionários (real) a fazer dinheiro na ciber-ambiência. Modelo de vida e de experiência internética para muitos “Eus-tecnológicos”.

inúmeros e relevantes temas e sob diferentes perspectivas. As possibilidades de análises e vivências são inquietantemente múltiplas, porém sempre de caráter ambivalente, fugaz e fugidio, oscilantes porque constituintes de sua própria natureza.

Adam é um personagem que crio para melhor transitar neste mundo que vive imerso numa parafernália tecnológica auto-reconstituente, navegando por entre as fronteiras quase orgânicas do real e virtual, através de circulações de bits e poros e dos paradoxos humano e não-humano, matéria e espírito, natureza e artifício.

Adam, homem hipermoderno comum, detentor de um “Eu Tecnológico” em enraizada duplicidade, abre várias telas (de contato) ao mesmo tempo, trabalha enquanto fala ao *msn*, procura sites de aventuras, de sexo, de notícias, e joga Second Life. Um jogo *on line* de interpretação e de simulação para múltiplos jogadores onde a possibilidade de simular/criar uma segunda vida (virtual) para além da vida vivida repleta de angústias e frustrações que grassa na aspereza da realidade de nós mesmos é a idéia-chave. Sem objetivos de vencer, somar pontos, ou sobrepujar um inimigo, o *conceito* é ganhar ao “construir” uma nova vida e progredir²⁵. Uma segunda vida onde fantasias se realizam sem a censura de um *Grande Outro*, nos termos de Zizek (2003), sem os limites que nos impõem o respeito à alteridade, onde os sonhos se transformam em realidade com a permissão sem culpa de um “Eu Tecnológico que se gratifica em tempo integral” e que exerce, sem controles, o poder em viver de acordo com o seu exclusivo desejo. Sem balas perdidas, tecidos adiposos em excesso, timidez claudicantes que nos engessam a ação, o duplo deste homem orgânico se lança em aventuras de novas sociabilidades com a vivência-alternante-porosa-bítmica de seu avatar. Este jogo se constitui, portanto, numa grande Senha de Acesso, meu ponto de contato numa interface simbólica para a desmesura excessiva, para o reino da *hybris* tecnológica em que vivemos e que tanto nos revela uma face dionisíaca quanto uma face apolínea do mais puro sutil e “doce” controle maquínico. Um pequeno ângulo através do qual pretendo fazer emergir a eloquência de alguns sintomas deste mundo auto-renovante das Novas Tecnologias.

Ele, portanto, nos conduz a essa viagem com conhecimento de causa, circulando por estes cenários com a naturalidade de um jovem que se viu nascer neste mundo fluido e volátil e que, parece-me, ainda guarda em si a poesia de ter em potência a capacidade de se

²⁵ A ideologia moderna do progresso cede lugar à ideologia hipermoderna do sucesso individual engendrado pelo próprio sujeito. Corolário da equação utilitarista de viver uma vida bem-sucedida, obter êxito é imperativo nas esferas pessoal, profissional e emocional, tanto na vida real quanto na vida especular cibernética.

surpreender e de se angustiar com o oferecimento infinito de escolhas de modos de vida, sentimentos, prazeres, consumo, mortes e renascimentos.

Ele se constitui na síntese de todas as falas, sentimentos, racionalizações, o vivido e o experienciado das pessoas que conheci, dos jogadores que encontrei, dos viciados declarados, encantados e também receosos com o fascínio da desmesura paradoxal que oscila entre o prazer e o aprisionamento dentro de um mundo que é múltiplo em sua pregnância, que desvela o passado e se sobrepuja ao futuro, numa nova apropriação dos grandes sentidos da vida, atravessando e redimensionando diversos espaços e tempos, numa errância que alterna portos e enseadas no real o qual, ainda e em potência, faz brotar da semente uma árvore, mesmo que reflorestada, na eterna dança autopoietica de uma natureza subjetivada, transformada pelo saber fazer humano. Tempo e espaço mutantes, criador e criatura estranhando-se em novas cifras de acesso a diferenças que oscilam entre o novo e o (eterno) retorno ao primevo.

Faço do saber de Adam H.P. a minha senha para um contato mais carnal e explícito, tal como uma cena *X-rated*, com o mundo das duplas vidas vividas que oscilam entre a abundância explícita e uma penúria (desconhecida e desconfortável) a transbordar “sintomas” sob diferentes formas e formatos hipermodernos. Ao simular sua própria vida manipulando, construindo e elaborando o cotidiano de seu avatar, seu alter-ego no SL, ele passa horas de seu tempo livre diante de uma tela, interagindo com outros sujeitos-usuários de vários programas assim como vários sujeitos-jogadores através das vidas de seus avatares; *their second lives*. Adam e seu avatar estão em constante interação com os outros, alteridades-usuários, portadores desse novo “Eu tecnológico” que se encontram e se sociabilizam no espaço virtual.

Adam H.P. não é um herói. É um homem comum. Todos percorrem a sua trajetória, em parte, em fragmentos, ou na íntegra. De fora, apenas os que ainda estão excluídos do reino digital e os “dejetos humanos”, tal como Bauman (2005) os identificou, os quais, de alguma forma, são figuras que devem estar em cena por fazerem parte, de forma perversa, da lógica de funcionamento do mundo contemporâneo, e por isso mesmo invisíveis, neste universo que tudo parece transformar e/ou compatibilizar em grandes arquivos sob a linguagem quase cifrada, criptografada, mas universalmente decodificada, de signos digitais.

Metaphorai de minha incursão, Adam é o múltiplo, a sombra, o duplo desamparado na ilusão de seu poder maquínico, minha escuta de um mundo que se revela ou que se crê no ápice da realização de uma lógica instrumental que ao abolir o acaso nos leva a surpresas incomensuráveis. É exatamente no registro da surpresa, “sem a arrogante pretensão ou

disposição metafísica de impor como único e verdadeiro um pensamento que por sua neutralidade ou desejo de desafetar-se, desrealiza a vida” (DUNLEY, 2005, p.23) que anoro o meu trabalho. Como protagonista de um grande cenário de arquivos pulsantes em sua compatibilidade informacional e afetuosa, Adam me parece ter em mãos a possibilidade de uma síntese. Mais criativa ou menos apolínea em seu brilho que ofusca a opacidade da hibridez dos tecidos orgânicos informacionais. A tecnologia não necessariamente nos desautoriza o exercício pleno de nossas potencialidades. Resta-nos o decifrar da Grande Senha de Acesso, a nova aventura que retorna premente na agenda da humanidade. Assim como a interpretação de Habermas de uma idéia alternativa de Marcuse para com a natureza dominada²⁶, Adam e eu acreditamos na possibilidade das novas tecnologias aumentarem o reino da liberdade, no momento único e precioso em que “em vez de tratar a natureza como objeto passivo de uma possível manipulação técnica, podemos dirigir-nos a ela como a um *parceiro* numa possível interação. Em vez da natureza explorada podemos ir em busca da natureza fraterna”. (HABERMAS, 1980, p.308). Uma hipótese.

3- METODOLOGIA

“O pesquisador é um animal social. Tem um papel a desempenhar, e as demandas de sua própria personalidade devem ser satisfeitas em alguma medida para que ele possa atuar com sucesso.”
(WHITE, 2005, p.283)

Existem três momentos nítidos no desenvolvimento do percurso metodológico que fiz até chegar neste ponto. Rumo ao novo e ao desconhecido, adjetivos bem caros a esta pesquisa, várias abordagens se descortinaram à minha frente.

No primeiro momento, com um grande receio de me lançar ao campo e encontrar, tragicamente, como num passeio ao reino de Dionísio, o Grande Deus Estrangeiro, o imponderável e o ainda não abarcado por minhas considerações teóricas, minha experiência

²⁶ Para os 70 anos de Herbert Marcuse, em 1968, Habermas escreve o artigo “Técnica e Ciência enquanto Ideologia” onde, através da idéia de Marcuse ao afirmar que o próprio conceito de razão técnica já é uma ideologia porque se reveste de uma dominação - sutil e não criticada, totalmente legitimada pela sociedade moderna, uma vez que oferece ao homem o seu sustento e conforto - sobre o homem e sobre a natureza, vai refletir sobre como o progresso técnico-científico já reorganizou, ao longo da história, as instituições e setores da sociedade e como, através de uma comunicação progressiva do agir-racional-com-respeito-a-fins poderia inaugurar uma nova organização societária onde uma nova racionalização não dominadora seria possível.

de pesquisadora e de sujeito, resisti, quase que metafisicamente, cercando-me de um longo estudo de reflexões epistemológicas a fim de descortinar o maior conhecimento apolíneo possível, com clareza e à luz de (quase) certezas, a respeito do *zeitgeist* hipermoderno. Cercando-me de idéias-chave principalmente após importante leitura de Marc Augé, o qual analiso mais detalhadamente e Michel Maffesoli, que me possibilitou com deliciosa gentileza um olhar teórico-tribal mais adequado ao ritmo pulsante da hiper-vida, pavimentei esta estrada inicial numa tentativa de trazer à lume os significados, os múltiplos símbolos velozes e furiosos, voláteis e circulantes do Reino do Virtual inscrito e também relevante sintoma no mundo da hipermodernidade. Para tanto, e por respeitar o meu medo primevo de imergir e me perder em cena digital, tentei fazer uma decodificação daquilo que surge, muito especificamente, como um “novo espírito do tempo”. Uma grande tentativa de “proteção epistemológica” cujo resultado nasceu como necessário porque revelador e indicativo de uma atitude como pesquisadora da qual ainda, nesta etapa, me utilizo.

No segundo momento, com a percepção de estar amparada, em parte, com meus constructos teóricos, lanço-me à vida pulsante da experiência de fronteira, do imbricamento íntimo do real/virtual, tentando compreender a experiência vivida de um sujeito-jogador, sua posição mundana na ciber-ambiência, numa perspectiva fenomenológica, onde o conhecimento que produzi está no registro do inacabado, numa direção cujo sentido aparece e desaparece, escapando fugidio na opacidade de um mundo oscilante de bytes e circulação sanguínea, inteligência artificial e cognição/ intuição, interfaces e membranas, lógica que nos foge à uma compreensão “mais apolínea” mas que nos recoloca em cena em múltiplos atravessamentos binários e orgânicos.

O último momento é a indicação daquilo que pretendo fazer com os dados que ainda estou obtendo (o gerúndio que utilizo também é relativo ao diálogo que não se extinguiu, fiz amigos e também alguns desafetos reais e virtuais a partir desta pesquisa) e que também vivenciei, tentando inscrever o meu estudo “na carne do mundo virtual”, porque como pesquisadora que imergiu neste ambiente como usuária, jogadora e participante de várias ciber comunidades, posso falar de uma essência que surge a partir de uma sofrida e estranha experiência vivida durante quatro meses de intensiva troca cibernética. São conversas informais reais e virtuais, observação participante em site de relacionamento-orkut-, em site de troca instantânea de mensagens – msn- e, naturalmente, na ambiência simulada do Second Life através de meu avatar Annah Lumet.

3.1 – O Desafio de uma Nova Ambiência

A expressão “espírito do tempo” ao qual me referi é uma tradução usada por muitos autores da Língua Portuguesa e também por tradutores muito bem conceituados, numa tentativa linguística de transpor para o nosso idioma o sentido da palavra alemã *zeitgeist*. A definição sobre a qual me amparo é derivada das reflexões de uma tendência da filosofia da qual Jacques Derrida e Gianni Vattimo são autores referenciais. Na perspectiva destes pensadores, o espírito do tempo indica aquilo que acontece hoje e o que está por vir; alguma coisa de singular da qual há muitos sinais no mundo mas que ainda não foi integralmente percebida, algo que apresenta-se com nuances inéditas sobre as quais faz-se necessário um posicionamento teórico.

Cumprе ressaltar que a demarcação histórica que faço neste trabalho (modernidade/ supermodernidade (AUGÉ,2004) / hipermodernidade (LIPOVESTSKY, 2004) tem em seu germe, naturalmente, o caráter da imprecisão. Qualquer corte temporal que se faça com o propósito de situar uma idéia ao longo da história vai ter de conter, em seu bojo, pequenos ou até mesmo grandes espaços imprecisos. Para dar conta da própria não linearidade da experiência humana não há outra alternativa a não ser partir do pressuposto de que a distância de uma objetividade absoluta se faz necessária.

Fazer pesquisa, portanto, vai obedecer a determinadas lógicas as quais, por sua vez, se circunscrevem no espírito do tempo do homem que conduz o seu estudo. Por isso, Alves-Mazzotti e Gewandsznajder (1998) dedicam uma ampla discussão sobre as principais concepções filosóficas acerca do método científico a partir do qual emergem novos conhecimentos, novas visões de mundo, novos espíritos do tempo. Quais seriam as lógicas do período inacabado, em construção, em pleno por-vir, que alguns teóricos chamam de hipermodernidade? Seria possível apreendê-las? Vale mencionar que entendo a modernidade como um processo que se gestou em fins da Idade Média, a partir de inúmeras considerações históricas que não estão ao meu alcance discorrer, e cuja capilaridade ainda se apresenta, em muitos aspectos e com este sentido de *spectrum*, nos dias de hoje. Nessa perspectiva de um amplo projeto histórico da modernidade, podemos chegar à idéia do hipermoderno, como uma “veia jugular” deste e que se coloca em cena com o seu caráter do excesso, da *hybris*, daquilo que já estava em gestação há muito e cuja manifestação acontece nos dias de hoje.

Longe, portanto, de me situar num horizonte de especulações infrutíferas, proponho localizar esta reflexão que me faz necessária, neste momento, para compreender o cenário ambivalente no qual investirei o corpus teórico e experiencial de minha pesquisa, no eixo temporal da hipermodernidade, do *zeitgeist* de hoje, ou seja, da atualidade imediata na qual os próprios pesquisadores também são agentes sociais num mundo que se move num ritmo energicamente acelerado envolto numa espécie de nuvem fluida, volátil e auto-reconstituente de fatos sociais que oscilam entre o novo e o tradicional. Faço exatamente esta (im)precisão temporal por motivos claros de adequação ao meu estudo que se situa no âmbito das tecnologias móveis, onde as características deste ambiente se fazem ainda mais exacerbadas.

Diante deste corte histórico-temporal surge uma inquietação: como se posicionar, hoje, como um pesquisador metodologicamente correto num ambiente fugidio e opaco de onde diria Marx, “tudo o que é sólido se desmancha no ar”? Apresentaria esta mesma questão, somando um traço da contemporaneidade na fala de Karl Marx ao acrescentar que tudo poderia adquirir nuances de algo gasoso e imaterial ao mesmo tempo, após se desmanchar na volatilidade atmosférica atual. Metáfora exagerada que pretende apreender uma parcela ínfima do espírito destes tempos contemporâneos, um *zeitgeist* da globalização, da velocidade do capital neoliberal, da supremacia da tecnociência, da espetacularização da vida íntima, do descrédito da vida pública, da desconfiança com o outro, do marketing das relações sociais e da esfera política, do império consumista do efêmero e do excesso.

Em *A Estrutura das Revoluções Científicas* lançada em 1962, o filósofo Thomas Kuhn critica a visão da ciência proposta até então, visto que defende uma grande influência de fatores psicológicos e sociais na apreensão de qualquer fenômeno. Parece-me que é um dos primeiros teóricos da filosofia da ciência a se referir à expressão “visão de mundo” como um modelo que impregna todos os métodos de pesquisa. Ao relatar a possibilidade de crise e de quebra de paradigmas científicos ele nos fala, diretamente, de uma mudança radical no fazer da ciência que acontece a partir da observância das inter-relações homem-mundo.

Acredito que esta mudança radical é imperativa para as pesquisas realizadas nos dias de hoje que pretendem compreender os fenômenos-sintoma do *zeitgeist* contemporâneo. Não ousaria entrar para o terreno das proposições de que um novo paradigma está surgindo, mas como diria Maffesoli :

“ é preciso então [re]- elaborar essa farmacopéia epistemológica a que acabo de me referir, e que, em seu sentido simples, pode oferecer soluções para a apreensão da relação com a alteridade, totalmente alternativa, que se esboça ante nossos olhos.”
(2007,p.28)

Estamos no terreno do fogo epistemológico maffesoliano, onde a necessidade de construção de novas formas de conhecer, mapear e “sentir” o funcionamento do que está se configurando diante de nossos olhos é urgente. “Obnublado pela busca das causalidades e finalidades mecânicas” (idem, 2007, p.39), o pensamento moderno já mostra indícios de esgotamento de sua tentativa de apreensão da realidade pulsante, vibratória e oscilante das novas “caras” e ritmos de vida.

Existe também uma outra importante reflexão no livro “Não-Lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade”, de Marc Augé que me parece uma síntese bastante ilustrativa daquilo que compõe o *zeitgeist* hipermoderno e, por isso mesmo, o estrato primordial, a matéria-prima sobre a qual os pesquisadores de Ciências Sociais deveriam estar imersos à procura de desvelamentos ou, pelo menos, conscientes antes de se lançarem à sua pesquisa. Eis a inquietação sobre a qual Augé (2004) discorre na obra acima referenciada: “os fatos, as instituições, os modos de reagrupamento (de trabalho, de lazer, de residência), os modos de circulação específicos do mundo contemporâneo são passíveis de um olhar antropológico?” (idem, p.17)

Acredito que esta questão e seus desdobramentos, que eu chamo de desafios hipermodernos, se coloque para além do campo da antropologia e dos métodos etnográficos de fazer pesquisa. Penso, para ilustrar, no pesquisador que está se utilizando da entrevista como coleta de dados para o seu estudo. Ele precisa criar um *raport*, um ambiente de credibilidade e confiança entre os atores sociais da pesquisa. Independente do estrato social e da localização espacial dos integrantes do estudo, os atravessamentos deste *zeitgeist* contemporâneo se fazem presente, mais fortes ou mais enevoados, é verdade, mas este é como se fosse o espírito (multifragmentário e multitemporal) de nossa época .

Um índio de uma tribo do Alto Xingu, que já deve ter estado gripado em algumas fases de sua vida, já não acredita mais que a câmera do repórter da Globonews vai seqüestrar a sua alma, e por isso, talvez, conceda a sua entrevista tranquilamente, com ou sem tradutor (não me estenderei nesta última hipótese). Inúmeros cybers cafés proliferam na cidade de Nanche Bazaar, última parada dos intrépidos *trekkers*, na maioria europeus, para a longa subida do Himalaia pelo lado nepalês. Eles não caminham sozinhos, são acompanhados por guias locais, cuja atividade de sobrevivência ou quem sabe, de acumulação de capital, é oferecer a direção e suporte para uma aventura mais segura dos contratantes. Tenho minhas dúvidas a respeito da possibilidade da prática de jogos de simulação *on line* já estar na iminência de aceitação e de sucesso por parte de grupamentos sociais os mais diversos.

Por outro lado, não gostaria de reduzir estes exemplos ao campo fácil da narração exótica de historietas contemporâneas. Estes múltiplos atravessamentos culturais, identitários e espaço-temporais do homem contemporâneo me interessam. Como fazer pesquisa imerso neste novo *ethos* onde novas representações da alteridade parecem estar em cena?

Como toda representação do sujeito é uma representação do vínculo social sobre o qual está ancorado, o teor desta reflexão emerge premente. Novas nuances para o indivíduo e para a sociedade se colocam. Se o sujeito contemporâneo é caudatário de uma história acumulada nos anais de seu saber psíquico articulado com a memória social da dinâmica de sua cultura, devemos compreender que novas categorias de representação precisam ser repertoriadas.

Augé (2004) nos ensina que a atividade do pesquisador, a quem ele chama de “agrimensor do social“, se configura, de alguma forma, nos seguintes termos: “tentar, por si mesmo e pelos outros, saber do que pode pretender falar quando fala daqueles a quem falou” (p.18). Esta é uma questão de representatividade que sempre se apresentou importante, independente do tempo histórico da pesquisa. O que desejo ressaltar, no entanto, é se a pesquisa que se realiza hoje, além dos desafios epistemológicos os quais nunca saíram de cena, deve contemplar algo de novo em função das características do *zeitgeist* contemporâneo sobre o qual tento brevemente descrever. Os atores sociais imersos no mundo contemporâneo de aceleradas transformações me parecem clamar por um novo olhar.

Um olhar que contemple as modificações que compõem a singularidade do espírito dos tempos atuais para o qual Marc Augé (2004) cunha o termo de supermodernidade. Os tempos supermodernos se situam, segundo o autor, em três grandes momentos de transformação a saber: tempo, espaço e indivíduo. Vamos, portanto, a elas.

A primeira transformação se refere à nossa percepção e ao uso que fazemos do tempo. Segundo Augé (2004) para muitos intelectuais o tempo não é mais, hoje, um princípio de inteligibilidade, uma vez que a idéia de progresso, dos grandes conjuntos de interpretação do mundo através das narrativas mítico-religiosas e dos sistemas políticos de representação afundaram num naufrágio sem precedentes. Há uma grande dúvida na história como portadora de sentido, como portadora de um vir-a-ser que se construiria a partir do conceito de progresso moral, um tempo linear que nos conduziria a uma estação-sensação mais evoluída de chegada. A história parece se acelerar, nos seguindo como uma sombra de algo que já se foi, enquanto um desfile de informações, fatos, ocorrências, imagens, se sucedem em ritmo frenético. Como nos fala Augé (2004) sobre esta superabundância de toda natureza, “a densidade factual das últimas décadas ameaça suprimir todo e qualquer significado”.(p.31)

A segunda transformação refere-se ao espaço e às mudanças de escala na qual

estamos vivendo. As novas tecnologias nos fazem acelerar ao ponto de desprezarmos determinados lugares geográficos que permanecem, agora, fadados a uma não existência real porque, tão-somente, não tivemos tempo para observá-los. Imagino, por exemplo, uma viagem de *TGV*, trem à grande velocidade: a geografia que se constrói faz parte do um mapa-múndi individual. Por outro lado, se não se deseja sair de uma poltrona, o mundo e seus fatos históricos ou imagens mundanas de celebridades emulantes se revelam num rápido zapping no controle remoto ou cliques de mouse. O polegar se transforma no globo terrestre e também no mapa de orientação atual. O planeta encolhe e as distâncias aumentam? Augé (2004), neste momento, coloca em cena a noção de não-lugar em oposição à noção sociológica de lugar localizado no tempo e no espaço.

A terceira transformação se situa na figura do ego, do indivíduo. No mundo que não faz sentido, parece-me que o novo indivíduo quer criar um novo, interpretando em sua (pretensa) solidão as informações que lhe são entregues em abundância. Um grande projeto de produção individual de sentido parece surgir. É como se a história da humanidade se fizesse a partir da soma das histórias individuais de vida. A liberdade (ilusória) da escolha é colocada em cena a partir do momento em que se despreza a categoria do outro. Este é o mundo de um ego excessivamente auto-centrado e auto-referenciado.

Estas transformações me parecem falar de excesso em todas as instâncias da vida social. Excesso na aceleração temporal, excesso de redução/alargamento de distâncias, proliferação de antigos/novos lugares, excesso no processo de encantamento com o nosso próprio self e de desencantamento com a figura do outro.

Este é o grande aspecto que desejo ressaltar porque acredito que, para além de qualquer ineditismo, este é o cenário no qual fazemos pesquisa na atualidade; independente até, arrisco dizer, de o próprio objeto de estudo se configurar ou não no escopo das Ciências Humanas. Como o próprio pesquisador também está imerso neste ambiente de intensas fragmentações mixantes, deve-se levar em consideração como estas influenciam as novas formas metodológicas de se fazer pesquisa as quais, desejo postular, deveriam ser do registro da pulsação binária de uma operação simples de uma CPU qualquer: a matemática da engenharia computacional servindo para dar organização formal a uma fala e gerar comandos intelegíveis, no entanto, quem dá as ordens para o registro desse discurso é um sujeito hipermoderno que oscila entre seu duplo: seu self e seu “Eu Tecnológico avatar”, lugar híbrido entre virtual/real para alocação de suas fantasias.

Este meu incômodo epistemológico pode gerar sementes. Gostaria que meu trabalho fosse um “galho ou um pedaço de folha verde” desta árvore primordial, uma vez que,

percebendo que os múltiplos e cambiantes atravessamentos de espaço, tempo, cultura, sentido, se fazem inexoravelmente hoje de inúmeras e imprevisíveis formas, um mapeamento crítico de tal situação pode ser uma contribuição mesmo que de alcance bem pequeno.

Conhecer, portanto, o percurso trilha à trilha, passo por passo de que cada etapa de um trabalho é caudatário, saber reconhecer quais são as premissas teóricas que compõem uma escolha metodológica, que tipo de homem e de sociedade nela estão delineados e, finalmente, ter a consciência de que tais premissas geram uma implicação ética e uma consequência social foram o “pretexto” maior que me fez fazer esta reflexão inicial. Como muito bem nos apresenta Seidl de Moura & Ferreira (2005) um conselho de Francis Bacon: “Leia, não para contradizer ou negar, nem para acreditar ou aceitar sem crítica, mas para ponderar e refletir”. (p.31).

Em síntese e tentando apontar para um indício de resolução neste cenário permeado por relativismos e paradoxos, acredito que se deva tentar fazer pesquisa hoje com a idéia do não-lugar (tribal, acrescentaria) como o novo espaço-temporal do indivíduo na hipermodernidade.

Este se constitui, na verdade, num dos grandes atravessamentos do *zeitgeist* contemporâneo. Atravessamento porque a vida no contínuo processo de ressurgimento retira da história o arsenal de potência para novas alquimias. Para se debruçar sobre uma pequena nuance da vida social faz-se necessário levar em consideração estas misturas.

Grandes misturas de redes sociais/culturais/mercantis que “colonizam” a aldeia global tecendo inúmeras significações que reinam imersas sobre as individualidades auto-reconstituintes do homem atual. Na situação da supermodernidade de Augé ou da hipermodernidade de Lipovetsky, a percepção destas determinações complementa a análise de um fenômeno social. Eis aí uma grande oscilação entre pressupostos filosóficos novos, hipernovos e antigos, mistura que transforma a cadeia de significações que constituímos e, ao mesmo tempo, reconstituímos, neste eterno processo de construção de sentido que fazemos para nossos objetos de estudo.

Esta complementação tem um caráter geral de apresentar um panorama metodológico plural num ambiente volátil e impreciso. Cabe, portanto, ao pesquisador responsável ser crítico e/ou sensível o bastante para compreender que a possibilidade inevitável do erro não compromete o rigor do seu trabalho e que a sua decisão de adotar uma postura crítica e de procurar a verdade (inacabada nas desventuras do devir cada vez mais intenso e excessivo) deverá fazer sentido dentro do escopo metodológico escolhido, da finalidade da pesquisa e da satisfação do animal social que é o pesquisador, para finalizar com a idéia de White (2005).

3.2 - Sobre a evolução da “Sociedade Virtual de Esquina” – Em campo

“ O pesquisador vive um atolamento no mundo que é congênito.”
(MOREIRA, 2004, p. 452)

Este clássico da pesquisa sociológica, escrito em 1937 por um jovem economista repleto de dúvidas e questionamentos, serviu-me como fonte inspiradora para este subcapítulo porque se apresentou a mim como Uma Grande Síntese Teórico- afetiva das desventuras reveladoras pelas quais passei antes e durante ao me lançar em campo. Ainda um modelo para os estudos de etnografia urbana atual foi-me o exemplo para o esboço de etnografia virtual que procurei empreender: a forma de me adaptar metodologicamente ao *zeitgeist* hipermoderno. Utilizando o método de observação participante, White desvela um mundo de intrincadas relações sociais porque considerou em sua análise pessoas mundanas e em interação na plenitude de situações reais, vivendo suas experiências de vida com seus múltiplos atravessamentos culturais, temporais, afetivos.

Meu “primeiro esquema” (expressão do autor) de aproximação com o mundo virtual se deu a partir da leitura do Anexo A, da edição de 2005 da Editora Jorge Zahar. Pude compreender que meus receios imobilizadores, porque considerava minha pouca experiência na prática com programas de computadores como um grande entrave, poderiam exercer uma influência poderosa em meu estudo, graças a um distanciamento crítico que a ignorância do assunto, num primeiro momento, me permitiu praticar. Foi um olhar de fora que se humanizou aos poucos e sob uma nova lógica de funcionamento emocional-binária, quando fui compreendendo aos poucos como funcionavam os controles maquímicos e as complexas redes de sociabilidade que daí advinham. O tempo de aclimatação, tal como um ritual de passagem, me foi um elemento importante, como diria White:

“E agora percebia que o tempo, em si mesmo, era um dos elementos-chave de meu estudo. Eu observava, descrevia e analisava grupos à medida que avançavam e mudavam ao longo do tempo. Parecia-me que eu poderia explicar de maneira muito mais efetiva o comportamento de pessoas caso as observasse durante um certo período, bem mais do que se as pegasse num único momento. Em outras palavras, eu as filmava, em vez de fotografá-las.”
(White, 2005, p.320)

Ao iniciar, como uma observadora não participante, relacionava-me apenas com amigos reais via e-mail, via orkut e depois, como num grande *upgrade pessoal*, via msn. Nesta etapa,

já sentia-me à vontade na ciber-ambiência. Adotei um *perfil fake* para o orkut, Anna Ciber Red cuja imagem, captada em algum banco de imagem disponível na net, era uma mulher de olhos expressivos com a face coberta por um véu vermelho-*fashion*, da cidade fictícia de Desert Rose no sul da Espanha. Adotei o mesmo *nickname* para o msn e comecei a fazer amigos virtuais a partir de traços de personalidade que ora inventava e que ora me satisfiziam como fantasias idealizadas e com possibilidades plenas de realização no espaço do virtual.

Transfigurada de Anna Ciber Red, fiz o *download* do programa para rodar o SL em meu *desktop*. Sua interface é bastante simples, mesmo para um iniciante. Com 100% do *download* concluído e da posse de uma conta básica, voltei-me a doce atividade de construir esteticamente meu avatar e dar-lhe um nome condizente com a personalidade que criei na ciber-ambiência. Como não há muitas alternativas oferecidas pelo SL para a livre escolha do sobrenome, restou-me um Annah Lumet, dentro das disponibilidades que o SL me forneceu também para o pré-nome. Senti-me um tanto restringida em minha personalidade rubra anterior. Tal restrição também me faz refletir sobre um possível e interessante paradoxo na existência deste menu com finitas opções para batismo de avatares. Afinal, a escolha de um nome para o duplo tecnológico que vai viver uma segunda vida faz parte da escolha da “personalidade digital”. Creio na impossibilidade tecnológica de criar e gerenciar uma múltipla e infinita oferta de nomes. De qualquer forma, o iniciante a residente no SL parece não se importar com este dado de finitude “pré-moderno” diante de um cenário grandioso a se descortinar. Não há tempo para críticas. A velocidade se impõe.

Meu “nascimento” no SL foi uma experiência que me inquietou. Junto comigo, “nasciam” outros três avatares. O jogo é um sucesso de público! Assim como foi descrito para o meu personagem Adam H. P., o anti-herói mundano, interface de aproximação teórica com o hiper-mundo virtual, minha emoção foi verdadeira. Logo aprendi a voar, muito antes dos controles maquínicos que me permitiriam a fala. Os tempos do jogo e da vida se fundiram num borrão temporal e me perdi, vagabundeando como uma verdadeira flâneuse na mais pura homenagem binária a Walter Benjamin. Tomei banho no cenário idílico no lago de uma caverna, me teletransportei para a simulação de uma Paris no início do século e, com os poucos cliques que dominava, andei sem direção e objetivo. Vagabundeei. Entorpecida pelos excessos de estímulo, voltei ao meu duplo desdobrado, ao meu corpo que descansava o peso de seu corpo físico na cadeira de meu *desktop* domiciliar enquanto a outra Ana, a Annah Lumet, se esbaldava em diversões ciberpagãs de alta conectividade.

Este foi meu processo de “atolamento” essencial no mundo que já nos é congênito para uma construção de conhecimento empírico e orgânico de como funciona este ambiente. Como

um sujeito –jogador do SL abre várias telas de contato ao mesmo tempo em seu monitor, ele é, necessariamente, o quê poderia chamar de um “multi-usuário iniciado”. Com a vivência que adquiri no campo, acho improvável encontrar um jogador de SL que não tenha um perfil em algum site de relacionamento e um endereço para troca instantânea de mensagens e imagens e, até, possivelmente, um *blog*, *fotolog* e afins. A imersão na ambiência da simulação de uma nova realidade é quase que como um corolário de sua experiência de (segunda) vida no ciber-ambiente. Parece-me que este é o novo caminho, a nova configuração que está se dando: o da transposição do brincar com jogos em 3D através de gráficos maravilhosos para o ser/estar no mundo cibernético através de ambientes sedutores de simulação; uma mera consequência das pessoas estarem mais conectadas, mais envolvidas e mais “tecnologicamente competentes” para exigir do mercado uma interface que saia do formato rígido de janelas quadradas.

Este “percurso atolatório” me apontou para o seguinte marco metodológico: foi-me fundamentalmente importante o fato de ter sido participante-usuária antes da observadora-pesquisadora. Busquei realizar, dentro do possível, uma trajetória semelhante àquela que experienciam os sujeitos – jogadores do SL. Uma trajetória de um tipo “*standard*, iniciática”, é bem verdade, mas algo que se aproximou da vivência mundana desses sujeitos no mundo da hiper-virtualidade. Provavelmente, sem esta experiência não teria chegado sequer a saber como formular determinadas inquietações que emergem neste estudo.

Interessou-me, portanto, como ferramenta metodológica a ação de conhecer o que existia no ciberespaço, deixando que este fenômeno da existência e as múltiplas inter-relações da maneira do ser humano estar / sentir e organizar-se vivendo nesse mundo se me apresentasse por si mesmo, tornando-se manifesto, visível em suas características distintas e peculiares, porque eu estava lá como um ser-no-mundo-das-coisa-experienciadas. Ao imergir no mundo da ciber-vida vivida, com a perspectiva de uma etnografia virtual em contínua elaboração em campo, procurei, a partir do que me foi sendo revelado (e a idéia do *continuum* inacabado preenche em latência vibratória o legado de uma eterna lacuna para novos desvelamentos /captações), construir um conhecimento de como se utilizam, como se articulam e como se incorporam nas veias vivas do tecido social estas novas práticas cibernéticas a esta segunda vida (dupla e oscilante) cotidiana e simplesmente mundana. Acredito que, por meio da netnografia, a análise dos cenários e dos grupos culturais que nos interessam nesta pesquisa, traz à tona conteúdos significativos das crenças, práticas e conhecimentos compartilhados nascentes nas “salas de parto” das telas de simulação 3D do SL.

A escolha desse novo método qualitativo se dá, portanto, por entender que “la etnografía, en este orden de cosas, puede servir para alcanzar un sentido enriquecido de los significados que va adquiriendo la tecnología en las culturas que la alojan o que se conforman gracias a ella” (HINE, 2004) e por também compreender que “la etnografía se fortalece, precisamente, por su falta de recetas. Desde su origen, los etnógrafos se han resistido a producir guías que prescriban su aplicación pues, a fin de cuentas, la etnografía es un artefacto y no un protocolo que puede dissociarse de su espacio de aplicación ni de la persona que lo desarrolla. La metodología de una etnografía es inseparable de los contextos donde se desarrolla y por eso la consideramos desde una perspectiva adaptativa que reflexiona precisamente alrededor del método.” (idem, 2004)

Essa falta de receitas é exatamente o que me orienta na apreensão de um mundo imbricado em outro, onde a natureza dessa relação se faz por complexas e inacabadas interfaces entre humano/ máquina, as quais se criam e se gestam por diferentes motivos, todos, como vimos no primeiro subcapítulo, caudatários de um amplo projeto de modernidade. Um cenário onde tempo e espaço “brincam de trocar o lugar”, onde o sentido de um Eu fica também transfigurado num duplo digital e onde as relações, práticas e possíveis significações sociais se formam de maneiras as mais diversas. Um mundo com um cordão umbilical moderno e um projeto de ser humano hipermoderno. Essa é uma sensação histórica que sempre resguardei em campo.

Habitando um mundo intermediário, sem precisar “fincar minha barraca” em solo real, o “estar –lá” no fazer/vivenciar da minha pesquisa acontece bem diferente das experiências de Malinoswski (1976), por exemplo. A observação participante acontecia na hibridez do “desdobramento do meu duplo”, quase todas as noites (período ideal porque estão todos os “net-nativos” em casa, chegados de suas atividades de trabalho e/ou estudo) a partir do não-lugar (AUGÉ, 2005) do meu *desktop* .

Nesse momento, após quatro meses de experiências observatórias e interativas, minhas notas de campo apontavam para seguintes questões:

- 1- Existiria algum “problema” sentido/ percebido pelos jogadores quanto à falta de autenticidade da relação avatar-avatar? Como ficariam as demandas simbólicas do sujeito-jogador “escondido” em sua totalidade pela personalidade identitária soberana de seu avatar?
- 2- Como ficava a relação sujeito-jogador e sujeito- avatar. Quais as imbricações do real e do virtual em suas vidas duplas? Como relacionamentos não corporificados

estariam moldando a vida da presença vivida? O que se leva em termos de práticas sociais e de afetos de uma vida para a outra? Quais intersecções culturais que poderiam se estabelecer entre ambas?

- 3- No manejo do meu avatar senti um problema relativo à ética premente. Sou uma pesquisadora com um objetivo claro, utilizando-me dos meus duplos Annah Lumet e Anna Ciber Red e de seus artificios maquínico-sociais para sobreviver no mundo virtual e “fazer a social” com a finalidade de “faturar” informações e inferências teóricas posteriores. Nessa altura, já havia feito “bons amigos”; poucos no SL, mas muitos no Orkut.

Em relação à minha questão ética decidi me distanciar do mundo virtual : “matar” meu avatar e cometer “orkuticídio”. Morreram Annah Lumet, esta sem epitáfio, e Anna Ciber Red, esta com respectiva anúncio à sua comunidade de amigos virtuais do seu movimento em retirada. Cumpre ressaltar que este período foi vivenciado de forma extremamente dolorosa para mim, sujeito que fui e que se “entregou” neste ambiente. Sentimentos de falta e de tristeza, saudade da ciber-convivência, olhares pesarosos para meu monitor nos horários em que costumava me conectar. Momentos em que sentia uma certa desorientação, uma sensação de vazio. Luto de quase dois meses para uma intensa vida vivida de apenas quatro com meus dois duplos de Ana.

As duas primeiras inquietações geraram a idéia de uma imersão mais radical no ambiente simulatório. Como desvelar estas questões? A dinâmica social na ciber-ambiência cria novos espaços simbólicos que se situam num novo terreno de investigação, inscrevendo-se no “espírito de um tempo” onde o social hibridiza-se com o técnico colocando em cena a necessidade de uma nova apreensão metodológica de suas nuances. Esta apreensão mais “intensiva”, no meu estudo, é uma ciber-metamorfose do método de observação participante . Uma adaptação me parece conveniente. Minha avatar se transformou em uma pesquisadora do PPGPS.

Transpor o vivido para o encontro circulante de todos os duplos ali reunidos: o sujeito analógico que vive e que joga, o avatar (Eu –Tecnológico) que vive e que também joga e a pesquisadora-sujeito-jogadora-avatar reunidos na transfiguração de um desdobramento duplo, falam de sua experiência de viver duas vidas que se comunicam em uma forma de coleta de dados dialógica onde “o vivido só se manifesta na relação” (AMATUZZI,1996, p.9). Um encontro de “Eus fractais”.

Em síntese, o material que se descortina dessa pesquisa é um amálgama de informações que vêm de minhas notas de campo como observadora-participante e de todas as falas informais não provocadas que me chegaram também no âmbito das experiências vividas na esfera do real. Na tentativa de aprender as vastas modulações do meu objeto de estudo, tornei-me um pouco dupla em várias dimensões cibernéticas e subjetivas de Ana nesta dança fluida e identitária, mesclas de interfaces modernas /hipermodernas, real/virtual, enfim, artificialmente humanizada. Mas sempre experiências de fronteira cuja ancoragem está no deslize de algum ponto em constante definição.

3.3 – Os Argonautas do Pacífico Virtual - Transformando os dados coletados

Para facilitar minha análise dos dados e fazê-la dentro de uma perspectiva coerente com minha trajetória teórica, compreendi o mundo virtual como Paisagem (Eric Dardel) e ao mesmo tempo Passagem (Walter Benjamin).

Acredito que os dois autores, ambos nascidos na virada do século XX, na era da emergência dos extremos, um espaço-temporal embrionário-gestacional da cibercultura, têm algo a nos revelar na apreensão deste objeto de estudo porque gostaria de finalizar este capítulo, com a apresentação de meu “esquema” (WHITE, 2005) de organização dos dados coletados de uma forma que contemplasse a concretude humanista que se configurou a etapa do campo em minha pesquisa.

Ambos os autores, me parece, têm o encantamento de observar a vida vivida, seja sob a forma de paisagem ou de passagem, com o devido respeito pelo o que há de mais alegórico que nos ronda e irrompe a todo o momento. “A alegoria fala de outra coisa que não de si mesma [porque] *allos*, outro, e *agorein*, falar em grego” (GAGNEBIN, 1982, p.47-48), revelando-nos a impossibilidade de discernir um único sentido verdadeiro para as vidas duplas que fazem do SL o sucesso mercadológico que é.

Seria excessivamente limitante fazer uma abordagem única do fenômeno midiático arcaico, tribal e excessivamente humano do SL.

Dardel, com sua *géographie de plein vent*, “habilitou os homens a observar as realidades de seu mundo circundante” (HOLZER, 2001, p.112) ao renovar sua sensibilidade percebendo com mais clareza sua condição humana terrestre. O espaço construído pelos homens também é considerado uma paisagem, a qual segundo Holzer é “uma categoria espacial multifacetada, que deve ser considerada em seu conjunto” (2001, p. 113), “ uma convergência, um momento

vivido, uma ligação interna, uma impressão, que une todos os elementos” (DARDEL apud HOLZER, 2001, p.113). O geógrafo humanista Dardel, como nos ensina Werther Holzer, colocaria em questão a totalidade do ser humano, suas ligações existenciais com a Terra, ou, como preferia o autor, sua “geograficidade original” (idem, 2001, p.113) para compreender o espaço existencial /vivido. Um espaço construído a partir de nossas intenções, pela intencionalidade do ser e que, por esta mesma razão nos escapa, em muito, de uma categoria fixa e única de compreensão. A paisagem do SL construída cotidianamente pelos habitantes avatares se insere, necessariamente, nesta forma de apreensão, uma relação inacabada homem/ terra/ espaço virtual que a todo momento está a nos falar de uma outra coisa que não o fechamento em si mesma.

Benjamin, como já vimos ao longo dessa dissertação, é pura delicadeza teórica ao abordar vivencialmente o presente de sua época utilizando-se da alegoria das Passagens. Delicadeza que não afugenta a densidade com a qual olhou para o seu tempo e que me provoca, como pesquisadora, um frenesi ímpar quando diante de uma possibilidade de resposta, de captura do sentido do momento hipermoderno em que vivemos. A simulação de um ambiente em 3D é genuíno cenário de Passagem. Paisagens de uma hiper-Passagem onde os dados coletados, cujo processo de ordenação descrevo a seguir, vai permear este trabalho como um todo agregador de informações vivenciais, um adubo que o fortifica enquanto uma análise das vidas vividas em duplo no ciber-ambiente espacial do SL. Aquilo que me chegou em notas de campo, minhas impressões como sujeito e ator social, assim como todos os depoimentos, conversas, opiniões não provocados e informais, ciber ou reais, formam meu manancial de estudo que se articula com as reflexões dos interlocutores teóricos que escolhi para me mostrar um caminho de desvelamento. Como organizar este todo? Eis uma proposta metodológica de ordenação ancorada nas idéias de Mauro Martins Amatzuzi no seu artigo “Apontamentos acerca da pesquisa fenomenológica” (1996) que descobre uma síntese, uma “estrutura subjacente” (idem,1996, p.8) encontrada nos trabalhos de vários teóricos que refletiram sobre este assunto.

Essa estruturação poderia ser assim descrita em termos de uma configuração metodológica para minha pesquisa:

- 1- Sintonização com o vivido, numa atitude global, não intelectualizada do pesquisador
- 2- Imersão no vivido
- 3- Leitura do todo de cada depoimento informal e bloco de notas
- 4- Distanciamento reflexivo

- 5- Identificação das experiências vivenciadas em blocos de significados
- 6- Transformação desses blocos de significados em hipóteses/inquietações que vão dialogar, ao longo de minha pesquisa, com a fundamentação teórica que a sustenta.

Creio ter chegado a uma síntese transitória da apreensão do meu objeto vívido de estudo. Descobrir o humano, para além das imbricações da técnica e do indivíduo, sem desconsiderá-las, naturalmente, mas sem dar ao aspecto tecnicista uma perspectiva de sobrepeso, é o meu desafio. Uma posição oscilante-crítica entre integrados e apocalípticos, entre tecnófobos e tecnofílicos, pode ser o caminho pendular que procuro.

“Para estudar o humano, [o cientista] busca compreender a particularidade dos fenômenos que estuda. Sua produção de conhecimento não constitui uma verdade inabalável, ou seja, ela não é tida como uma realização onipotente da Ciência, mas constitui uma verdade transitória, que somente terá validade até o ponto em que encontrar nela um significado existencial. Quando a vida ultrapassa esse momento transitório, tudo é possível de uma nova compreensão e a produção do conhecimento científico deve estar a serviço de seus novos significados.” (CHAVES et al, 1996, p. 15)

4 – FAZENDO *DOWNLOAD* DO JOGO E DA FIGURA DO JOGADOR

“Em Second Life, basta um teclado e um mouse para realizar os desejos mais íntimos do seu coração”

CNN

4.1 – O Ciber- Homo-Ludens

Segundo Huizinga (2004), o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. A idéia de jogo é central para a civilização. O jogo aparece como uma categoria primeva da vida, tão essencial quando o raciocínio (homo sapiens) e a fabricação de objetos (homo faber). O homem que brinca não substitui o homo sapiens, que sabe, e raciocina, mas se coloca ao seu lado.

De acordo com o autor de *Homo Ludens*, o caráter de ficção é um dos elementos constitutivos do jogo, no sentido de fantasia criativa, imaginação. Enquanto o jogo dura, as

regras que regem a realidade cotidiana ficam suspensas. As atividades humanas, a filosofia, guerra, arte, leis e linguagem, podem ser vistas como o resultado de um jogo, a título de brincadeira. A escrita alfabética surgiu porque alguém resolveu brincar com sons, significados e símbolos. O jogo como a possibilidade do exercício da criatividade humana. Poderíamos incluir os neo- ciber- jogos de simulação em 3D nesta abordagem teórica? Em que diferem e em que coincidem? De que elementos se reveste o estatuto deste novo brincar?

Para Benjamin (1984), por exemplo, brincar vai significar libertação uma vez que o brinquedo se constitui no diálogo da criança com o seu povo. Será que a repetição maquínica dos clicares e dos digitares em teclados *LCD* compromete, em sua totalidade, a criatividade desta nova prática que agrega o brinca/jogar/ interagir com o outro? Considero que a libertação à qual Benjamin se refere, contém em sua forma essencial, a vivência de fazer parte de uma experiência social emancipadora onde o conhecer a si e aos outros vai indicar os limites sobre os quais devemos nos situar como jogadores imaginativos mas responsáveis. Da transmigração do papel social de sujeito para um outro mediado por um avatar, um novo ser tecnológico portador de um self binário aparece. Nesse caso hipermoderno de constituição de um novo homem, um ciber-homo-ludens, existirá a possibilidade de algum envolvimento social ou existencial digno de nota? Como coexistem estes exercícios saudáveis à constituição de Si, agora também revestido por nuances tecnológicas?

Parece-me que o jogador do SL, diante de uma eventual impossibilidade de exercer seu imaginário²⁷ papel (utilitarista) social-afetivo-existencial-cidadão pleno de sujeito na vida real migra para uma segunda vida com o intuito mais descompromissado ou até irresponsável de realizar aquele sentido perdido diante da vida real, desejos de um ego ideal, pulsante em poros e ainda orgânica, que grassa na aspereza da oscilação entre frustrações e realizações.

Outra *interface*²⁸ de aproximação teórica bastante pertinente é compreender psicanaliticamente a idéia de brincadeira como uma forma de “manter contato” com o inconsciente. Ao compreender as brincadeiras dos bebês como uma das primeiras atividades

²⁷ Imaginário no sentido da impossibilidade do sujeito contemporâneo de responder à demanda hipermoderna do exercício de tantos papéis que falam de eficácia e performance conjugada à felicidade de seu mundo psíquico.

²⁸ Segundo o Oxford Advanced Learner's Dictionary, há três entradas e significação para a palavra: **1** surface common to two areas; **2** (computing) electrical circuit linking one device with another and enabling data coded in one format to be transmitted in another; **3** (fig) place where two subjects, etc meet and affect each other: *at the interface of art and science*. Esta idéia de superposição, de complementaridade incompleta porque sempre em fluxo, de transformação constante de dados, informação e sentimentos através de uma corrente elétrica de bits, parece-me ser uma das formas epistemológicas mais adequadas de se olhar para a ciber-ambiência. Daí a significativa e proposital repetição desta palavra ao longo da dissertação.

do aparelho mental, Freud (1976) a percebe como um adiamento à satisfação pulsional em deixar a mãe e ficar com o brinquedo. O jogo transforma-se na possibilidade de uma negociação entre o princípio do prazer e a vivência de um acontecimento penoso. Ao suportar este domínio do desprazer da ausência da mãe, ele sustenta sua interação com o jogo. Pergunto-me se o jogador da brincadeira simulatória-virtual do SL está se permitindo negociar, em instâncias inconscientes, a possibilidade de elaborar, criativamente, o eterno jogo de perdas e ganhos, frustrações e recompensas que fazem parte da vida vivida no “deserto do real” ou se apenas desficionaliza o conceito de brincadeira ao não conseguir substituir o adiamento de seu prazer.

O jogador de SL que ao suspender as regras do cotidiano, por diferentes razões inconscientes, emancipatórias ou *apenas* de ímpeto hipermoderno em busca de emoções efêmeras (LACROIX, 2006), cujas pistas estão acima descritas, brinca com o poder de transformar-se na persona que deseja e, assim, realizar múltiplas fantasias sem a interdição de um superego analógico. Como adulto jovem, “residente” na ambiência real dos tempos hipermodernos não se pode conhecê-lo descolado de seu próprio tempo em movimento. A personalidade narcisista contemporânea (LASCH,1983) em busca do gozo hipermoderno, minha articulação teórica para compreendê-lo como *ciber-homo-ludens* no mundo contemporâneo, como o “homem psicológico de nossos tempos” (idem,1983,p.14) emocionalizado pelo efêmero, fluido e volátil, parece que:

“é perseguido não pela culpa, mas pela ansiedade. Ele procura não infligir suas próprias incertezas aos outros, mas encontrar um sentido para a vida. Libertado das superstições do passado, ele duvida até mesmo da realidade de sua própria existência. Superficialmente tranqüilo e tolerante [...] vê-se privado da segurança de lealdade do grupo e considera os outros como rivais [...]. Ferozmente competitivo em seu desejo de aprovação e reconhecimento, desconfia da competição, por associá-la inconscientemente a uma irrefreável necessidade de destruir. [...] Ganancioso, no sentido de que seus desejos não têm limites, ele não acumula bens e provisões para o futuro, como o fazia o ganancioso individualista da economia política do século dezanove, mas exige imediata gratificação e vive em estado de desejo, desassossegada e perpetuamente insatisfeito.”

(ibidem, 1983, p. 14-15)

O ganancioso individualista do século dezanove aplicava seus recursos financeiros na bolsa de valores de então a qual refletia a movimentação dos recursos econômicos da época moderna ancorada em ativos oriundos do gerenciamento da circulação de mercadorias reais com lastro em ouro, com comunicação analógica de apenas um pólo da díade emissor-

receptor e através da figura de um corretor de carne e osso. Seus dividendos poderiam ser reaplicados em novas transações que garantiriam uma estabilidade financeira para seu negócio, quiçá sua família, num movimento de longo prazo apesar dos riscos presumidos e assumidos de uma operação financeira. Um jogador com confiança e fé no futuro e no progresso, na estabilidade das instituições sociais, nos controles austeros e disciplinares do saber e do viver à época. Imagino sua faceta lúdica ao se dedicar aos prazeres das apostas em cavalos ou cartas. Um moderno-homo-ludens que poderia lançar-se em falência num rápido lance de dados mas com o respectivo e doloroso tempo para se ver com o nome “sujo”, sua família em desespero, seu futuro (outrora planejado) comprometido.

Dos tempos modernos, migra-se pela história ao situar o sujeito que joga em tempos de hipermodernidade. Estamos no cerne experiencial de uma era que estabelece importantes rupturas em relação à fase inaugural das sociedades modernas. Tomemos como referencial os principais elementos definidores da hipermodernidade na compreensão de Lipovetsky (1983), através do olhar de Salem (2001). Observa-se, portanto, num primeiro momento,

“*uma inflexão nos modos de socialização* que, hoje, encontram-se sob a égide de dispositivos abertos e plurais. Ou seja, o período é assinalado como sendo cenário de uma derrocada dos métodos coercitivos, austeros e disciplinares que dominaram na época moderna afirmando, em seu lugar, dispositivos de socialização que ampliam ao máximo as opções e escolhas dos indivíduos. Em segundo lugar, a pós-modernidade²⁹ testemunha a radicalização e a emergência plena do *individualismo hedonista e personalizado*: o que importa hoje é a realização pessoal imediata e viver o aqui e agora. Relacionado a isso, uma terceira característica: *o império da indiferença de massa*. Na pós-modernidade domina o sentimento de saciedade e de estagnação e a confiança e a fé no futuro e no progresso dissipam-se por completo. A era moderna – esperançosa e conquistadora – rompeu com as hierarquias de sangue, com a tradição e com os particularismos em favor do universal, da razão e da revolução. A pós-modernidade, em contraste, presencia uma apatia generalizada e desesperançosa, desencanto e monotonia do que é novo à medida que neutraliza aquilo que a fundamenta: a mudança. Entroniza ainda as diferenças e singularidades individuais, a realização pessoal e fruição imediata da vida.”
(2001, SALEM, p.100)

O ganancioso narcísico do século vinte e um aplica seus voláteis recursos na tentativa imediata e presenteísta de realizar os seus desejos e construir o seu próprio destino e bem-estar sem os rígidos e coercitivos enquadramentos do passado. Este processo de

²⁹ De uma forma genérica e de acordo com as reflexões de vários teóricos os tempos atuais podem ser compreendidos em categorias como contemporaneidade, hipermodernidade ou pós-modernidade. Não me cabe aqui fazer uma análise aprofundada das diferentes concepções abarcadas pelo rótulo destas categorias de tempo, importando-me antes destacar, com base na definição de alguns autores, os principais elementos que permitam a compreensão de uma singular porém sintomática experiência subjetiva de hoje: a de ser um jogador ou residente num game que simula um ambiente virtual de novas possibilidades de viver.

personalização descrito por Lipovetsky (1983) é estimulado pela aceleração das técnicas, que eu traduziria pela novas tecnologias³⁰, pela gestão empresarial, pelo consumo de massa e pelos media. Um império efêmero que se inscreve na lógica da sedução, exponencial cenário da liberdade ilusória de escolha do sempre o mesmo, mercadorias que desfilam numa incessante dança disponibilizada pela alavancagem dos recursos tecnológicos de produção, distribuição, comunicação e financiamento³¹.

Sob a égide do império da sedução, o sujeito parece apresentar uma insatisfação sem nome, vaga, com a vida, sentindo que sua existência amorfa é fútil e sem finalidade.

Este autor descreve sentimentos de vazio sutilmente experimentados, embora penetrantes, de depressão, de oscilações violentas da auto-estima e de uma incapacidade geral de progredir. Este sujeito do tipo narcísico vai apresentar

“uma sensação de auto-estima aumentada somente quando se liga a figuras admiradas e fortes, cuja aceitação ele deseja muito, e por quem precisa sentir-se apoiado. Embora empreenda suas responsabilidades cotidianas e chegue mesmo à distinção, a felicidade o ilude e a vida frequentemente não é, para ele, digna de ser vivida” (Lasch apud Salem, 2001, p.107).

Esta é uma “experiência subjetiva de vazio do narcisista, um sujeito do tipo cronicamente entediado, incansável na procura de instantânea intimidade – de excitação emocional sem envolvimento e sem dependência” (*idem*, p.107).

Nesse contexto, o homem da atualidade, o homem narcísico, parece abdicar de um compromisso com a esfera pública em proveito da busca de auto-satisfação, uma vez que:

“sua indiferença a quaisquer ideais que estejam para além do seu eu representa uma mera preocupação com a própria sobrevivência. Por detrás de uma fachada de tolerância politicamente correta e de uma ilusória aceitação da alteridade encontram-se indivíduos indiferentes a tudo que não seja do interesse pessoal e que se tornam avessos à qualquer coisa que se imponha como obstáculo à gratificação imediata de seus desejos.” (*ibidem*, p.109)

³⁰As novas tecnologias configuram tecnicamente os meios pós-massivos, onde processos de comunicação entre consciências perfazem um caminho de mão-dupla aumentando as possibilidades de combinação e recombinação de trocas informacionais de todos os tipos. “A personalização fundamenta-se, e é incitada, por este mundo interativo: o acesso personalizado à informação e às imagens engendra, nos termos de Lipovetsky, uma “ideologia do *self-service*” cuja principal estratégia é, mais uma vez, a sedução.” (SALEM, 2001, p. 102)

³¹ Utilizo-me, aqui, do jargão dos profissionais de marketing para ilustrar com maior ênfase o imaginário tecnomercantilista no qual o ciber-homo-ludens está imerso.

Viver para o momento é a paixão do sujeito hipermoderno. Numa sociedade sem futuro que perdeu o sentido do tempo histórico viver para si é também viver tão-somente no presente, celebrando o descompromisso do aqui e agora.

Viver emoções presenteístas e não sentimentos duradouros, como afirma Michel Lacroix (2006), viver toda a emoção do mundo numa grande bulimia de sensações, numa imensa agitação afetiva parece caracterizar o novo estatuto de ser/estar/brincar hipermoderno. Este novo não-lugar do sujeito acrítico mas pleno de gozo parece estar deslocando o lugar da reflexão e o inevitável encontro do sujeito com sua angústia ontológica, original do próprio ser-de-fato, a “vertigem da liberdade” segundo Kierkegaard (1968, p.66), para um novo lugar que desconhece a figura do outro como constituinte de nós mesmos. Alteridade fugidia e enevoada que nos conduz a um desejo linear, não contemplativo de abarcar a idéia de felicidade como mais um produto a ser adquirido e consumido. Nesse processo, a figura do outro pode aparecer a este novo sujeito desejante como uma categoria ameaçadora tal como um obstáculo a ser superado ou até mesmo inserido no contexto relacional de forma reificada e fetichizada.

Chegamos a um aspecto agudizante do cenário da hipermodernidade, grande palco do jogo da exacerbação e do excesso, das múltiplas possibilidades da mesma opção, das infinitas escolhas de um só que nos oferece, cotidianamente, os discursos dos meios de comunicação pós-massivos: a necessidade de ser feliz como mercadoria, o Grande desejo de consumir a alegria não reflexiva e o gozo de viver fechado num grande pacote para presente.

Tudo ao mesmo tempo agora. Se o outro sempre me escapa, é imperativo que eu seja feliz construindo o meu próprio caminho, não me afligindo, não sofrendo, não me deprimindo. Mas, como fazê-lo com eficácia dentro desta lógica instrumental? O homo-ciber-ludens encontra resposta para esta demanda, dentre outras opções à sua escolha, no SL.

As novas tecnologias colocam em cena um grande e atraente cenário de simulação do real, da realidade desejada, do não confronto desconfortável com o outro. Através de novos *softwares* que recriam um mundo asséptico, inodoro, seguro, sem balas-perdidas e homens-bomba, o Second Life - um *jogo cibernético de interpretação e de simulação on line massivo para múltiplos jogadores* – parece ser um novo espaço para a hiperfelicidade efêmera e urgente, a arena de um novo tipo de jogo sem vitórias, desafios ou conquistas. Apenas jogar e viver. Viver ou jogar. Ter prazer ou sair momentaneamente da tela do SL em busca de novas emoções não contemplativas, rasas e fugazes.

Ali, aqui, na minha tela, regras são poucas e possibilidades imensas. Encontro com o meu outro transfigurado em avatar, a persona, meu Eu Tecnológico livre para realizar as minhas fantasias. No jogo, crio, recrio, mato ou faço nascer de novo. Fecha-se, então, como num ciclo mercadológico, um novo pacote feliz, um novo circuito *de upgrades de games* de simulação .

Ao tentar articular as diversas matizes que me parecem constituir o sujeito jogador do SL encontro-me com o desafio de pensar o homem contemporâneo permeado por diversos atravessamentos históricos-sociais cujos diálogos vão aparecer no registro de uma polifonia fugidia: um sujeito que brinca de jogar uma segunda vida porque traz em si o sentimento de uma ausência pulsante, um vazio não trágico diante de uma viva vivida no real-orgânico regida por uma lógica instrumental desumanizante mas que, ao abandonar seu superego freudiano-analógico, lança-se num novo reino de gratificações narcísicas constantes onde a figura do outro e/ou da culpa parecem não mais ocupar o importante espaço de outrora.

O Homo-Ciber-Ludens na persona do jogador de SL é uma faceta do sujeito hipermoderno uma vez que SL parece se constituir na grande metáfora de se lidar com a vida vivida de forma artificializada, suspensa, em meio à ilusão encantatória do bem-estar possível fornecida por um circuito eletrônico de *simulacros digitais*³² que simulam a experiência do viver como o sujeito de sua própria vida, sem atravessamentos com as agruras mais cruéis da alteridade.

4.2 – O Importante é que Emoções Eu Vivi – A Vida num Instante

“Se chorei
Ou se sorri
O importante
É que emoções eu vivi”

Emoções – Roberto e Erasmo Carlos

Adam H.P. finalmente arranhou uma namorada. Na verdade, o avatar de Adam H.P. Mas, não importa, “ambos estão felizes”..., vivendo emoções efêmeras “neste momento lindo”, sem deixar de sofrer, chorar, sorrir, fazer história,

³² Aqui, arrisco uma idéia que corresponderia ao “exponencial” do conceito de Baudrillard. Aquilo que não é a representação do vazio percebido como pleno de objeto a partir dos novos dispositivos tecnológicos.

“detalhes de uma vida” compartilhada, em seu íntimo, numa tela de contato por 4 sujeitos (o novo par amoroso- tecnológico inaugurado pela tecnologia simulatória do SL) imbricados numa estranha e complexa teia apaixonada binária-orgânica, porosa-maquínica.

Adam H.P. não faz planos para conhecer o Eu tecnológico portador- criador- mantenedor de seu avatar amado. Vivem bem, momentos lindos se repetindo, estão apaixonados! Já se conhecem até “na cama”.

“Nossos encontros são bem satisfatórios, ela é bem *gostosa...*, mora numa casa legal e ainda descobriu um negócio promissor no SL: ela oferece serviços de mapas astrológicos e consultas de *tarot*, customizadas, na loja exotérica que inaugurou há pouco tempo. Já é um sucesso. Foi uma das primeiras a perceber esta oportunidade. Não sei ao certo sua profissão no mundo real, mas já está fazendo seu dinheirinho no SL.

Agora, como devo agir com Patrícia?, realmente não sei... acho que não tem nada a ver, não é traição, são duas vidas independentes, fico com as duas..., mas será que conto a ela esta nova verdade- virtual?” O problema também é o tempo. Muita aceleração para dar atenção às duas!

Adam H.P “na pele” de seu avatar e sua tecno-namorada já planejam morar juntos e ter um filho no SL. “O tempo da paixão deve ter uma duração. Tenho que aproveitá-lo. Minha relação com Patrícia já está meio fria. O importante nesse mundo é a intensidade dos momentos que nos permitimos viver, o importante é que emoções estou vivendo...”, reflete Adam H.P. Roberto e Erasmo Carlos, compõem sem o saber, há mais de vinte anos, o “hino-síntese” da experiência afetiva de Adam H.P. no ambiente do SL.

A cena acima descrita não é ficção, e tampouco comporta nuances de ínfimos traços ficcionais, apesar de entrar em cena com meu personagem. Ela poderia ser revelada por um dos mais de 5,4 milhões de habitantes do SL (Revista Veja em 18 de abril de 2007) de cujo número pode-se afirmar que a maior migração (do real para o ciber-ambiente) é de americanos, seguido de europeus, e asiáticos e, naturalmente, de brasileiros que constituem hoje a sétima maior população com cerca de 216.000 (idem).

O Jogo é um sucesso e movimenta um promissor mercado em dólares, numa estranha mas nova paridade entre moedas virtual e real.

Vejam os perfis demográficos do jogador, de acordo com a mesma fonte:

Idade média – 32 anos

44% são mulheres

30% são americanos

4% são brasileiros

Barato, acessível e atraente, estes números crescem em proporções não previsíveis ou, pelo menos, não encontrei nenhum estudo científico que dê conta deste milagre de multiplicação de habitantes na ciber-cidade-hiper-simulada do SL. A lógica da ciber-ambiência parece residir no registro da exponencialidade matemática e da imprevisibilidade caótica de um mundo regido por uma lógica financeira onde o índice de desemprego de uma cidade periférica da China pode “sacudir” a bolsa de valores de Nova York.

Parece-me co-existir dois grandes estímulos, intimamente imbricados em sua essência, que contribuem para o contínuo sucesso do jogo: a possibilidade de realizar as duas fantasias mais caras ao sujeito da modernidade tardia: o desejo de reconhecimento num movimento “contra a angústia insuportável de sentir-se inexistente” (ZIZEK, 2002, p. 24) nesse mundo áspero onde circulam, uniforme e retilineamente, mercadorias-objeto e mercadorias-sujeito travestidas em múltiplas formas de um mesmo e o de movimentar e gerar mais capital. Ambas as fantasias do excesso extremo e portadoras da ausência da figura (antiga) e repressora de um Grande Outro, ou como diria Zizek, fantasias que se realizam ao colocar em cena a “experiência do Outro sem sua alteridade” (idem, 2002, p. 25) uma vez que a “realidade virtual simplesmente generaliza esse processo de oferecer um produto esvaziado de sua substância, do núcleo duro e resistente do Real”. (ibidem, 2002, p. 25)

Ao esvaziar a realidade da crueza de sua “ancestral malignidade”, aquilo que existe de fato se desrealiza ficcionalizando-se em um real virtualizado e gratificador, a essência estimulante da ambiência do SL. Se fazer dinheiro é condição hipermoderna de reconhecimento social e exige cada vez mais qualificação, tenacidade e compreensão dos interstícios dessa nova lógica neo-liberal, fazê-lo, então, num ambiente agradável, mundo novo e gentil (porque recheado de oportunidades, novos “nichos mercadológicos” não explorados) para agressivos neo-empresários, e ainda com possibilidades de ser aquilo que ainda não pôde ou nunca poderia via-a-ser na dureza do real analógico, é a combinação do canto da sereia encantatória atual. O elixir do sucesso hipermoderno.

Para participar do ambiente simulatório de fantasias e de desejos a realizar do SL é necessário ter um computador com conexão banda larga e Windows XP, no mínimo, (uma configuração mediana para quem está minimamente imerso no reino das novas tecnologias), entrar no site www.secondlife.com ou www.secondlifebrasil.com.br³³, fazer o *download*, ou

³³O Brasil é o primeiro país a ter sua própria porta de entrada para o SL. Acessando www.secondlifebrasil.com.br, os candidatos a “residentes” podem criar suas contas e acessar o SL em português vivendo, à nossa maneira, a sua segunda vida bem brasileira. De acordo com a nota de divulgação à imprensa que as empresas Kaizen Games e IG divulgaram à recente época de seu lançamento e que está abaixo transcrita, as múltiplas oportunidades de realizar as fantasias de reconhecimento/riqueza na ciber-ambiência verde-amarela ficarão mais adequadas ao nosso jeitinho brasileiro. Interessante notar que há uma interação (natural) entre o mundo virtual brasileiro e o mundo do “primeiro SL da Linden labs”, afinal vivemos num ambiente globalizado que desterritorializa nações, cultura, tempo e ciber-espaço de ambientes simulatórios. Os grifos são meus.

São Paulo, 23 de Abril de 2007 – A KAIZEN Games e o iG acabam de anunciar o lançamento do Second Life Brasil (www.secondlifebrasil.com.br), resultado de um modelo inédito no mundo: o Brasil é o pioneiro na implantação do Second Life Global Provider, programa desenvolvido pela criadora do Second Life, Linden Lab, em parceria com a empresa nacional KAIZEN Games. Isto é, **os brasileiros são os primeiros a ter sua própria porta de entrada para o metaverso, o maior fenômeno da internet dos últimos tempos.**

“O Second Life está modificando a maneira como as pessoas se relacionam na rede e estamos muito orgulhosos de oferecer esse universo virtual em português, com suporte local e outras vantagens, como o pagamento com cartão de crédito nacional e boleto bancário”, afirma Emiliano de Castro, diretor de marketing do Second Life Brasil.

Second Life não é um jogo. Não há missões, fases ou objetivos pré-definidos. Second Life é um metaverso: um mundo virtual tridimensional que oferece a qualquer um que tenha acesso à internet a possibilidade de ter uma segunda vida. As pessoas que se cadastram no Second Life são mais do que internautas ou usuários. São residentes de um universo online onde é possível voar ou se teletransportar, trabalhar, fazer novos amigos, estudar, criar produtos e obras de arte, passear, namorar, fazer compras, vender, dançar, anunciar...

Tudo em português e em real

Agora, tudo isso está disponível em uma versão adaptada para o Brasil. O programa de visualização (“client”) que o usuário deve instalar no seu computador para acessar o Second Life está em português e o suporte é garantido pela equipe da KAIZEN Games. Além disso, as transações comerciais podem ser feitas em real.

Dinheiro circulando no Second Life não falta, embora a assinatura básica seja gratuita. Os residentes só precisam abrir a carteira se quiserem negociar no ciberespaço. Para comprar um terreno para construir sua casa ou um resort, por exemplo, é necessário ter uma assinatura premium, que dá direito também a uma renda mensal. Já os produtos e serviços comercializados no metaverso podem ser adquiridos por qualquer residente com assinatura básica.

Essa possibilidade de negociação é um dos fatores responsáveis pelo sucesso mundial do Second Life. **Somente no último dia 19 de abril, os residentes movimentaram mais de US\$ 1,3 milhão dentro do metaverso.** As transações são feitas em uma moeda própria, o Linden dólar (L\$), que obedece a um câmbio diário. Antes, os brasileiros só podiam comprar Linden dólares se tivessem cartões de crédito internacional. Agora, com o Second Life Brasil, isso pode ser feito em real, com cartão de crédito nacional ou boleto bancário.

Para permitir a compra de Linden dólares em reais, foi criada uma moeda intermediária, o KAIZEN Cash (KC\$). Cada real vale, hoje, KC\$ 1.000. O KAIZEN Cash é comercializado na forma de cupons, cujos valores variam de R\$ 6,50 a R\$ 170. O residente pode usar seu crédito em KAIZEN Cash para comprar Linden dólares e fazer qualquer transação no metaverso.

Criatividade à brasileira

Sem a barreira da língua e da compra em dólares, a presença brasileira no Second Life deve explodir. Atualmente, a população desse universo virtual beira os seis milhões de pessoas em todo mundo. Com aproximadamente 200 mil residentes, o Brasil já é uma das maiores comunidades do metaverso. Estima-se que, com o Second Life Brasil, a população brasileira deva saltar para dois milhões até abril de 2008.

seja, baixar e instalar o *software* que faz rodar o programa em seu HD, cadastrar seu e-mail e alguns dados pessoais, concordar com os termos de serviço da empresa (como qualquer outro contrato real) e escolher o tipo de conta que melhor lhe convier: básica/ grátis ou premium, explicada posteriormente. Depois, é decidir o nome (há várias opções de nomes e sobrenomes exóticos/ interessantes para o seu segundo eu) e criar o avatar à sua imagem e semelhança bem melhorada: prática bastante comum uma vez que no SL ninguém é gordinho, desajeitado, com sinais de calvície, pneus, barriguinhas, ou com cabelos secos, “crespinhos” e sem estilo. O fenômeno da “escova progressiva” também invade o ambiente brasileiro do SL, vale mencionar, como uma nova paridade social, novos intercâmbios de sociabilidade atualizados por *upgrades* tecnológicos. Se a oportunidade existe e os comandos maquímicos para me

Os objetivos do empreendimento, fruto da parceria entre o iG e a KAIZEN Games, porém, vão muito além do simples aumento de residentes brasileiros. **“Queremos transformar o Second Life Brasil no palco das experiências mais interessantes do metaverso. Para isso, apostamos na criatividade e no engajamento dos brasileiros nas comunidades virtuais”, afirma o diretor de marketing do Second Life Brasil.**

Para estimular a participação brasileira, a parceria está investindo no desenvolvimento de ambientes atraentes e, ao mesmo tempo, funcionais e interativos. Um dos destaques são os territórios virtuais com referências culturais. Com atualmente 700 mil metros quadrados, **o Second Life Brasil já abriga, por exemplo, recriações tridimensionais do Vale do Anhangabaú e do Edifício Martinelli – ícones do centro de São Paulo – e da praia de Copacabana, do Rio de Janeiro, com direito a areia, calçadão e quiosques.** Mas isso é só o começo, lembra Castro. “Second Life Brasil é um universo em constante expansão e será a partir de agora, com todas as facilidades da edição em português, que os brasileiros começarão a criar e a dar forma e conteúdo”, completa. Para dar as boas-vindas aos residentes que fizerem suas assinaturas a partir do Second Life Brasil, foi criada a Ilha do Nascimento. Lá, os novos residentes encontram cartões (note cards) com as orientações básicas para darem início às suas segundas vidas – o que fazer para conversar, mover objetos, caminhar e até voar, entre outras atividades. Se não quiserem recorrer aos cartões, podem pedir ajuda aos Life-Helpers. A Ilha do Nascimento possui também pista de dança, espaço para exposições artísticas e caixas eletrônicas para sacar Linden dólares.

Second Life Brasil

Assinatura básica: gratuita

Assinatura premium: R\$ 19,90 por mês

Configuração mínima: processador Pentium 3 ou Athlon 800 MHz, 250 MB de memória RAM, placa de vídeo ATI Radeon 8500 ou 9250, nVidia GeForce 2 ou GeForce 4mx, 37 MB de espaço livre em disco, conexão de internet cabo ou DSL e Windows XP (Service Pack 2) ou Windows 2000 (Service Pack 4).

Configuração recomendada: processador Pentium 4 ou Athlon 2000+ 1.6 GHz ou superior, 512 MB de memória RAM, placa de vídeo , ATI Radeon 9600 ou X600, nVidia GeForce FX 5600, GeForce 6600 ou superior, 37 MB de espaço livre em disco conexão de internet cabo ou DSL e Windows XP (Service Pack 2).

Sobre a KAIZEN Games – Unidade de negócios de entretenimento da KAIZEN Corp, a KAIZEN Games iniciou sua atuação em 2004 com o Portal UGO (www.ugo.com.br), primeiro provedor de Internet com conteúdo exclusivamente dedicado aos games. Também é da KAIZEN Games o Priston Tale, MMORPG gratuito e apontado como um dos dez melhores de todos os tempos, e o MMOG Audition, nº 1 do ranking na China, com mais de 100 milhões de jogadores. A KAIZEN Games também tem licença do Second Life para a América Latina e demais países de língua portuguesa e espanhola. Na internet: www.kaizengames.com.br.

Sobre o iG - O iG é o maior provedor de acesso à internet do Brasil, presente em 28% dos lares que possuem micros. Lançado em janeiro de 2000, o portal é considerado um grande case de sucesso mundial da internet. O iG integra o Internet Group, operação da Brasil Telecom que ainda abrange o iBEST (o maior prêmio do setor do País e presente em 10% dos lares) e o BrTurbo (provedor de Banda Larga).

Juntos, os três portais possuem quase 1,2 milhão de assinantes de Banda Larga e 4 milhões de clientes de acesso discado. Ao todo, são mais de 8 milhões de contas de e-mails. Suas páginas recebem mais de 8,7 milhões de visitantes únicos por mês.

transformar numa versão melhorada (física e financeiramente) de mim mesmo são muito fáceis de executar, apreendidos por uma lógica visual quase instantânea³⁴, o que me impediria de viver esta fantasia quase real?

Há a possibilidade de entrar no jogo a custo zero e assim permanecer. Muitos avatares estão nesse estágio de ciber-vagabundagem sem pretensões e objetivos maiores do que brincar, flanar, andar, voar, interagir com restrições portando uma conta básica. No entanto, para comprar terrenos e objetos-mercadorias, construir a sua casa e participar mais ativamente da vida social da *urbis* simulada é necessário fazer o contrato de conta *premium* pagando US\$ 9,95/ mês, via cartão de crédito internacional, à Lindem Labs, empresa criadora e dona do jogo, ou, agora, via boleto bancário ou cartão de crédito nacional por R\$19,90/ mês à Kaizen Games.

Uma vez, então, com nome e imagem, avatar criado, clica-se no campo “entrar no jogo”. Agora, chega-se à sala de parto do SL: a *Orientation Island*, uma espécie de maternidade virtual onde os avatares vão adquirindo o seu corpo, roupas, a configuração escolhida pelo “Eu ainda pré-tecnológico- analógico” antes de sua ciber-transformação realizada. Tudo aqui está no registro da novidade, até para os mais iniciados, tamanha é a dimensão da novidade tecnológica disponível para um usuário comum. Na tela 3D, há inúmeros comandos a serem acionados, por um clique, caso o sujeito-jogador-avatar decida voar, andar, ou se teletransportar, após a opção maquínica de buscar/procurar, para uma cidade-simulacro de Amsterdã ou de Paris, por exemplo, ou por uma caminhada mais edílica em alguma montanha menos povoada. São, portanto, muitos comandos a dominar. No entanto, a aprendizagem é auto-explicativa através da linguagem via interface enfaticamente visual além de ciber-socialmente e cognitivamente apreensível³⁵. Há também o auxílio “extra” de revistas

³⁴ Instantaneidade digna de especialistas mas cuja lógica é facilmente decodificável por mecanismos de aprendizagem posteriormente descritos. O residente iniciático vai conviver com um excesso de novidades a decifrar. Tal fato também o move e o mantém interessado. Novidades maquínicas a controlar após algum auto-estudo explicativo através de manuais à venda no mundo real e *guides* disponibilizados gratuitamente no ambiente simulatório. Cada um é livre para fazer a sua escolha e o seu caminho.

³⁵ Neste sentido, os conceitos teóricos de “coletividades pensantes” e “ecologia cognitiva” de Pierre Lévy (2004) fazem valer a sua atualidade e legitimidade. As coletividades cognitivas se auto-organizariam, através de diversas consciências que atuariam em redes complexas de informação onde interagem atores humanos e técnicos. Para este autor, ator é “tudo o que for capaz de produzir uma diferença em uma rede” (idem, p. 137), sendo corolário compreender desta idéia que “os dispositivos técnicos são portanto realmente atores por completo em uma coletividade que já não podemos dizer puramente humana, mas cuja fronteira está em permanente redefinição” (ibidem, p.137). As dimensões técnica e humana parecem se hibridizar numa rede coletiva de cognição.

especializadas em SL disponível em qualquer ponto de venda³⁶. Comunicar-se, comprar e/ou vender objetos, carros de marcas conhecidas que já estão disponíveis em SL (o lançamento do novo modelo da marca Golf da Volkswagen aconteceu no SL, com avatares fazendo *test drives* do modelo, aprovando-o, fazendo reserva na ciber-loja para retirá-lo numa concessionária real³⁷), criar novas peças de roupa de grife (há lojas, eventos e desfiles de importantes marcas nacionais e internacionais), penteados, seios maiores, terrenos, apartamentos, maconha ou outras drogas, são práticas de nossa vida vivida em ambiência real que estão, naturalmente, transpostas para a vida hipermoderna- virtual. Afinal, a idéia-chave do *game* é a simulação de uma segunda vida que, como num grande efeito especular, pode transformar as duas em grandes momentos de confusão ou, parece-me, num grande delírio digital e financeiro.

Outras ações “mais elaboradas socialmente” do que um simples ato banal de compra-e-venda requerem tanto um domínio dos controles, dos clicares nos campos certos quanto uma prática de convivência dentro do novo ambiente. Para conseguir um emprego ou um subemprego, a fim de se adquirir Lindens (a moeda local que tem paridade em dólar, ou seja, tem seu valor na vida real) e viver dentro dos cânones do sintomático *slogan* hipermoderno da “qualidade de vida” é necessário estar atento, “atenado”, como se estivéssemos na vida orgânico-real : conhecer o local e as pessoas certas, criar “ contatos” para gerar as oportunidades. Para fazer amigos, participar de uma comunidade, fazer sexo (necessário se faz comprar um pênis para esta primeira atividade humana pois os avatares masculinos “nascem” sem o órgão sexual) ou ser reconhecido por seu ciber-pares, por exemplo, vai exigir além do perfeito controle maquínico o domínio das novas regras de ciber –convivência que vão se delineando, em construção que estão, no exercício de interação entre “Eus Tecnológicos”.

O sentido de metaverso, expressão muito utilizado pela empresa criadora do SL, por jornalistas, publicitários e outros “formadores de opinião” para referirem-se ao ambiente simulatório do SL, está posto. Um sentido para-além-de-um-outro-lado que pretendo dissecar

³⁶ A revista Second Life Brasil: Guia para um Novo Mundo À Sua Espera, Ed. Futuro, nº 01, R\$8,90, maio de 2007. é bastante ilustrativa. Como uma manual de instruções extremamente especializado, fenômeno tipicamente hipermoderno, divide-se em 7 categorias sociais: Encontre, Converse, Crie, Trabalhe, Viaje e Viva. Imperativos de felicidade também na ciber-ambiência, enfim, comandos de vida explicitados em linguagem simples, utilitarista e eletrônica.

³⁷ Segundo especialistas de informática e de marketing, que hoje trabalham em “parceria técnica”, o caminho da internet é o dos ambientes de simulação. SL é tão-somente a ponta deste *iceberg* hipermoderno. Oferecer produtos assim como a oportunidade de experimentá-los e aprová-los ciberneticamente é uma das novas ferramentas de venda no mundo das estratégias comerciais.

sem a “precisão cirúrgica de um especialista”, porém com a vontade inquisitória de imergir no vivido utilizando-me, nesta empreitada, de imagens do ambiente que “clamam por um sentido ou não-sentido de desvelamento” e de inserções de entrevistas/ vivências/ inquietações dos “residentes” que me chegam através de *posts*³⁸ em comunidades do *orkut* e material oriundo das mídias pré e pós-massivas durante minha fase de observação participante. As figuras apresentadas no próximo subcapítulo foram capturadas do site oficial do SL brasileiro (<http://www.mainlandbrasil.com.br> ou <http://www.secondlifebrasil.com.br>), do site internacional do SL (<http://www.secondlife.com>), da maior comunidade do SL do *orkut* (<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=799>), da revista “Guia Second Life Brasil, editora Futuro” e de minha interação como residente através do avatar Annah Lumet. As legendas com as minhas observações estão em fonte azul para diferenciar texto e legendas originais das fontes acima referendadas.

Para facilitar, portanto, a “decupagem” deste cenário, “a revolução *online* que está conquistando o planeta”³⁹ compreendo-o em grandes categorias de sentido ou blocos de significado que remetem à (antiga?) vida social porosa e orgânica, a grande matriz geradora de sentido sócio-bio-técnico para este segundo cenário emulador do real que se liquefaz em mutações fluidas a partir de constantes atualizações orgânicas adaptativas do segundo mundo tecnicizado, instrumental e utilitarista. São elas: aprendizado como nascimento, sociabilidade e pertencimento, trabalho e lazer e, por último, ciber-inquietações.

³⁸ *Post* é um jargão cibernético que origina-se do inglês *to post something up*. Segundo o Oxford Advanced Learner’s Dictionary, significa mostrar ou colocar alguma informação ou notícia em espaço público (tradução minha). Seu ciber-significado reside exatamente no que foi descrito considerando que: a internet é um espaço público, onde a informação é livre, emanada e circulante de vários pólos de emissão, sem o compromisso, característica hipermoderna, com sua respectiva fidedignidade e responsabilidade de enunciação. Hipermoderno é também o dizer com pressa, superficialidade e descompromisso, uma certa leveza ao falar que nos torna ainda relaxados, fluidos e voláteis no tráfego da informação *on line*. O compromisso da responsabilidade é um ato individual dentre as múltiplas escolhas do emissor e receptor da mensagem transportada por fluxos digitais decodificáveis em nossa linguagem.

³⁹ Uma espécie de *slogan* (segundo Oxford Advanced Learner’s Dictionary, uma palavra ou frase que é fácil de lembrar usada como um motto para campanhas políticas ou publicitárias.;tradução minha) que estampa a capa da revista Second Life Brasil, nº 01, Editora Futura. Esta última, como já vimos, mais um veículo da mídia impressa não cibernética, a faturar com a movimentação *on line* do jogo, a matriz geracional deste mercado. Um novo entrelaçamento mercantilista entre o real e o virtual.

NASCENDO...

➤ Parece ator do filme Minority Report, mas é só um avatar curioso

Oriente-se PELOS MENUS

A INTERFACE É A BASE DAS RELAÇÕES nesse universo moldado em 3D e programado com scripts. Domine os menus mais importantes, aprenda os atalhos e aproveite a nova vida sem dores de cabeça.

Por Marcos Paine

Menu superior



Menu inferior



Tela inicial para a entrada no próximo subcapítulo. A interface gráfica, modelando imagens em 3D é o suporte para a vida nesse ambiente. Os comandos aqui descritos devem ser dominados para gerenciar tecnicamente os aspectos sociais, afetivos, culturais e econômicos da segunda vida.

4.2.1- Aprendizado como Nascimento

“ O nascimento em Second Life é indolor, afinal, você chega ao mundo como um ser humano formado, e não precisa nem engatinhar (pode, inclusive, nascer de bigode, malandro como o gato). Mas nem por isso os primeiros momentos são menos traumáticos, já que, assim como os recém-nascidos do mundo real, você é igual a todo mundo. Geralmente, o figurino sandália, camiseta branca e cabelo loiro predomina, no caso dos homens. **Mas é preciso paciência nesse começo de vida, por mais que você queira se diferenciar da multidão que ainda tropeça nos comandos.** Mudança de visual? Só na parte 2 deste guia. Nas próximas páginas, traçamos o primeiro plano **para ajudar você a ajustar as preferências técnicas do programa, assim como se acostumar à interface**, ponto chave do Second Life. Oriente-se nas primeiras ilhas, saiba pedir ajuda, quando necessário, e comece a entender os sempre fundamentais menus.” (Revista Second Life Brasil, 2007, p. 12, grifos meus)

Em meu exame de qualificação pude perceber o valor e a necessidade da imagem para se apresentar como funciona uma novidade tecnológica sob a novíssima fôrma de um ambiente de simulação. Sua inexistência parece incapacitar, em parte, a capacidade de abstração do sujeito hipermoderno, perdido que está numa sucessão veloz de objetos, dispositivos e suportes técnicos para a fruição de sentimentos, informações e recorrentes necessidades de *upgrades*.

O texto do subcapítulo anterior, uma tentativa de descrição e de apresentação do ambiente simulatório do SL, jaz amorfo, por mais que houvesse um árduo investimento teórico e de sintaxe da autora. Ele vai co-existir, tão somente em harmonia com este, porque apoiado no suporte também tecnológico das imagens. Esta dissertação passa a condição de meta-dissertação a partir deste ponto. Uma característica do mundo hipermoderno, onde a tecnologia nos leva para um outro lugar num sentido fugidio que requer conhecimento de especialista. Neste sentido:

“um especialista é qualquer indivíduo que pode utilizar com sucesso habilidades específicas ou tipos de conhecimento que o leigo não possui. *Especialista e leigo* têm de ser entendidos como termos contextualmente relativos. Há muitos tipos de especializações e o que conta em qualquer situação em que o especialista e o leigo se confrontam é um desequilíbrio nas habilidades ou na informação que – para um determinado campo de ação – torna-se alguém uma *autoridade* em relação ao outro.”

(GIDDENS, BECK & LASCH, 1995, p. 105)

Os leigos, os *outsiders* não parecem sobreviver sem constante e necessária (uma nova necessidade hipermoderna) consulta, linha tênue também para os excluídos sociais os quais, sob a ditadura da tecno-imagem, novo reino de especialização, aparecem como suportes meramente orgânicos de sustentação mercantilista desse mundo tecnicizado em bits. Mais um

paradoxo na relação íntima do real e virtual. Qualquer sujeito está a ponto de rápida submersão. Retirando a ênfase no moderno constructo de categoria social, posiciono-a numa nova categoria de sabedoria e domínio especialista-técnico-social hipermoderno. Um especialista que emana “confiança em sistemas abstratos” (idem, p.105) disponíveis no mercado tecnológico cujo suporte sapiencial está na decodificação de códigos maquínicos associado ao conhecimento imagético de *interfaces* gráficas, tri-dimensionais e quase sensoriais (a nova promessa mercadológica da micro-informática). Ao alcance imperioso de todos.

Paradoxos complementares. A imagem e a técnica de mãos dadas engendrando o poder que se instaura também nas instâncias do social. Como não especialistas, todo o grupo de minha banca de qualificação, incluindo-me também neste segmento social, busquei trazer à cena o ambiente simulatório do SL decodificado em imagens projetadas através de um *datashow* que alicerçaram habilidosamente minha apropriação e discussão teórica a respeito do tema. Sem a informação imagética e sem o show estaria desqualificada, talvez; não por uma desqualificação (não-especialista) da banca e da mestranda, mas por uma lacuna hipermoderna que se fez necessário preencher na hora. A apreensão do objeto de estudo também se faz por conhecimento imagético-sensorial. A abstração na hipermodernidade também se dá por sensações e emoções latejantes. Faço a apresentação desta dissertação sem imagens em movimento. O máximo de resistência onde me é permitido caminhar até o limiar da compreensão sem comprometer a exposição das idéias-chave. Também um desafio que entendo como necessário enquanto pesquisadora.

Imagem transformada em realidade pelo processo de espetacularização da sociedade. A imagem em perspectiva, exponencial e sensorial do SL é uma abstração da realidade e quiçá, nossa sociedade, uma abstração espetacular (DÉBORD, 2006) do novo mundo das imagens simuladas. Uma convergência alienada entre imagem e realidade? Busco por signos de utilização menos reificantes desta nova fôrma tecnológica para fazer equilibrar o pêndulo imaginário que permeia esta discussão.

Adam H.P. fez o *download* do jogo, a partir do acesso a tela de abaixo, o portal de entrada ao jogo e levou algum tempo para se permitir um passeio mais relaxado na ciber-Amsterdã. Em meio a tantos turbo-compromissos profissionais e sociais, um momento de lazer é apropriado. Lazer consumido em sua própria residência, rápido e veloz que lhe chega através de fluxos de informação

decodificados em imagens de personas-avatars, ilhas paradisíacas, *raves*, mansões e carros velozes.

Até chegar a este ponto, Adam teve trabalho. Estudou guias e manuais de orientação; clicou no *link*⁴⁰ Second Life – The Oficial Guide, na parte inferior da tela, entrou no *blog*⁴¹ (parte superior da tela) onde Jon Linden, o criador do jogo, escreve aos novos residentes sobre “*the knowledge base article of the week*”, e assim, iniciou o seu processo contínuo (como se colocasse a si num *mode of constant upgrades*) de obter informações incessantes porque sempre “*to be updated*⁴²” sobre como viver no reino do SL. “São muitos comandos maquínicos a dominar, pensou.” Como fazer para construir a casa dos meus sonhos, achar minha avatar-alma-gêmea? Preciso de um tempo de adaptação, porque a cada comando obtenho uma resposta na tela, em imagens vibrantes, de uma demanda minha, seja social ou econômica. Esta combinação é a chave do jogo,” pensou.

⁴⁰ O não-lugar de Augé em sua máxima plasticidade exponencial desterritorializada. Informações deslizantes de um lugar a outro a partir de um clique, o pensamento humano em fluxos binários. Aqui torna-se explícito a necessidade social de um “sim-lugar”, o lócus positivo porque material e poroso da reflexão numa tentativa de amenizar a percepção ilusória do sujeito hipermoderno de que “o mundo é imediato, presente, miniaturizado, história e geografia”. (Ianni apud Severiano, 2006, p.76)

⁴¹ Espaço público virtual por excelência da opinião. O *Speaker's Corner* do ciber-mundo.

⁴² Ênfase o excesso hipermoderno através do contínuo uso da preposição inglesa *up*. Para cima, para o alto, para um lugar ou condição melhor, para o mais moderno, em direção contínua ao mais recente.



O portal de entrada para a segunda vida. Múltiplas informações mediadas por uma interface gráfica, “o rosto” de um artefato maquínico que promove o excesso em forma de contato, trocas simbólicas, alterações e diferenças em quem está à frente da tela.



A tela de entrada para a segunda vida brasileira. Novas possibilidades de sucesso e realizações pessoais e profissionais em português. Vale ressaltar que os residentes brasileiros têm a possibilidade de interação, quando desejarem, com os avatares de todas as nacionalidades. Os ambientes brasileiros e internacionais não apresentam limitações geográficas, alfandegárias, financeiras. Basta o domínio do idioma inglês.

A internet como suporte técnico-imaterial da imagem hipermoderna talvez seja o novo ponto de inflexão teórica. A inserção crítica oscilante menos tecnofóbica da análise dos mecanismos de ciber-simulação. Fui aluna do professor Eduardo Neiva quando fazia minha graduação em Comunicação Social na PUC-RJ. Atônita, não entendi que um dia encontrasse em um de seus escritos acadêmicos que Platão nutria certo receio à perspectiva. Hoje, com um de seus livros em meu *desktop* leio que “parecia-lhe imoral [a Platão] que o pintor corrigisse as proporções da realidade, adaptando-as às condições da visão”. (NEIVA, 1986, p.29) Ao supor uma identidade entre a Virtude, a Beleza e a Verdade, Platão assume uma posição moral diante das representações:

“Em *As Leis* ele chega a admitir um controle sobre as imagens, que devem ser produzidas segundo critérios de aprendizado ético, [uma vez que] a perspectiva representa somente um dado da realidade: a maneira pela qual as linhas e os

volumes se apresentam ao espectador. Ela é, portanto, pura aparência, mera ilusão”.
(idem, p.29)

Naturalmente que Platão preferia a objetividade e a permanência e deste ponto de vista a representação imagética verdadeira só se faria com o espectador expulso de cena. Na imagem com recursos da perspectiva, Platão percebe a ilusão do saber que dela advém porque representa o transitório ao se expressar a partir da subjetividade de alguém. Argumentação que me interessa sociologicamente uma vez que a imagem corporifica as estruturas da civilização que a produziu.

Platão se tornaria um “poço de angústia existencial” posto que muito atormentado ficaria pelo excesso de estímulos visuais com o recurso de novas perspectivas hipermodernas. Estímulos imagéticos de todas as origens e suportes. Situo-me, no entanto, além da fotografia e cinema benjaminianos, para chegar ao novíssimo suporte da interface gráfica. Neste contexto, a representação da imagem emulada em uma tela de computador vai proporcionar um *mix* de tamanho estranhamento que nos distancia da criatura e do criador, do objeto representado, do elemento representante (o que chamo de suporte), da metamorfose imaterial de um real cada vez mais distante, modelada pela imaginação do humano / máquina em interação. Indecifrável nos remeter ao *locus* do original das imagens 3D, uma apresentação pura, desrealizada, mutante e acelerada, que escapa desde há muito aos confins do corpóreo.

Esta nova imagem da perspectiva tecnicizada ao extremo é o veículo da experiência de que podemos estar nos transformando num outro⁴³ cuja habilidade de reflexão e abstração se dá através do imperativo de imagens em movimento. E esta transformação se dá pela capacidade de representação do computador, uma vez que esta autoriza que o mundo do 0/1, incompreensível para a maioria dos seres humanos, exceto aos especialistas da área, torne-se inteligível e modificável para todos através de sua manipulação.

“A singularidade do computador em relação a outras máquinas reside no fato de ele ser um sistema simbólico que, [...], trafega representações ou signos: pulsos de eletricidade são símbolos que valem como 0 e 1, estes representam um conjunto simples de instruções matemáticas que, por sua vez, representam palavras, imagens, etc...” (BRUNO, s/d)

⁴³ A imbricação homem/ técnica se faz desde, pelo menos, o hominídeo de 2001 – Uma Odisséia no Espaço. Que o homem também se constitui pela técnica não é novidade. Aqui, o interessante é poder ter uma nuance daquilo que o homem está se transformando como sujeito de sua /nova história.

A nova imagem contemporânea é uma tradução da informação digital em uma linguagem visual através da *interface* gráfica. Em síntese:

“Por meio da interface, o mundo do 0/1, o mundo da informação digitalizada, dos *bits* e *pulsos* eletrônicos não apenas torna-se significativo para os indivíduos, como torna-se uma espaço que passa a fazer parte do seu campo de experiência – do modo como eles trabalham, se comunicam, se deslocam, gerem sua memória, modulam sua identidade, entretêm relações afetivas e sexuais”
(idem, s/d)

Esta é uma idéia- chave para compreender porque nos aproximamos de forma imagética, sensória, motora e familiar com o mundo do computador, o nosso mundo. A informação armazenada no computador em linguagem pouco compreensível para nós, não especialistas, separa-se, distancia-se, cada vez mais do usuário que se sente à vontade com os novos dispositivos da interface gráfica como o suave toque no mouse e o deslizar com os dedos nas letras de seu teclado. Decodificações são feitas no hardware apesar da nítida sensação de controle. Sensação ilusória porque a cada comando corriqueiro e cotidiano o computador o transforma para a desconhecida matriz da linguagem 0/1. Nossa intimidade, no entanto, aumenta a cada dia, pois a tradução da informação de bits em imagens torna o ambiente agradável, cognitivamente apreensível. A idéia de “a primeira máquina onde vale viver” (JOHNSON apud BRUNO, s/d) poderia ser o proto-slogan de um SL embrionário.



A imagem acima é meu avatar Annah Lumet, perdida, numa de suas primeiras incursões no ambiente de simulação. Neste momento, estamos⁴⁴ à procura do campus virtual da Ohio University. Interessante observar os comandos maquínicos que estão acima e na parte inferior da tela. Cada um se desdobra em vários sub-comandos a dominar. A bolsa que meu avatar carrega “apareceu-me” na tela sem que eu acionasse algum comando. Não consegui me desfazer dela ou “criar” alguns artefatos úteis (quicá uma caneta, um lápis, livro ou arquivo de texto pertinente) para levar à tela-campus que procurava. Cliquei no link “mini-map” e não consegui me localizar. O local estava deserto. Ninguém para pedir informações.⁴⁵ Um pouco antes, no entanto, num lugar- tela imediatamente anterior à esta, tive minha calça jeans elogiada por um residente. Seria uma cantada? Ainda não tinha condições cognitiva-sociais para fazer tal avaliação. Senti-me, como no caso de uma situação semelhante com meu Eu-Analógico, ruborizada e com a auto-estima elevada.

⁴⁴ Há uma dificuldade e um certo estranhamento na utilização da segunda pessoa, possíveis confusões de Eus Analógico e Tecnológico, que pude acompanhar nos fóruns de discussão do orkut. Dentro do SL sou o avatar, persona tecnológica com minhas memórias analógicas também a guiar-me. Sou um Eu. Fora do ambiente, somos um nós, um híbrido de experiências, que oscila entre aquilo que sou em poros orgânicos e *pixels* digitais.

⁴⁵ Muito freqüente encontrar ambientes isolados. Como o SL é um ambiente em construção, seus espaços são enormes quando em comparação ao número de residentes. Daí a necessidade de se conhecer os comandos que permitam ao avatar (sociável) uma interação em grupos sociais.



Uma das primeiras universidades a abrir um ciber-campus no SL. A interação das duas vidas se faz de modo pleno neste exemplo. Professores reais através de seus avatares ministram aulas aos Eus Tecnológicos de seus alunos analógico-porosos. Não há nenhuma obrigatoriedade na frequência (até a data do fechamento de minha pesquisa) de tais ciber-aulas, apenas é compreendida como uma possibilidade a mais de aprendizagem, compartilhamento e agregação social-acadêmica.

4.2.2 – Sociabilidade e Pertencimento

“ Entrar para um grupo é a maneira mais fácil de conhecer pessoas. Você pode usar a procura (Ctrl + F) para encontrar pessoas que tenham os mesmos interesses que você, podendo dividir experiências no mundo virtual de uma maneira mais fácil. Ao entrar em um grupo, você terá um título que ficará acima do seu apelido, permitindo identificar os integrantes à distância. Geralmente o título visível será do último grupo em que você entrou, mas isso pode ser modificado no menu de Grupos. Há também como opção limitar o acesso a uma determinada área para os integrantes do grupo e criar um chat exclusivo. Criar um grupo é grátis para os membros Premium (custa L\$100 para os residentes sem teto) e bem fácil: clique em Editar e depois em Grupos; surgirá uma janela com uma lista dos grupos que você frequenta. Clicando em Criar, você terá diversas opções de personalização de grupo, tais como nome, insígnia, título, taxa de admissão entre outros. O grupo será criado quando você clicar em OK e você já poderá convidar seus amigos e desfrutar das vantagens que só grupos oferecem. As informações de grupo podem ser modificadas a qualquer momento e, felizmente, não há taxa adicional por isso.”⁴⁶ (Revista Second Life Brasil, 2007, p. 40)

Meet People

Within your first hour, you'll notice that several residents approach you and introduce themselves – Second Lifers are eager to welcome you and show you around.

Within this vibrant society of people, it's easy to find people with similar interests to you. Once you meet people you like, you find it's easy to communicate and stay in touch.

At any time there are dozens of events where you can party at nightclubs, attend fashion shows and art openings or just play games.

Residents also form groups ranging from neighborhood associations to fans of Sci Fi Movies.

Find

Classifieds: Events:

Find: film

Name:

- avalon. film Fans
- Filmmaking
- Second Life Film Society
- SL Filmmakers Guild



Com a possibilidade de pertencer a esta “vibrante sociedade”, uma vez que a sociabilidade se faz de forma fácil quando todos estão ansiosos por fazer e manter amizades, o desafio é , mais uma vez, o controle dos comandos maquínicos que estão à frente desta socialização . À esquerda da tela.

⁴⁶ Matéria assinada por Luby Moo, avatar de algum jornalista e/ou membro análogo da equipe da revista Second Life Brasil.

A qualquer menção ou descrição breve do ambiente simulatório do SL, a totalidade de meus interlocutores fazia uma rápida associação entre a aridez do real analógico com as múltiplas possibilidades de ser e estar no agradável porém bizarro mundo digital. Associada a esta idéia surgia a questão das patologias hipermodernas que, oriundas dessa mesma inquietação de se viver num mundo áspero e repleto de infinitas demandas, são rerepresentadas, insaciavelmente, ao indivíduo sozinho e consumidor, incapaz de realizá-las todas, por novas instâncias de um poder pós-disciplinar como a mídia, o consumo e o circulante no imaginário contemporâneo de bem-estar e *upgrades* de vida.

Não é foco da minha pesquisa estudar os inúmeros casos de patologia associados a esta incapacidade social de se viver no mundo da exponencialidade hiperbólica ou os casos relatados em clínica, por parte de alguns colegas, especialmente afetados pela existência do SL. Principalmente, neste subcapítulo, interessa-me tão-somente a discussão sobre a complementaridade (saudável ou insana) das vidas sociais analógicas e digitais. O mundo simulatório do SL está inserido no contexto maior da sociedade de consumo de massa personalizado, do neoliberalismo, das estratégias de marketing que nos seduzem, da vida como ela é.

A grande promessa concretizada em 0/1 decodificáveis em imagens de ser (mais) o que não se é, ter (mais) o que não se tem, pertencer (com mais ênfase ou paixão) e ser querido no grupo que se deseja, sem os riscos analógicos inerentes desta escolha, é a oferta asséptica das novas tecnologias. O *upgrade* pessoal a que todos almejamos sem o esforço mais áspero e poroso da vida orgânica. Existe uma cota de esforço virtual que reside no exímio controle dos comandos maquínicos (um novo tipo de especialista, o especialista em SL) é bem verdade, além do fato do pertencimento analógico a uma categoria social-econômica que garanta a possibilidade financeira e cognitiva de utilizar o *expertise* necessário para a manipulação de uma interface gráfica amigável. “O mundo virtual é tão imaginário quanto o outro, o nosso, subjetivo; mas é coletivo e vivenciado por múltiplas pessoas ao mesmo tempo.” (PORTO, 1999. p. 30) . O mundo virtual é tão excludente quanto o real, porque a ciber-comunidade pensante dos ambientes simulatórios vai reafirmar o agrupamento de Eus tecnológicos segundo a lógica de especialista da modernidade reflexiva (GIDDENS, BECK & LASCH, 1995), do indivíduo narcisista-consumidor desencantado em busca das últimas novidades mercantilistas que vão torná-lo um Eu ciber-fractal e desterritorializado mais atraente.

Tenho uma vida dupla

(em www.secondlife.blig.ig.com.br, acessado em 01/05/2007)

Criei amigos, família, emprego e tudo o que poderia fazer na vida real, só que em tempo muito menor. Onde? No Second Life.

Érika, 17 anos, Vila Velha, ES ⁴⁷

Faz três meses que conheci o Second Life, espécie de jogo no computador, mas que vai bem além disso. Nele cada participante tem uma vida e faz o que bem entender dela, interagindo com outras pessoas conectadas em todo o mundo. Eu, que sou estudante de engenharia, moro com meus pais, tenho uma turma amigos há anos, viro outra pessoa. No Second Life sou Kinha Milo, esposa e mãe dedicada, que trabalha e cuida de três filhos. Logo que criei meu perfil virtual, chamado de avatar, eu até era bem parecida comigo. Mas fui me transformando. Só pra experimentar, fiz papel de gordinha, alta de cabelo azul, verde, espetado... O bom é isto: você vira o que quiser, de uma hora pra outra.

Nesse mundo virtual fiz sucesso e ganhei o concurso Garota Verão Second Life 2007. Na noite de 17 de fevereiro minha mãe - a de verdade mesmo, de carne e osso - me mandava dormir enquanto eu estava a mil no computador aguardando o resultado do concurso. Essa adrenalina foi real! Pulei da cadeira quando li que era a vencedora! Ganhei 3 mil lindens, a moeda do Second Life. É uma quantia razoável pra lá - aqui nem tanto, dá uns R\$ 35.

Empolgada, conheci dicas de navegação e me envolvi com os avatares. Tive namorados. Quando estava com o segundo deles, Ciro Talaj, resolvemos adotar uma criança. Era uma menina parecida comigo. Na vida real descobri depois que quem estava por trás era gay, mas para nós isso não foi problema. Minha filha preferiu virar menino e passou a ser o Lucksmith Carter. Na boa.

Nunca transei com meu marido Ariel

Quando namorava meu terceiro e atual parceiro, o Ariel Manga, resolvemos adotar outra menina. Encontramos Nicole Strabel. Uma flor! Mas queria ter um filho meu, ficar grávida e dar à luz. O prêmio do concurso ajudou. Fui a clínicas de fertilização, comprei a gravidez e depois de duas semanas nasceu a DamyMilo

⁴⁷ O descompromisso hipermoderno é aqui bem caracterizado. Érika, 17 anos, ES, não necessariamente corresponde ao Eu Analógico que postou este comentário no site oficial brasileiro do SL.

Kidd. Foi parto normal. Eu, ou melhor, a Kinha fez força e sentiu dores. Achei engraçado. Agora encontrei uma garota disposta a ser minha filha e somos uma família.

Aqui fora sou solteira. Lá dentro gosto de companhia. Apesar de o Ariel ser meu marido, não fazemos sexo. Rolou com os outros dois ex-namorados. Foi legal, carinhoso. Como o Ariel na vida real tem só 15 anos, fico sem graça. Ficamos nos amassos.

A ausência da figura do outro corporificado e analógico parece colocar em suspensão volátil a representação que se faz do interlocutor cibernético. A credibilidade não é atributo valorizado neste ambiente, apenas a verdade que emana da configuração corpórea criada através de bits 0/1 do avatar, assim como sua respectiva atuação e comportamento emulado no ambiente. Necessariamente, um pouco desta verdade está inscrita no registro de um Eu Analógico que também comanda, em co-participação, a equipe de personas à frente deste avatar. Um trabalho de equipe onde porosidade e *digitabilidade* são *facilitadores* de igual importância.

O anonimato do Eu analógico também cria um ambiente de descompromisso, colocando o prazer à frente de tais relações. Ganha-se em segurança porque balas perdidas, gorduras e DST's estão fora de cena. A ausência de interdições parece remeter-nos à infância, onde o medo de errar não imobiliza ações de toda sorte. O charme da velocidade e de um corpo modelado por controles técnicos também facilita o encontro com o outro. Relações que se fazem emulando, em ardorosos e porosos desejos, o desenvolvimento constante, a velocidade e o sucesso, características da hipermodernidade, o tempo do excesso, herdeiro que é da modernidade.

Para entender, portanto, este caos da complementação, que dá a vida ao ambiente SL, é necessário um pequeno percurso histórico. Marshal Berman em seu livro "*Tudo o que é sólido se desmancha no ar*", descortina um dos sentidos da modernidade ao fazer uma leitura da vida real e ficcional desde os tempos de Goethe, Rousseau, Max e Baudelaire até o seu lançamento em 1982. Apesar do mundo volátil onde tudo está a se desfazer, sob a égide hegemônica do efêmero, sua análise continua atual. Uma obra que mantém sua atualidade como se nos fazendo pensar que "águas passadas movem moinhos" e colocando em cheque o perigo de

certezas científicas. O passado interagindo no futuro é descoberta da física quântica e da pesquisa de Ciências Humanas que contempla os sinais, indícios, experiências.

A um conjunto desse tipo Berman (1998) chamou de “modernidade”:

“Uma época histórica quando “ser moderno é compartilhar, homens e mulheres de todo o mundo, hoje, [...] de uma experiência vital – experiência de tempo e de espaço, de si mesmo e dos outros, das possibilidades e perigos da vida”, [...] um conjunto de experiências cujo ambiente promete aventura, poder, alegria, crescimento, autotransformação e da transformação das coisas em redor – mas ao mesmo tempo ameaça [...] (p.15)

Dinâmica interna da modernidade, o turbilhão acelerado que transforma a vida do homem, levando-o a acreditar que seu devir se faz através de constantes *upgrades* de desenvolvimento e sucesso. Ao me esforçar para focar em uma imagem elucidativa da hipermodernidade, trago a idéia-força de Berman onde o desenvolvimento contínuo é uma categoria que faz parte da ideologia da modernidade e que se perpetua, hiperbolicamente, nos dias de hoje.

Ao tentar buscar o infinito, por meios de métodos e objetivos racionais, o hiper-sujeito encontra a oferta simulatória do SL. Encontro perfeito. Deixando de ser um expectador de quase tudo sem participar de nada, emulando uma idéia de Baudrillard (2002), ele migra para o ambiente do tudo é possível na assepsia fictícia onde nada sangra.

Um recém-chegado mais crítico ao ambiente do SL, no entanto, poderia postar o seguinte comentário em alguma comunidade do *orkut* ou até em algum *chat* do SL:

“Começo a sentir a embriaguez em que essa vida agitada e tumultuosa mergulha aqueles que a levam, e caio num aturdimento parecido como o do homem diante de cujos olhos faz-se desfilar rapidamente uma multidão de objetos. Nenhum dos que me impressionam prende meu coração, mas, todos juntos, eles perturbam e suspendem as afeições, a ponto de, por alguns instantes, eu esquecer quem sou.”
(Rousseau apud Berman, 1998 p.17-18)

Se Saint-Preux escreveu à sua amada Julie, em A Nova Heloísa de Rousseau, sobre “as profundezas do *tourbillon social*, tentando transmitir-lhe suas fantasias e apreensões” (Berman, 1998, p.17), o relato existencial ciber-público de Érika, no entanto, não contém essa lucidez. Há traços, é bem verdade, de uma empolgação na plena possibilidade da realização em virtualidade de desejos menos imediatos na vida real, sem maiores riscos e julgamento moral. A sensação de turbilhão sem o risco do mundo analógico e imprevisível é, talvez, indício da ausência de sua lucidez.

Érika, portanto, garota de verdade ou um híbrido poroso-digital, escreve seu *post*, depoimento digital, no site do SL. Feliz em seus relacionamentos fugazes adota uma menina-avatar cujo Eu Analógico é “comandado” por um homossexual. É mãe, mulher bonita, digna de admiração por seus atributos físicos virtuais. Será que esta história de vida cibernética traz algum conteúdo a ser emulado na vida real?

Novos paradoxos sociais, hiper-imbricações na nova fronteira do real-virtual. Admirável mundo novo.

4.2.3- Trabalho e Lazer

Dinheiro, fama e diversão. Tudo tem seu preço, principalmente num mundo virtual em que o dinheiro real está ao alcance de todos que se dedicarem com perseverança. (Revista Second Life, 2007, p. 32)



Uma avatar em forma à procura da onda perfeita. Momento de relax para os Eus Analógico e Tecnológico.

Mas a realidade virtual não é só diversão. Sou diretora numa construtora e imobiliária. Vendo e alugo terrenos, casas e condomínios. Meu salário é de 800 lindens semanais. Dá uns R\$ 5 aqui fora. Gasto tudo lá. Estou economizando para ter outro filho. Eu me realizo. Melhor assim, né? Filho de verdade só daqui a uns 15 anos!

Érika, 17 anos, Vila Velha, ES

As novas tecnologias instauram um novo diálogo entre sujeito e imagem quando, segundo Couchot (1999), estes obtêm a capacidade de interagir em tempo real, instantaneamente, ou melhor, *on line*. O “sujeito aparelha-se doravante a uma máquina de tipo completamente novo, que já não visa, no seu princípio, representar o mundo mas simulá-lo”. (idem, 1999, p.25). Este aparelhamento, como já vimos, se dá através das “interfaces gráficas, que vão solicitar cada vez mais regimes de percepção complexos e associados sinestesticamente”, (ibidem, 1999, p.25) como os *multimedia*, os jogos de simulação ou os dispositivos sem fio de atuação na imagem virtual, através de movimento mecânicos analógicos.

Regimes de percepção através dos quais as trocas dialógicas se dão por meio de redes de comunicação de informação numérica. Grandes coletividades inteligentes se formam onde a subjetividade se faz fractal e cuja inteligência centra-se não só no sujeito quanto nos artefatos técnicos. Estes novos agrupamentos comunais de subjetividades fractais vão mergulhar o sujeito em um tempo fora do antigo fluxo analógico de *Chronos* e o lançar num devir acelerado e metamorfoseado por trânsitos de informação, de desejos e de emoções sensoriais. Novos modos de ser que lidam com o trabalho e o lazer imerso nessa teia computacional pensante.

O lazer hibridiza-se no tempo do trabalho formando um uno com plenas possibilidades de sucesso no mundo digital. A paridade das moedas reais e virtuais, o *continuum* de tempo alterado pelos fluxos de informação, as novas comunidades que se socializam através da percepção e conhecimento de novas tecnologias que abarcam a todos os aspectos da vida do sujeito com o tratamento de um só. Blocos monolíticos multifacetados. Fazer dinheiro enquanto se joga é uma possibilidade que se orienta de forma harmônica com os imperativos da sociedade hiper-liberal fanática pelo desempenho, pela eficiência, pelo movimento fluido e pelo primado da urgência.

O sujeito-residente, portanto, parece não mais descansar. Ele é o outro em relação à temporalidade “antiga”, colocando *Chronos* em descanso eterno. Sua decadência não está mais explícita. Decreta-se, ilusoriamente, a sua infinitude quando todas as instâncias constitutivas do sujeito tornam-se um bloco monocromático. Um grande monólito ao desejar incessantemente o milagre da natureza, da *autopoiésis* : renovar-se em *upgrades* infinitos.

Own Virtual Land

Owning land in Second Life allows you to build, display, and store your virtual creations, as well as host events and businesses.

Become a part of history by purchasing land and developing your own piece of Second Life. The [Pricing and Fees](#) are simple; you pay \$9.95 a month plus a Land Use Fee proportional to the amount of land you own.

Whether it's a modest nook for a relaxing cottage, or an [entire island](#) to build your dream amusement park, land is for everyone.



O lazer e o trabalho sem demarcações de tempo. Lazer como fonte de renda, como possibilidade de gerar mais receita para o consumo da felicidade real.

Economy

An Internal Unit-of-Trade with Real Market Value

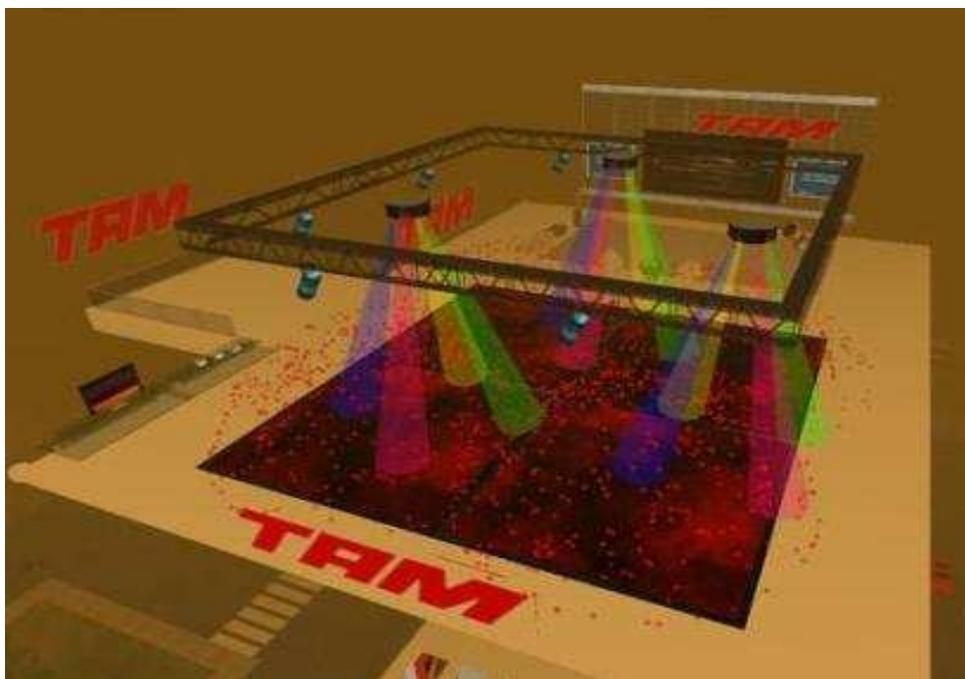
Millions of Linden Dollars change hands every month for the goods and services Residents create and provide. This unit-of-trade may then be bought and sold on [LindeX](#) (Second Life's official Linden Dollar exchange), or other unaffiliated third party sites for real currency.

See the latest economy statistics for more information about the population, market, and business potential in Second Life:

- [Economic Statistics](#)
- [Economy Graphs](#)
- [LindeX Market Data](#)
- [Raw data files](#)
- Key metrics:
 - [Excel format](#)
 - [OpenOffice format](#)

For further explanation, refer to our [economy blog posts](#).

Um dos tutoriais- publicidade (uma dupla função) que informa ao residente como se adequar ao câmbio das moedas virtual-real.



Uma das empresas brasileiras que inauguram escritórios no SL. Novo nicho de mercado. Adaptação comercial às novas configurações do mundo contemporâneo que emergem das possibilidades geradas pelas novas tecnologias nômades.



Um avatar sentado no *lounge* de uma loja virtual, escutando *Radiohead*.

Have Fun

In Second Life, there's something new around every corner.

The world is filled with hundreds of games, from multi-player RPG's to puzzles and grid-wide contests. There are also casinos, dance clubs, shopping malls, space stations, vampire castles and movie theatres.

To find something to do at any time of the day or night, simply open the Search menu and click on Events. You'll see a listing of Discussions, Sports, Commercial, Entertainment, Games, Pagaents, Education, Arts and Culture and Charity/Support Groups.

Regardless of your mood, there's always something to do...



Sempre algo acontecendo em algum lugar. O momento para sentimentos mais duradouros, resultado da possibilidade de se entregar a uma reflexão não está posto. Emoções efêmeras no lugar de sentimentos duradouros, um verdadeiro “Culto da Emoção”. (LACROIX, 2006)



O simulacro de Paris no ambiente de simulação. Quem ainda não foi à Paris pode se sentir um turista dependendo de sua disposição mental-binária. Um nicho mercadológico também para empresas de turismo e companhias aéreas.

Interessante notar que tais pontos turísticos se encontravam vazios no momento de minha passagem (de Annah Lumet e de Ana Perissé, em dupla) uma vez que a densidade populacional de residentes em SL ainda não oferece os problemas de aglomeração urbana. Talvez, uma ciber-inquietação para o futuro, mas de gravidade um pouco mais amena em relação à apropriação do espaço real. O ambiente simulado é pródigo na possibilidade de ampliação de espaços.

4.2.4- Ciber-Inquietações

“Você nasceu, cresceu e viveu – as aventuras que deram certo errado nós preferimos omitir. Agora é inevitável pensar na vida. Não somente na real ou simplesmente na virtual, mas no encontro das duas. Trabalho? Diversão ? Fama? Para onde ir, agora que o universo já não é mais tão desconhecido? Acompanhe, a seguir, entrevistas e exemplos de investidores, pessoas que entraram nessa pela diversão e até mesmo famosos que viram em Second Life algo mais que poderia mudar suas vidas de verdade – e pra valer.”(Revista Second Life, 2007, p. 44)



Uma sala para ciber-tratamentos psicológicos. Não conheci nenhum residente em bits ou em poros que pudesse me falar sobre o tema ou outra forma de aprofundar tal assunto. Esta imagem foi retirada do site internacional, fora da ciber-ambiência do SL, dentro de um tipo de revista (virtual) de divulgação do mesmo. Um provável indício de que o ritmo da segunda vida impõe certas inquietações ao residente.

orkut Início Página de recados Amigos Comunidades anapperisse@yahoo.com Sair pesquisa do orkut

ME AJUDEM!!!!!!

Início > Comunidades > Second Life Brasil @ SL™ > Fórum: > Mensagens

mostrando 1-3 de 3 primeira | < anterior | próxima > | última

Carla 02:08 (9 horas atrás)
ME AJUDEM!!!!!!
 gente estou completamente perdida, tipo como eu faço pra mudar meu rosto, pra arrumar emprego, pra morar numa casa?! não estou entendendo nada, alguem me ajuda por favor!!!! =S

Filipe 08:43 (2½ horas atrás)
 Entro no SL achando que foce joguinho tipo The Sims eh?
 Mudar o Rosto voce faz no Editor de Aparências. Basta clicar no seu personagem com o botão direito do mouse e selecionar Aparência do menu que vai abrir o editor. La tem uma botão pra editar a face. Alguns detalhes faciais voce so consegue através de textura e pode ter que encontrala em um deposito de Freebies ou comprar em uma Loja.
 Emprego voce precisa ter um certo tempo de experiencia no Second Life, saber utilizar as ferramentas que o programa tem pra oferecer e saber interagir com as pessoas não importando sua aparência ou comportamento. Achar o Emprego pode ser um desafio tambem ja que os Empregadores normalmente contratam através da indicação de outro ou quando se intereça no que ve no usuario que deseja ser contratado.
 Cara voce pode ter facilmente mas ter um terreno pra deixar ela é outra coisa. Voce pode achar casas em depositos de Freebies, comprar uma pre-fabricada decente ou montar sua propria caso saiba usar as ferramentas do editor do Second Life.
 No caso dos Lotes, voce precisa pesquisar por eles na ferramenta de pesquisa ou ir de ilha em ilha procurando lotes disponiveis e o preço deles vai depender do tamanho, numero de Prims (peças) que comporta, sua localização e seu proposito. Lotes Comerciais tendem a valer mais por ja possuir uma certa visibilidade e frequencia de pessoas.

Marson 09:56 (1½ horas atrás)
 Leia esses tutoriais do SL:
http://montekuri.br.tripod.com/sl_index.htm

primeira | < anterior | próxima > | última

[voltar aos tópicos](#) [responder](#)

Uma das grandes inquietações percebidas é a imperiosa necessidade de domínio dos controles maquímicos. “Entrar no SL não é entrar num joguinho qualquer...”, demanda *expertise* e vontade de obter êxito através da busca incessante de informações. A diversão de se lançar em uma segunda vida requer tempo, dedicação e vontade. Imperativos do sujeito hipermoderno. Lugares virtuais de auto-ajuda, tutoriais e ciber-especialistas proliferam-se.

O afastamento da morte pode gerar grandes inquietações assim como a ansiedade de obter uma excelência em performance. Na segunda vida, como já observado, os imperativos da felicidade são colocados de forma complementar, porque sujeitos analógicos imersos na mesma teia social-cultural, porém com desejos exponencial-binários de emulação, em ambiente virtual, das demandas do mundo hipermoderno associadas também à realização daquilo que lhe foi “negado” como possível na aspereza e dureza do real analógico. Em síntese, parece que há uma dupla exigência de sucesso a navegar em pulsações de bits 0/1: sem a censura do “Grande Outro” (ZIZEK, 2003) as possibilidades se ampliam e as frustrações decorrentes são corolários inquietantes. Lidar aqui, pois, com tais frustrações também está no registro da técnica: eu sou aquilo que desejo ser porque conheço os controles que simulam esta realidade que anseio. Novos artefatos maquímicos são exigidos, *upgrades* perpétuos de novos programas, aumento da rede de relacionamento sociais para troca de

informações úteis se fazem necessárias, enfim, um amálgama de necessidades que se conjugam nas duas realidades.

Ao desejar viver em meio a “imagens de síntese que escapam à esfera das metáforas entramos no mundo dos modelos” (QUÉAU, 2004, p.93). As metáforas como compensação dos sistemas de representação do mundo propõe analogias intercambiantes entre o real e o imaginado. As imagens de síntese numéricas, no entanto, parecem ser arbitrariedades porque recolocam a experiência do sentir num *locus* já previamente definido por coletividades maquínicas pensantes. O sujeito imerso nessa teia navega em múltiplas possibilidades do mesmo. Fazer dinheiro, ter sucesso, ser bonito, ter parceiros, enfim, ser feliz no mundo dos ambientes de simulação apresenta, em contraponto, uma coisificação virtual do sujeito como mercadoria. As ciber-inquietações, mais cedo ou mais tarde, vão escapar por veias porosas e numéricas, em concomitância.

5- O HOMEM MARAVILHADO E O LUGAR DA TÉCNICA

“A mais forte causa da alienação do mundo contemporâneo reside nesse desconhecimento da máquina, que não é uma alienação causada pela máquina, mas pelo não conhecimento de sua natureza e de sua essência, pela ausência no mundo da significação, e pela sua omissão na tabela de valores e dos conceitos que fazem parte da cultura.”
(SIMONDON, 1954, p.10)

“ Num dia excessivamente nítido
dia em que dava a vontade de ter trabalhado muito
para nele não trabalhar nada
entrevi, com uma estrada por entre árvores ,
o que talvez seja o Grande Segredo
Aquele Grande Mistério de que os poetas falsos falam.
Vi que não há Natureza, que natureza não existe,
que há montes, vales, planícies
que há árvores, flores, ervas,
que há rios e pedras,
mas que não há um todo a que isso pertença,
que um conjunto real e verdadeiro
é uma doença das nossas idéias.
A Natureza é partes sem um todo.
Isso é talvez o tal mistério de que falam.
Foi isto o que sem pensar nem parar,
acertei que devia ser a verdade,
que todos andam a achar e que não acham,
e que só eu, porque a não fui achar, achei.”
(PESSOA, 2006a, p.33)

No capítulo 1 da obra monumental de Álvaro Vieira Pinto, “O Conceito de Tecnologia”, este autor trata do tema maravilhamento do homem diante do mundo, num primeiro momento histórico bastante peculiar, para depois migrar em direção ao maravilhamento diante do que faz ou do que é capaz de fazer. Uma ousada migração do tempo que fala em seu cerne do fenômeno técnico.

O maravilhamento primeiro é associado por este autor, à origem da filosofia, quando Aristóteles apresenta-nos este estado de espírito como razão para o surgimento do pensar racional: o estado de espanto daquele (filósofo) diante do espetáculo da natureza e das dificuldades de apreendê-la.

O segundo maravilhamento é o do homem tecnológico que, agora, “extasia-se diante do que faz”, diante do que é produto seu porque, em virtude do distanciamento do mundo, causado pela perda habitual da prática de transformação material da realidade, e da impossibilidade de usar os resultados do trabalho executado, perdeu a noção de ser o autor de suas obras, as quais por isso lhe parecem estranhas.” (PINTO, 2005, p. 35).

Um terceiro maravilhamento pode ser associado ao do homem hiper-tecnológico de hoje “em estado de espírito de embaçamento em face das maravilhosas criações da ciência moderna” (idem, 2005, p. 36) tais como os últimos *upgrades* do seu telefone celular, do seu *I-Pod* ou do seu computador perfeitamente apto a rodar o mundo encantado das vidas segundas e a fazer valer a necessidade de compra do pacote total da felicidade tecnológica.

Para este autor o fenômeno do espanto tem de ser compreendido dentro de seu contexto histórico e social. Se em tempos de Aristóteles, a capacidade da perplexidade se dava diante da (primeira e primeva) natureza, seus respectivos ciclos astrológicos, ritmos e funções vitais, num mundo ainda pouco povoado por artefatos tecnológicos resultados da dominação da natureza, o homem de hoje é fascinado pelos novos processos e objetos de sua criação, resultado do “perfeito” domínio cientificista desta (segunda) natureza mas, que paradoxalmente, o deixa com uma sensação de estranha distância dos objetos que o circundam.

Um espanto de ordem ideológica também, uma vez que a natureza é constantemente re-interpretada de acordo com a percepção de mundo do homem que a habita, fato que nos coloca de frente e de forma explícita com a relação simbiótica entre homem, natureza e sociedade. “A cada época da história da humanidade corresponde uma cultura técnica particular”. (LEMOS, 2004, p. 17)

Neste capítulo, pretendo deixar um vestígio daquilo que compreendo como uma grande ignorância do fenômeno técnico (a alienação sobre a qual nos fala Simondon), concebido como o Grande Mistério de Alberto Caieiro, transformador de uma natureza que não existe ou que se faz existir pela própria vontade do homem (ou de um poeta/ filósofo) e que faz emergir um delírio de encantamento desvinculado da compreensão que se faz necessária “do movimento caótico e sempre inacabado entre as formas técnicas e os conteúdos da vida social” (idem, 2004, p. 19). Talvez daí, possamos trazer à tona um maravilhamento mais autêntico e menos encantatório, porque mais amplo em seu espectro crítico.

5.1 – O Primeiro Maravilhamento – A *Tekhné* Grega

Jogar Second Life é uma prática técnica-social de puro encantamento que faz rodar, como num *download* ininterrupto, uma miríade de sensações, prazeres e resultados financeiros. Vamos desdobrar este mistério maravilhoso da técnica e da vida vivida em duplos, uma vez que pensar em técnica é justamente refletir sobre esta dualidade original do racional e do imaginário, da utilidade e do esbanjamento, enfim, do homem maravilhado porque mistura “desejo de potência e medo de transgressão” (LEMOS, 2004, p.19), uma mistura que deve ser compreendida retrocedendo em muito numa viagem não linear no tempo.

Vários teóricos já reconheceram uma suave nota tecnológica em Antígona de Sófocles:

“Numerosas são as maravilhas da natureza, mas
de todas a maior é o homem! Singrando os mares
espumosos, impelido pelos ventos do sul, ele avança e
arrosta as vagas imensas que rugem ao redor!”
(Canto do coral em Antígona de Sófocles)

Hans Jonas (2006), por exemplo, vai compreender que “essa angustiosa homenagem ao opressivo poder humano narra a sua irrupção violenta e violentadora na ordem cósmica, a invasão atrevida dos diferentes domínios da natureza por meio de sua incansável esperteza.” (JONAS, 2006, p. 31). Esse primeiro atrevimento impulsiona aquilo que Brüseke, inspirado em Heidegger, nos fala ao referir-se ao fim da Antiguidade como o momento onde “o homem percebe a sua existência como privilegiada diante da natureza.” (BRÜSEKE, 2001, p. 71).

Das épocas arcaica e clássica do mundo grego (tempo de Antígona) ao fim da Antiguidade temos um *continuum* de tempo, aonde insiro uma reflexão sobre o primeiro conceito de técnica cuja acepção original e etimológica vem do grego *tekhné*, arte. Mais do que uma tradução, *tekhné* pode ser compreendido como um conceito filosófico que designa o saber fazer humano (desde atividades práticas como o medir, o contar, o elaborar das leis assim como a arte do médico, do artesão, do padeiro, até as artes plásticas) em oposição ao conceito de *phusis*, o princípio de geração das coisas naturais, distante das mãos do homem. Estes dois conceitos se constituem no processo de “vir a ser, de passagem à presença, ou daquilo que os gregos chamavam de *poièsis*.” (LEMOS, 2004, p. 29)

Aqui temos bem distintos o saber fazer humano do fazer da natureza, este último *autopoiético* porque guarda em si o segredo e os mecanismos de sua auto-reprodução. “Irrupção violentadora” nas palavras de Hans Jonas (2006), pois, agora, o saber fazer do homem está em confronto com a natureza que começa a ser apropriada em termos de um grande terreno para as experimentações tecno – demiúrgicas e transformadoras do homem.

Demiúrgica, no sentido heiddegeriano, ao demandar uma inteligência externa, em sua imitação da natureza porque coloca em cena uma vontade necessária para sua fabricação em contraposição a uma ausência que se dilui no próprio processo *autopoiético* do saber fazer da natureza:

“ A rosa é sem por quê
ela floresce, como floresce.
Ela não se importa consigo,
Não pergunta se alguém a vê.”
(ANGELUS SILESIUS apud BRÜSEKE, 2001, p.115)

Demiúrgica também para Platão⁴⁸ que vai associar o fazedor da *tekhné* (o artista) a um imitador, um produtor de simulacros. Os objetos técnicos são então compreendidos como uma imitação da natureza e inferiores à própria, uma vez que não contém o princípio original que descarta a figura de uma vontade externa. O resultado do saber fazer humano está, portanto, distante do mundo das idéias, o lugar do verdadeiro conhecimento filosófico, onde o homem pode ter contato através da *épisthème* (verdadeiro conhecimento teórico que advém da contemplação). Este legado da filosofia grega pode nos provocar, até hoje, um primeiro distanciamento histórico do homem em relação à questão da técnica que, necessariamente, na minha reflexão, conduz ao desconhecimento da máquina simondoniano o qual, num segundo

⁴⁸ Segundo Lemos (2002), em Platão, o tema da técnica aparece em várias obras: Banquete, Fedro, Timeu, Política e República.

momento, vai se refletir no maravilhamento encantatório e não crítico dos artefatos tecnológicos do mundo hipermoderno.

O homem neste sentido demiúrgico, aparece como um grande artista profanador da natureza porque representa a vontade externa e invasora, fora do domínio da *phusis* e, portanto, não natural, do processo técnico. Um desviante da natureza que vai transformá-la através de um diálogo com as instâncias sagradas dos deuses. Técnica e religião, neste momento histórico, ainda não estão inteiramente dissociadas, estando o fenômeno técnico imbricado diante da natureza e das teias da rede social, apesar dos “primeiros esforços dos sofistas em desenvolver um pensamento técnico na Grécia, com seus manuais-receita , [...], normas práticas sobre a moral, a política, a economia e a religião numa perspectiva instrumental” (LEMOS, 2004, p. 45) e da constituição da *polis* grega a partir da instância organizadora de um *logos* fora do domínio sagrado explicativo do mundo.

Importante se faz, portanto, compreender o fenômeno técnico em sua oscilante dança entre o interdito e a transgressão, o medo e o fascínio em constante negociação até os dias de hoje.

5.2 – Outras Perspectivas de Maravilhamento – a Sintonia Misteriosa do Inventor e do Inventado e a Sociedade Tecno-Científica

“ O homem não seria humano se não vivesse sempre numa era tecnológica”
(PINTO, 2005, pg 18)

Esta rápida incursão que fiz sobre o conceito da técnica já me permite trazer as seguintes idéias-chaves, idéias que permeiam e que habitam a essência da técnica ao longo do percurso histórico do saber fazer da humanidade, desde os tempos dos hominídeos de 2001- Uma Odisséia no Espaço :

- A técnica é um fenômeno encantatório por excelência, porque é ação da vontade humana na natureza, fato que não impossibilita uma atitude de equilíbrio em sua reflexão, sem sotaques nem tecnóforos nem tecnofílicos uma vez que “ a técnica por si só pode promover tanto o autoritarismo quanto a liberdade, tanto a escassez quanto a abundância, tanto o aumento quanto a abolição do trabalho árduo.” (1998, MARCUSE, p. 74)

- O desconhecimento simondoniano da técnica nos afasta da mesma possibilitando uma ênfase ainda maior neste maravilhamento que pode se tornar acrítico.

- Maravilhar-se diante da natureza e transformá-la através da *tekhné* é sempre resultado de um “projeto (*Projekt*) histórico-social: nela é projetado (*Projektiert*) aquilo que a sociedade e os interesses que a dominam tencionam fazer com o homem e com as coisas.” (HABERMAS, 1980, p. 304)

Continuando a historiar o percurso da técnica como uma das grandes aventuras da humanidade, como uma espécie de verdade do relacionamento homem com o mundo, vamos chegar ao tempo da *polis* grega a qual, ao se sustentar sob a égide do *logos* e não mais da autoridade religiosa, é a primeira a exercer uma relação racional com a técnica. Acelerando, pois, até o Império Romano e passando pelas descobertas técnicas da Idade Média constatamos que:

“o sistema técnico não mais será construído sobre a codagem sagrada de medo da transgressão, passando a ser articulado em torno de uma escatologia do progresso social onde, pela primeira vez, a técnica não mais remete à natureza mas ao próprio ser humano[...] passamos do paradigma clássico de astúcia com a natureza, para uma simbologia que prepara a modernidade ao exercício de uma astúcia antropocêntrica da técnica. Nasce aqui um novo código de conduta que vê na técnica um instrumento de transformação radical do mundo, passando a ser mesmo condição ontológica de uma escatologia do progresso” (LEMOS, 2004, p. 47-48)

Um segundo maravilhamento comandado pelo homem; neste ponto continuamos nos rastros preciosos de Álvaro Vieira Pinto. O homem do Renascimento fascina-se pelo espírito da descoberta científica, pelo poderio da razão humana para dar sentido métrico e quantificado ao mundo numa tradução que submete toda natureza à linguagem matemática. Segundo Lemos (2004), é exatamente aqui que vemos o nascimento embrionário da relação ciência e tecnologia⁴⁹, segundo uma lógica racional e cientifizante de compreender o mundo, o sujeito e seus fenômenos.

⁴⁹ Entendida aqui, nos termos marcuseanos, “como modo de produção, como a totalidade dos instrumentos, dispositivos e invenções que caracterizam a era da máquina, é assim, ao mesmo tempo, uma forma de organizar e perpetuar (ou modificar) as relações sociais, uma manifestação do pensamento e dos padrões de comportamento dominantes, um instrumento [também] de controle e dominação” (1998, MARCUSE, p. 73).

O homem da revolução industrial revoluciona o seu eterno maravilhamento diante da técnica moderna que pode ser compreendida como uma racionalização da ação produtiva do homem na natureza. A ciência começa a dialogar com a técnica num novo imbricamento sócio-cultural-econômico satisfatório. O desenvolvimento da técnica é impulsionado pelo conhecimento da ciência, do saber fazer científico. Nesta época a mecanização industrial (dispositivos automáticos?) atinge grande desenvolvimento e a questão do trabalho aí se insere. O mundo desencanta-se, nos termos weberianos, e a razão, agora instrumental, busca o progresso através da organização do trabalho e dos novos meios de produção técnicos. “O progresso não é, daqui em diante, mais um possível devir, mas o possível em vias de se realizar. Estamos no cerne do mito fundador da modernidade: o mito do progresso pela realização tecnológica do destino humano.” (LEMOS, 2004, p. 50)

Emerge, neste momento, um perigo explícito de uma aproximação ilusória. Não o perigo descrito por Holderlin, porque o quê salva pode estar mais distante do que se imagina. Há a presença de um perigo coisificado de uma relação onde criador e criatura hibridizam-se, ou melhor, sempre se mesclaram ao longo da história com o desconhecimento ancestral de sua origem⁵⁰. Se a técnica significa transformar a natureza cada vez mais racionalizada e disponível para novas apropriações tecno-científicas, entende-se cada vez mais como naturalizado aquilo que existe ao nosso redor. Chegamos ao problema da técnica na contemporaneidade que esconde, cada vez mais, a nossa aproximação verdadeira com a sua essência.

Isenta está nesta reflexão a observância de um pensamento moral entre bem e mal, tampouco alguma atribuição de um juízo de valor ao fenômeno técnico; eventuais adjetivos que não devem ser endereçados a este, mas necessariamente, às relações sociais que lhe dão um efetivo papel histórico. O que está em cena, portanto, é este vínculo simbiótico entre o homem e a técnica através daquilo que as forças dialéticas da instância social deseja e compreende como “projeto fabricante de si”. A acepção de Stiegler (1998) da misteriosa sintonia entre criatura e criador não retira de cena a responsabilidade humana em sua ação na natureza. O caráter ideológico da técnica é que deve ser desocultado para a compreensão mais clara dos fenômenos técnicos engendrados pelas novas possibilidades da tecno-ciência hipermoderna.

⁵⁰ Segundo Bernard Stiegler, “a tendência não vem simplesmente de uma força organizadora que seria o homem [...] ela opera por uma seleção de formas numa relação do ser vivo com a matéria que ele organiza e pela qual se organiza, onde nenhum dos termos desta relação tem o segredo do outro” (STIEGLER apud LEMOS, 2004, p. 31)

O projeto transformador da ação humana na natureza parece se revestir, na contemporaneidade, de características “prometêucas”, o desafio desta subtração voluntariosa, do fogo primevo de Zeus, como metáfora da sabedoria técnica, ou, quiçá, o último maravilhamento *to be upgraded*. Como resultado de um projeto de humanidade caudatário da modernidade instaura-se a razão instrumental como o caminho para o progresso e bem-estar da eficiência e desempenho social e emocional do novo sujeito que está em jogo.

O maravilhamento diante de tal desmesura e descomedimento, da *hýbris*, um lance fugaz mas portentoso em busca pelo excesso que poderia extrapolar as leis ordinárias da natureza num movimento de ultraje aos deuses e leis da antiga *pólis* grega? Uma discussão ética presumiria a elaboração da questão da conseqüência. Não vou fazê-la em profundidade, mas me cabe, como pesquisadora e cidadã, trazer à tona esta consideração, constatação que pode também ser lida nas entrelinhas do subcapítulo que discorre sobre ciber-inquietações.

Estamos, portanto, diante de um jogo cujo maravilhamento parece residir na aparição de novos atores sociais que se deslocam para o registro de uma novidade técnica. Novos atores sociais tecnicizados em sua potência entram no cenário. Se os “antigos” jogadores de *games* “analógicos” como RPG viviam em atravessamentos sócio-culturais criados pela inter-relação homem –técnica, os avatares –residentes dos ambientes de simulação inauguram um novo relacionamento homem poroso/ técnica/ homem digital. Uma tríade se instaura através de um novo duplo. Novas imbricações homem e artefatos técnicos, criadores e criaturas em consonância com o novo projeto histórico da hipermodernidade, cenário exponencial de uma hiper-técnica. Adam H.P. não estará mais sozinho, novas instâncias de Si, parecem acompanhá-lo como novos companheiros técnicos .

6- O DIVISOR DE ÁGUAS – O PRIMEIRO E O SEGUNDO NOVO

“ Sei que tomei decisões ruins, mas posso garantir que meu trabalho voltará ao normal”

Hal 9000, o computador-vilão do filme *2001: Uma Odisséia no Espaço*

“ - Eu já tive relações.

- Mas como?

- Digamos que acrescentei algo a minha programação.”

Diálogo entre o computador da nave Voyager e o médico-holograma em “Star Trek”.

Speed Delirium

Fast Trip to Slow Suicide

Slow down for a fast trip on a slow ride to suicide. [...] Heard every song. Seen every scene. God died, and sex is dead. No place to pierce. No body to hide. No drug to take. No word to read. No poetry to sing. It's a slow ride to suicide.

Slow Media

Image the world, but understand nothing.

The real can no longer keep up to the speed of the image. Reality shudders and collapses and fragments into the vortex of many different alternative realities: some cybernetic, some designer, some residual, some an outmoded stock of the vanishing real.

Today, things have speeded up to inertia.

Speed economy, but slow jobs. Speed images, but slow eyes. Speed finance, but slow morality. Speed sex, but slow desire. Speed globalization, but slow localization. Speed media, but slow communication. Speed talk, but no thought. Image vectors entrap us, entrance us, and disappear us in an electronic labyrinth of the red sky night.

The Slow Mirror of Speed

we have not escaped and will never overcome the fatal destiny of the law of reversal... the faster the tech, the slower the speed of thought... the more accelerated the culture, the slower the rate of social change... the quicker the digital decomposition, the slower the political reflection... the more apparent the external speed, the more real the internal slowness...

delirious speed and anxious slowness... a split reality... accelerating digital effects are neutralized by deaccelerating special human effects... digital reality spins out of control, human reality slow-burns back to earth... speed bodies and slow vision... speed flesh and slow bones... speed web and slow riot... the slow mirror of speed.

Digital Delirium⁵¹

*Arthur and Marilouise Kroker*⁵²

Este é um capítulo estranho. Estranho, porque o novo também pode assustar no mundo hipermoderno. Estranho, palavra que se endereça ao *lócus* do espanto. Capacidade de espantar-se. Estranhamentos sadios no cenário contemporâneo? Ou um grande delírio digital? Uma aceleração contínua para o nada? O ilusório espanto de mais nada conhecer, sentir ou se prostrar perplexo em busca de novas reflexões? O quê ainda nos resta? O planeta Marte a ser explorado por homens que perderam a sua humanidade ou ainda o velho planeta Terra descoberto por homens que ainda resguardam a potência de *virtus*, de trazer à presença algo

⁵¹ O texto não foi traduzido a fim de preservar sua integridade semântica e literária.

⁵² Arthur Kroker é professor de Ciências Políticas, pesquisador e diretor do Pacific Centre for Technology and Culture na Universidade de Victoria, Canadá. Marilouise Kroker é pesquisadora da mesma instituição. Juntos editam o jornal eletrônico CTheory, considerado pelo *Le Monde* como uma das três mais importantes publicações eletrônicas do mundo.

do registro da surpresa e da criatividade, do humano e da capacidade de reinventar-se a partir do nada? Novas Crônicas Terráqueas talvez.

Hal sabe que tomou decisões ruins como se corroborasse a densidade das reflexões do casal Kroker sobre o delírio digital a que estamos submetidos, todos, orgânicos, híbridos e coletivos inteligentes, enquanto um computador afirma ao médico holográfico da *Voyager* ter tido relações a partir de *downloads* ou *upgrades* específicos em seu *hardware*.

The screenshot shows a web browser window displaying an Orkut forum page. The browser's address bar shows the URL: <http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=31123556&tid=2529832468613259508>. The page title is "orkut - Messages". The forum thread is titled "como faço pra namorar????". The thread is located in the "Virtual Love no Second Life" community. The thread shows five messages:

- TUKσ**: como faço pra namorar????
?????????? (1 mai)
- vasco**: saia do PC e vai arrumar uma mulher,hauhaUHAuahUAHuaHUAHuhaUHA... (3 mai)
- Ginna**: ahahahahahahahahahahahahhaahahahahahahahahahahahahahaha
Gostei dessa... (3 juil.)
- alopes**: loooooooooooooo é isso aí, hihihih (26 juil.)

Um tópico no fórum da comunidade “Virtual Love no SL” demonstra a preocupação demasiado humana em estabelecer relações afetivas. Tais comunidades do orkut existem, principalmente, para responder às dúvidas maqunicas e às inquietações existenciais dos residentes neófitos. Destaco como ponto de reflexão a resposta iminente porosa de três orkutianos à uma pergunta cuja essência se estabeleceu no universo binário.

Aqui, a antítese de Hal ou um interessante traço de criatividade entre as relações que se dão no limítrofe entre o VL e RL.⁵³

A capacidade da tecnologia de causar espanto está diretamente relacionada à sua potencialidade (criativa) de modificar relações humano-máquinas, humano-humano, máquina-máquina. Se tal criação se configura de forma reificada ou não, é neste movimento dialógico cujo cerne reside o meu ponto de análise. Como fazemos para namorar na contemporaneidade? Quantos são os caminhos?

Menciono dois novos. Em estranha sintonia hipermoderna. A independência auto-reprodutiva da técnica (STIEGLER, 2003) que emerge em função das novas configurações da

⁵³ Gíria recorrente no mundo cibernético: VL significa virtual e RL, real ou realidade.

tecnologia de base microeletrônica e o novo sujeito-jogador de SL, portador de simultâneos Eus Tecnológico e Poroso-Analógico em harmonia desbalanceada.

Ao caminho do primeiro novo, desenvolvo a idéia quase inédita⁵⁴ de Bernard Stiegler (2003) situando-a, naturalmente, no cenário hipermoderno da cibercultura. Ao caminho do segundo, procuro pistas desveladoras deste novo sujeito em constante desdobramento, o qual, necessariamente, só poderia ser parido na sala de parto de uma maternidade virtual em oscilações com outra, realizada e ficcionalizada no deserto áspero do real.

6.1 - A Independência Auto-Reprodutiva da Técnica no Cenário Hipermoderno Cibercultural

“Não estamos na era da informação. Não estamos na era da internet. Nós estamos na era das conexões. Ser conectado está no cerne da nossa democracia e nossa economia. Quanto maior e melhor forem essas conexões, mais forte serão nossos governos, negócios, ciência, cultura, educação.”
(David Weinberger apud Lemos, 2004)

O ciberespaço nunca foi um modo de existência à parte, porque sempre existiu em latência e é legitimado por linguagens, culturas e utopias específicas no entrecruzamento das experiências humanas, binária e analógica, aquilo que caracteriza a sua configuração como um espaço que existe na contemporaneidade, mas que poderia ter sido elaborado de outra forma a partir de outros e diferentes chamamentos simbólicos e culturais.

SL é um ciber-mundo onde as fronteiras estão enevoadas, uma vez que liquefeitas, e onde os corpos se hibridizam através do encanto da alquimia máxima do binômio tecnologia-humano. No cenário atual, tal tecno-ineditismo parece proclamar a ausência da dor de um pecado que já se foi: esta hibridização de dois pólos complementares de uma Unidade Essencial aparece, na hipermodernidade, como a Grande Conquista deixando o pecado da mistura daquilo que se origina diferente na natureza sob o espectro da irracionalidade.

As conexões possibilitadas pelas novas tecnologias, os fluxos de informações que nos rodeiam por ondas eletromagnéticas invisíveis que se materializam em monitores LCD, TV's de plasma ou CD's de imagens de ressonâncias magnéticas que ampliam a possibilidade de se

⁵⁴ Aqui, permito-me, com tal reverência ao referido autor, introduzir uma advertência de Umberto Eco quando ele se refere à impossibilidade atual de se fazer “a teoria da próxima quinta-feira”, uma vez que tudo se liquefaz com a rapidez de uma nova volatibilidade química. Química quântica?

ver (uma nova forma de contemplação?) e de se prever a formação de uma patologia no corpo do novo humano são, a grosso modo, o caldo cultural no qual estamos imersos. A imagem é pura representação, um indicativo que nos fornece pistas de uma vida melhor, novas práticas tecno-sociais que nos dão o suporte tranqüilizador da razão tecno-científica-imagética. Podemos definir cibercultura como o grande espelho espectral de onde nos miramos em busca de um sentido não mais fugidio. Os modos *off* e *online* de ser e de estar no mundo também se hibridizam; tempo, práticas sociais, economia e política, num grande processo de criação de um duplo homogêneo, numa estranha amnésia reflexiva-ilusória do que gera o quê e porquê. Este estranho sentido vai existir mesmo que em virtualidade. Fazemos dinheiro real em SL. Provas cabais da potência original mesmo que distanciados do antigo “saber fazer” grego.

Neste mundo cibercultural dos ambientes de simulação, o outro existe na interface da comunicação, sem corpo e sem rosto, sem outro toque ou carícia senão o suave digitar no teclado do computador, sem outro olhar que aquele emanado da tela. Aqui o corpo é ausente, mas super-representado por sua ausência, ele é hiper-figurado no desafio de todos os encontros. Habitando como cidadão neste ambiente, o sujeito hipermoderno é capturado para dentro de um espelho, cuja possibilidade de interação parece-me se constituir na ordem do reflexo. Sair da miragem é um desafio contemporâneo. Gostaria de compreender as possibilidades de resistência do sujeito da hipemodernidade de fazer da miragem uma migração percebida e consciente de se estar diante de um espelho com possibilidades sadias, criativas e interativas de novas práticas tecno-sociais. Meu desafio no último capítulo.

Por hora, no entanto, migro do então novo artefato técnico descoberto pelo homínido de 2001, Uma Odisséia no Espaço, à nanotecnologia, para entender que o espectro da cibercultura já existia como semente. O mundo se constitui por esta “lei tecnológica”, como vimos no capítulo inicial. Cabem aos (novos) humanos a elaboração, pelo trabalho, desta lei ancestral, preparando o terreno poroso e, agora, digital, para a eclosão do imaterial, essência da cibercultura.

Esta migração se faz como um exercício de sondagem, de captura do significado da cibercultura, uma expressão-sintoma do excesso da hipermodernidade, aqui compreendida, nos termos de André Lemos como “a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica” (2002, p.11), a qual só poderá se fazer sentir no *locus* do social a partir de características específicas da própria tecnologia cuja essência se torna cada vez mais invertida, embaralhada:

“onde antes tínhamos consciência de estar a usar algo outro, nem mundo nem sujeito-utilizador (precisando por isso de ligar-nos), passamos a tomá-la como algo que é parte do mundo[...], que é parte de nós (relação amplificadora), ou, no limite, tudo isso em simultâneo, em qualquer dos casos firmando-nos na crença ilusória de não ter sido necessário abrir parêntesis no modo *offline* que é o nosso quotidiano. Naturalmente, o que queremos dizer é que *offline* e *online* tendem com o tempo a confundir-se, num processo- ainda que não consciente, nem mesmo por parte da técnica- de amnésia.” (ROSA, 2000, p. 322)

Ora, lembrança e amnésia, capacidade de transmitir memória faz parte do sistema mnemônico que é da ordem do humano, demasiado humano. Esta capacidade intrinsecamente humana de reter, organizar e transmitir dados, informações, história e emoções também é uma técnica, segundo Stiegler (2003), um elemento estabilizador para a evolução da humanidade e que vai dialogar com a outra face da técnica, o saber fazer humano, a *tekhné* grega sobre a qual já falamos. Toda civilização se fez nesse saudável diálogo. Quando um ruído ocorre em tal relação “natural”, algo da ordem do inusitado recria uma nova relação . Este inusitado, ou o inédito, é a chave para a compreensão da configuração tecnológica da hipermodernidade.

Inédito porque embaralha o sistema de relações interdependentes entre os sistemas técnicos e o sistema mnemotécnico demasiado humano, ocasionando uma instabilidade exógena a este sistema estável ancestral.

Necessário, portanto, se faz compreender como o sistema mnemotécnico de retenção de memória do homem, e, por conseguinte, de vivências, lembranças e experiências (e seu decorrente desdobramento com as novas práticas de agir e de fazer no tecido social) está submetido à fusão das indústrias de computação com a circulação simbólica promovida pelas mídias de telecomunicação globais; esta a nova relação inédita que gera uma instabilidade e cujas conseqüências estão presentes nas novas formas híbridas do tecno-humano de ser e estar no mundo.

Há uma importante relação, segundo Stiegler (2003) de interdependência entre ambos os sistemas de retenção de memória do ser – humano (sistema mnemotécnico) e os demais sistemas técnicos e quando esta é rompida, a partir de uma crise, por exemplo, em algum dos sistemas sociais - economia, educação, leis, religião, representação política - a estabilidade volta a partir do momento em que todos estes sistemas se ajustam adotando um novo sistema técnico.

A partir da Revolução Industrial, pontua Stiegler (2003), esta estabilidade oriunda das oscilações entre crises locais geradoras de transformações e posteriores acomodações não mais se verifica. Entramos num período de permanentes inovações técnicas globais que se dão

sem desajustes ou chamamentos pelos sistemas sociais. O desenvolvimento técnico entra num *loop* acelerado, globalizante e planetário de *upgrades* sem precedentes na história da humanidade possibilitado, em larga escala, pelo desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação. A independência do sistema mnemotécnico em relação ao desenvolvimento dos sistemas técnicos lhe oferecia determinada autonomia. O registro escrito, por exemplo, que reinou soberano durante mais de 25 séculos, e o revolucionário desenvolvimento da imprensa, se constituíram também, devo ressaltar, em importante instrumento de poder ao longo da história; no entanto, ainda se inscreviam nesta antiga relação entre os dois sistemas. Os mecanismos de retenção, aprendizagem e funcionamento da memória estavam, neste momento, sob o controle teológico-político das organizações sócio-históricas de então.

O que observamos no panorama atual, por outro lado, tem um caráter e implicações novas: a fusão ou a convergência que une os sistemas mnemotécnico e técnico a partir das novas tecnologias que fazem circular fluxos de informação entre diversas plataformas digitais que interfaceiam, que compatibilizam os múltiplos aspectos da vida social e econômica numa nova linguagem de signos digitais. Esta nova comunicação de última geração tecnológica parece criar uma estranha união entre os variados aspectos da vida social que possuíam características próprias e que demarcavam sinais de identidade e de relação com o mundo. Esta união que a tudo complementa ou que com tudo parece dialogar transforma antigas relações em estranhos cúmplices de familiaridade e de entrosamento. A produção industrial, por exemplo, se faz ininterruptamente, através da confluência das informações de estoques-demanda-distribuição via suportes digitais autoprogramáveis desenvolvidos e gerenciados pela habilidade humana que deixou de conviver com os antigos blocos orientadores de sentido para o mundo até então solidificados. Nossa noção de tempo e de espaço parece flutuar sem âncoras religiosas, espirituais e até mesmo metafísicas. Nossos sentidos integrados de tempo e de espaço, “calendarity and cardinality” (STIEGLER, 2003) que uma vez se constituíram nos elos de ligação primordiais das sociedades estão imersos numa grande confusão através de, segundo este autor, “artificial electric light and computer screens” (2003) interligadas por uma conexão digital *Wi Fi*. Os grandes ciclos do passado moderno como a observação do céu, dos mapas impressos, do binômio orientador noite e dia, da orientação em distância medidas em km, parecem declinar em desuso (obsolescência programada?). Em outros termos, assiste-se ao fenômeno da globalização do sistema técnico que altera a dinâmica da constituição do sistema mnemônico do sujeito contemporâneo. Estamos no ápice do cenário hipermoderno cibercultural ou a caminho de uma entropia cultural, “uma vez que os nossos sentimentos de

tempo e de espaço formam o tecido elementar de nossos ritmos vitais, os sistemas de crença e de relações entre passado e futuro, o controle dos futuros mecanismos de orientação estarão sob o controle do imaginário global?”⁵⁵ (STIEGLER, 2003)

Neste ambiente confuso de infinitas possibilidades independentes e circulantes de escolha, de recusa e de reflexões mesmo que ao nível do reino digital, a brecha para o esquecimento se faz ainda maior; a oscilação entre o quê lembrar e o quê deletar, o quê sentir/vivenciar e o quê negligenciar e/ou deixar de viver, emerge numa decisão solitária e binária que cabe a cada consumidor-indivíduo resolver. Se o desenvolvimento técnico se faz hoje independente dos equacionamentos que se estabelecem a partir do funcionamento saudável dos sistemas sociais, a nossa capacidade de organização mnemônica, a partir da elaboração de tais lembranças/experiências, sofre uma grande perda: a possibilidade de diálogo entre outras instâncias definidoras de sentido parece se fazer quase inviável uma vez que eventuais conteúdos capazes de gerar uma inquietação intelectual, uma sinalização para pinçar, reagrupar vestígios de memória ou informação estocada num novo esforço criativo estarão bastante comprometidos pela trajetória unidimensional do caminho dos fluxos que os geram.

Nossas noções de tempo, de orientação, de espacialidade e, acrescentando à idéia do referido autor, de abstração, de reflexão e de sentir, parecem estar, em grande parte, comprometidas com a forma de produção de informação das novas tecnologias, móveis, ubíquas e sencientes, uma vez que o sistema de retenção de memória não mais se constitui numa instância independente do desenvolvimento técnico atual. Naturalmente, sempre houve uma relação entre homem/ técnica, analisada em capítulos anteriores, mas o que se apresenta como o novo é a total independência auto-reprodutiva dos sistemas técnicos, da moderna tecnologia em relação às instâncias sociais e simbólicas formadoras de sentido para o homem.

O sistema técnico, segundo Stiegler (2003) está se tornando globalizado, planetário, abarcando para si, linearmente, como num grande monólogo de informações, os movimentos dos sistemas simbólicos contemporâneos. Um portentoso imaginário tecno-humano está em formação, transformando em fluxos binários experiências da ordem do orgânico, das inquietações e das angústias de sermos sujeitos.

Sujeitos deslizantes em fluxos binários de subjetividades, desdobrados em duplos, como veremos adiante, se lançam ao ambiente cibernético com a crença na possibilidade de um grande projeto de tradução da vida vivida em grandes arquivos em compatibilidade planetária,

⁵⁵ Tradução da autora.

gerando uma teia vivencial e cognitiva onde criação, criador e criatura se perdem sem rastros em cascatas de *switches*⁵⁶ de conexões. Pergunto-me o que faria um sujeito comum hipermoderno diante de um problema técnico do tipo *jabber*⁵⁷, já que o ciber-técnico imbrica-se cada vez mais em nossa cotidianidade banal e corriqueira. Penso em adquirir um glossário de conectividade no próximo ponto de venda. Um tecno-imaginário cujas ferramentas de compreensão demandam um conhecimento de especialista disponível pelas estruturas capitalistas de distribuição de mercadorias.

6.2 – A Construção de Um Duplo: A inter-relação sujeito-jogador- avatar

Acredito que um dos temas mais caros à própria existência do ser no mundo é o confronto desconfortável com o não realizado, o grito da potência de um ato que não se libera, em virtude das escolhas que fazemos ou que nos são sutilmente impostas por aquilo que nos está no entorno.

Não sei o quê seria de mim, neste momento, onde estaria e no que estaria me transformando, se estivesse escolhido outro tema para minha dissertação. Quantas outras experiências estaria vivenciando? Bati uma porta no meu nariz ao fazer uma escolha. E o caminho não revelado segue-me como um fantasma em forma de semente.

Angústia desse reconhecimento, a impossibilidade radical de sermos um outro, mesmo que por um determinado tempo, a ponto de nos permitir a volta a nós mesmos. Mais uma problemática do virtual que aparece, desde há tempos, na literatura, libertadora nesse aspecto, como o *locus* da indefinição artística que nos permite a vivência do duplo.

A arte literária das mil vidas em gestação, na sua ampla possibilidade de retirar da latência da não – presença uma nova vida: Fernando Pessoa, Álvaro de Campos, Alberto Caieiro, Bernardo de Campos. Quantos duplos de um mesmo autor?

O romance “O Duplo” de Dostoievski. Um funcionário público obcecado pela idéia da existência de um colega, uma réplica de si, que ao lhe roubar a identidade acaba por conduzi-lo à insanidade mental e ao distanciamento radical com a sociedade. Uma de suas primeiras obras que escreve aos 24 anos.

⁵⁶ Um benjamin cibernético, um dispositivo que possibilita inúmeras conexões.

⁵⁷ Quando dados aleatórios são enviados continuamente por uma estação com problemas em sua lógica ou circuito.

O “Homem Duplicado” de Saramago. Um professor de história se vê lançado numa crise de identidade ao descobrir que tem um duplo: ao assistir a um vídeo alugado, ele se reconhece na imagem de um ator. Atordoado, o professor vislumbra a idéia de que podem existir, no mesmo lugar e ao mesmo tempo, duas pessoas idênticas. Diante desta constatação, decide desvendar o mistério que cerca essa inquietação absurda. A prudência, talvez, “o seu primeiro eu”, recomenda-lhe que não se meta em investigação, mas o professor se vê lançado num turbilhão de reflexões e dúvidas que o atormentam em duplicidade. Quando percebe que a própria identidade foi-lhe roubada, de alguma maneira, ele se descobre em meio a uma dilacerante crise existencial.

“A Vida Breve” de Juan Carlos Onetti. A história de Juan María Brausen, que em meio à doença que leva à retirada do seio de sua mulher e aos gritos de gozo de uma vizinha prostituta segue em uma direção inquietante onde há uma progressão rumo à violência e à uma (estranha?) fusão de fato e fantasia. Assim, Brausen transfigura-se em Juan María Arce ao se tornar o cafetão de sua vizinha. Ao tentar escapar desta suposta degradação, adota uma terceira personalidade, o Dr. Díaz Grey.

“Aos 22 anos de idade, Marcel Proust apaixonou-se por um jovem efebo, filho de um magistrado genebrês. No verso da fotografia que o jovem deu a Proust estava escrita a dedicatória seguinte, extraída de um soneto do pintor pré-rafaelita inglês Dante Gabriel Rosseti; “*Look at my face; my name is Might Have Been, I am also called No More Tão Late, Farewell.*”
(BRUCKNER, 2002, p.118)

Quantos duplos de um mesmo personagem?

Quantos duplos de um mesmo Eu?

O que teria sido de mim se.

Quantos amores não vividos? Amargo sentimento de que viver é, ao mesmo tempo, não viver certos amores e afetos, é saber que muitos se tornam não vivíveis e que a dor da perda que não se fez às vezes dói mais do que uma perda de uma concretude (realidade) qualquer, daquilo que se pôde fazer, existir. “A vida é construída sobre um crime: o das virtualidades que criou e que não puderam se desenvolver. [...] o que ocorre neste momento suprime outras eventualidades. (idem, p. 119)

O que teria sido feito de mim se me transformasse em algo diferente? Que tipo de experiência estaria a vivenciar?

Perguntas cuja essência está no coração de todos os tempos e das quais parcelas de resposta também estão no terreno da literatura como a possível arte do exercício de um duplo.

A literatura, aqui como uma possibilidade de escrita do virtual, responde a esta ancestral pergunta ou a necessidade de nos colocar nesta fronteira da invencionice, de um transe fantasioso que ficcionalizasse a aspereza de descobrir a inexistência de um sentido maior da vida real, sem glamour, cores e formas curvilíneas digitalizadas em 3D.

Se esta ancestral necessidade está, há tempos imemoriais marcada por um de seus múltiplos caminhos na literatura, como compreendê-la, portanto, no amplo espectro dos tempos hipermodernos, espaço-temporal de um novo homem, um ciber-homo-ludens narcísico e excessivo, ávido por aceleração e emoções-gozo, próximo de um grande *box* de descarte, oscilando entre o orgânico e um pós-inorgânico e cujo imaginário se faz também por imersões tecno-binárias ?

As novas tecnologias aparecem aqui como o *locus* das invencionices do homem hipermoderno. A possibilidade de resposta contemporânea à pergunta que nos inquieta desde um início. O ambiente de simulação em 3D do SL entra em cena como o palco de novas realizações de desdobramentos, de novos duplos de homens do excesso contemporâneo. Se a inquietação pode ser primeva, acredito na necessidade de revelar as diferenças no tocante a esta nova hiper-procura que se reveste, necessariamente, de novos significados e novas formas de impacto no sujeito e na vida social. Estamos exacerbando o recorrente fenômeno histórico da duplicação em uma nova e inédita forma para a qual associei à idéia de um segundo novo, sendo o primeiro, naturalmente, o fenômeno da construção do sistema global mnemotécnico descrito por Bernard Stiegler (2003) que faz emergir, colocar em cena a possibilidade desta “segunda inovação”.

Esta é uma nova inter-relação entre sujeitos pós-orgânicos (SIBILIA, 2003) mediados somente por seu “Eu Tecnológico”, primeira na história da humanidade. Se em sites de relacionamento e de comunicação virtual já havia um indício da fuga do orgânico, em SL, esta exacerbção é total. Minha hipótese sustenta que a relação avatar-avatar inaugura uma nova modalidade de sociabilidade cibernética onde os sujeitos portadores ou mantenedores de Si (analógico) e de seu *self* virtual encontram-se numa distância de tamanho quilate nunca antes observada em relação às outras formas de ciber-convivência. Inaugura-se aquilo que Lemos pensou em termos de originais “possibilidades efetivas de ocorrência de fenômenos comunicativos entre consciências, ampliando as formas de combinação, recombinação e interpretação das informações circulantes” (2006) mas cujo endereçamento eu faço, necessariamente, ao ambiente simulatório de SL.

Nosso Prometeu moderno ou nosso Frankenstein hipermoderno, o sujeito participante de ambientes de simulação coloca em cena a ambigüidade ontológica do homem sob uma nova

configuração. Se saímos da literatura nesse momento e em parte, é porque os ambientes de simulação também ocupam com competência o lugar para se experimentar o dualismo de nossa origem.

“Embora pertença a duas ordens distintas, o homem não consegue inscrever-se plenamente em nenhuma delas, [...] feito de pó e consciência, o homem se acha dividido entre sua vinculação ao transitório e sua inscrição na eternidade. Graças à consciência pode estar além da imediatez do devir; devido à sua carnalidade não pode senão permanecer imerso nela. Híbrido em sua estrutura ontológica, o será também em seu comportamento, e toda a sua obra, quer dizer, toda a sua *práxis*, oscilará entre a profundidade da lucidez e a cegueira da sua impulsividade.” (KALINA & KOVADLOFF, 1989, p.105-107)

A idéia do duplo é apresentada por Freud em “O Estranho” como uma espécie de variedade específica do que é assustador e que se refere ao que é conhecido, aquilo que sempre foi familiar desde tempos imemoriais. O *duplo* se revestiria de uma forma de um desejo primevo e que poderia surgir na ocasião dos encontros significativos iniciados por estes simulacros digitais?

Liberado dos aspectos aprisionantes corporais, os avatares do SL navegam em busca de um tempo perdido ancestral no qual se inscreveria no registro ou no desejo da juventude e da beleza que se adquire quando Chronos se retira de cena. Ao deslocar a representação de si para uma representação imagética-binária daquilo que o Eu Analógico desejaria de si, face às demandas do mundo hipermoderno onde os modelos de eficiência e eficácia também recaem na modelagem dos corpos, a possibilidade da infinitude, concretude máxima das possibilidades do SL, é oferecida com a perfeição da hiper-técnica atual. A não confrontação com a aspereza do real que morre, que sangra, que se destrói para renascer, está em cena.

Um Eu- Tecnológico ideal e artificializado por fluxos binários de informação traduzidos via *downloads* sucessivos em imagens na tela de um computador é o novo duplo hipermoderno. Sem rosto e sem as cicatrizes daquilo que viveu, o desejo pulsa a cada instante imerso numa representação de um Eu em operação técnica de incontáveis *upgrades*. Efeitos sensoriais que ainda resguardam o conteúdo de um sonho analógico?

Parece-me que há um desejo de desaparecimento biológico enquanto o sujeito imerge no ambiente simulatório. Isto está posto. No entanto, as relações do duplo tecnológico, o novo duplo hipermoderno e o duplo analógico, que remete à origem ambígua do homem, também permanece no terreno ambíguo do desconhecido. As relações do novo duplo digital e o ancestral duplo analógico demandam análises mais aprofundadas, ainda não contempladas na revisão bibliográfica que empreendi.

Vimos as condições criadas pelas novas tecnologias que possibilitam a emergência deste novo duplo, demos a ele fôrma e constituição, mas não conseguimos estabelecer esta relação que me parece essencial. Há a necessidade premente de se abarcar teoricamente a complementaridade entre os modos *offline e online* da existência hipermoderna, sob o risco de oscilarmos para um lado tecnóforo ou para outro, tecnofílico. O caminho do meio ressurgiu com ênfase neste momento de minha reflexão.

A *tecnização* do corpo destina-se apenas ao gozo efêmero, mas ao preço da dessimbolização. Ocorrem-me dúvidas. O que acontece com o duplo analógico que não mais se desdobra transformado pelo desejo de fraccionamento do duplo tecnológico?

Oscilando em hibridez entre lucidez e impulsividade, ambos falam da mesma ancestral vontade da latência de uma não presença enquanto uma outra se faz presente. Um duplo aparece enquanto o outro se esconde. Uma nova possibilidade de criatividade fornecida pelas novas tecnologias. Novas formas de simbolização da vida, do sentir e do fazer. Quando um avatar responde ao outro para procurar uma mulher de verdade em RL diante da primeira vontade de namorar, instaurou a dúvida de que novas formas de resistência também podem surgir de um passeio do novo duplo hipermoderno. Um passeio que em sua pregnância pode fazer surgir a emancipação ou o aprisionamento. Desde os tempos da Gênese, a resposta está num pêndulo.

7 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inconclusões ou os projetos inacabados de Adam H.P a partir de sua nova dimensão sensível

“Para sentir a delícia e o terror da velocidade não preciso de automóveis velozes nem de comboios expressos. Basta-me um carro elétrico e a espantosa faculdade de abstração que tenho e cultivo.

Num carro elétrico em marcha eu sei, por uma atitude constante e instantânea de análise, separar a idéia de carro da idéia de velocidade, separá-las de todo, até serem coisas- reais diversas. Depois, posso sentir-me seguindo não dentro do carro mas dentro da Mera-Velocidade dele. E, cansado, se acaso quero o delírio da velocidade enorme, posso transportar a idéia para o Puro Imitar da Velocidade e a meu bom prazer aumentá-la e diminuí-la, alargá-la para além de todas as velocidades possíveis de veículos comboios.

Correr riscos reais, além de me apavorar, não é por medo que eu sinta excessivamente – perturba-me a perfeita atenção às minhas sensações, o que me incomoda e me despersonaliza.

Nunca vou para onde há risco. Tenho medo a tédio dos perigos.

Um poente é um fenômeno intelectual.”

(PESSOA, 2006, p.95)

Adam H.P. compra suas férias com acompanhante num pacote turístico de uma agência virtual acessada há pouco. Fornece os dados de seu cartão de crédito e realiza a transação em minutos. Decide por uma “viagem étnica” ao paraíso de Zanzibar. Conhecer novas culturas através da lente de sua nova câmera digital não é o seu desafio. Com o *laptop* na mochila, já se certificou sobre os *hotspots* da ilha. Não pode se dar ao luxo de desconectar-se de si mesmo e perder oportunidades de negócios e de vida. O tédio, no entanto, está descartado. Passeios já foram reservados, todos no registro da emoção efêmera proporcionados pelo contato com a natureza quase virgem. Material e acessórios já foram comprados para estas incursões. Até mesmo um saiote feito por artesãos locais estará no quarto do hotel esperando para ser ofertado à sua companheira de viagem. Esta é a grande dúvida inquietante. Abre sua caixa de e-mail, checa por ligações perdidas no celular; longas esperas no msn, nenhum sinal de resposta.” Um toque de campainha talvez seja necessário”, pensa Adam H.P. numa tentativa de resolver o seu conflito. “Se ela está *off*, algum motivo existe, será que se cansou de alguma coisa?”

Uma nova racionalidade e, incito-me a pensar, uma nova sensibilidade, inerentes à forma como se configura as novas tecnologias estão postas. SL é um dos artífices desta nova atualidade. SL foi o meu pretexto para trazer à tona partes ínfimas deste grande cenário hipermoderno.

Com a capacidade de espantar-se com o novo ainda *ativada*, agora também por controles maquínicos que se hibridizam às emoções e comportamentos do homem pós-orgânico que ainda sangra, pergunto-me se estaríamos perdidos diante de um espelho que nos exige um olhar mais racional para capturar a nossa imagem distorcida por nossos duplos tecnológicos? Ou se este olhar mais racional desprezaria a eventual emergência de uma nova sensibilidade a esta correlata?

Eis a inquietação síntese de minha pesquisa sobre a qual pretendo levar à pequena mesa de dissecação neste capítulo orgânico final. De que adianta ao pesquisador dedicar-se a extensas e exaustivas descrições do modo de funcionamento dos novos artefatos maquínicos e

de quão emocionante e revolucionário estes novos estilos de vida daí corolários poderão guiar ou nos fazer adequar? Isto é fato, um novo espírito do tempo que se anuncia, novos insumos para a eterna construção social da realidade. Eterno retorno do mesmo? Como sair deste nó ancestral em exponencialidade tecnológica? Uma busca da filosofia desde tempos primevos que não pretendo descartar sob a fôrma de uma nova epistemologia compreensiva do *zeitgeist* hipermoderno.

Em seu último livro “As Estratégias Sensíveis”, Muniz Sodré aponta para o caminho da potência emancipatória da ilusão, da imaginação e da alegria diante de um mundo onde o estético e o sensorialismo se espria na economia, na política, na cultura, sob a égide maior de sua influência na esfera da mídia em todas as suas formas de expressão. Um novo sujeito estético é o jogador de SL, mas também é aquele que está atravessando uma avenida de um *shopping center* à procura da batida perfeita⁵⁸.

No lugar, portanto, da “antiga” interioridade psíquica que definia o sujeito psicologizado, estamos vivenciando um sujeito *linkado* por redes relacionais midiáticas e cibernéticas com uma força de atração estética quase da ordem da física newtoniana. Uma estranha força que parece derrotar, em parte, a antiga dicotomia entre lógica sensível e lógica do cálculo instrumental, nas palavras de Sodré:

“A emergência de uma nova Cidade humana no âmbito de novas tecnologias do social nos impõe, não apenas no plano intelectual, mas também nos planos territoriais e afetivos, terminar com um velho contencioso da metafísica que se irradiou para o pensamento social: a oposição entre o *logos* e o *pathos*, a razão e a paixão. Nesta dicotomia, a dimensão sensível é sistematicamente isolada para dar lugar à pura lógica calculante e à total dependência do conhecimento frente ao capital.” (SODRÉ, 2006, p. 12)

⁵⁸ “À procura da batida perfeita”, música de Marcelo D2. Destaco parte da letra, grifos meus:

O bicho tá pegando
A chapa esquenta
O tempo passa mas a evolução é lenta.
Mas não tenho pressa
A velocidade é essa
Não há nada nesse mundo Compadre que me estressa

Porém Ah! Porém
Há um caso diferente
que envolve toda a minha gente

Não se embuxa de ninguém
Fica do lado do bem
Atitude Amor e Respeito também

Em função deste aspecto dual, chamo Adam HP, o homem comum, Muniz Sodré, Fernando Pessoa e Marcelo D2 para sustentar teoricamente aquilo que denomino de uma fraternidade ética-estética dos Duplos Analógico e Tecnológico.

Ao tentar compreender a atuação dos novos sujeitos desdobrados em seus duplos abarco a inquietação de Sodré sobre “a possibilidade de existência de uma potência emancipatória na dimensão do sensível, do afetivo ou da desmedida, para além, portanto, dos cânones limitativos da razão instrumental.” (2006, p.17) Diante desta abertura, acrescento uma outra possibilidade, ética, que estaria explícita na convivência da “Atitude, Amor e Respeito também” de Marcelo D2 cuja obra pop-comercial estaria remetendo, em ecos, a uma emanção pulsante de nossa sociedade.

Sentir, compreender e respeitar foram verbos observados em minhas incursões ao campo como Annah Lumet, Ana Ciber Red ou Ana, pesquisadora /pessoa analógica simplesmente. Nuances ilusórias naturalmente se mesclam nesse novo agir, até porque com Pessoa trago a ambigüidade do ser-humano que se sente apto a fazer abstrações ao largo da existência de artefatos maquinaicos mas que, extenuado pelo delírio da velocidade, sente medo ao assumir riscos em RL

Adam HP decide por uma outra forma de conhecimento afetivo e reluta em tocar a campainha de sua namorada. Imerso em teias de conexão, um soar analógico apenas por circuitos elétricos não microeletrônicos faz-lhe tremer a alma. Uma complementação RL e VL.

O estético aparece, então, como uma possibilidade de compartilhamento que abriga o respeito ao outro. Novas produções de significado a partir da interação homem-máquina quando o horizonte da experiência e do conhecimento é afetado em duplicidade pela imagem engendrada pela matemática e pelos afetos não binários da criatura-criadora em rede.

No entanto, vale ressaltar que esta minha reflexão final não coloca a razão distante deste processo; apenas situa-a de forma diferente, como aprendo com Muniz Sodré nesta etapa decisória de se olhar para o caminho percorrido e trazer todo o insumo do campo cibernético no qual imergi assim como todas as fundamentações teóricas que deram suporte a esta análise dos ambientes de simulação. Iluminado por este autor, penso que quase todas as ondas vibratórias do espectro de observação que empreendi ao longo desta pesquisa se encaixam dentro desta nova racionalidade emergente que ultrapassa o distanciamento binário e “potencialmente perigoso” do 0/1 analógico da lucidez versus emoção.

Para o pensamento hindu, segundo Sodré (2006), a emoção também é atravessada pela lucidez, isto é, “pela experiência de se ver para além da dualidade, dando lugar ao sentimento” (p.52). No cerne deste raciocínio está a antiga inquietação humana de não misturar o obscurecimento corolário das paixões com a possibilidade de representação das aparências imediatas. Num primeiro momento, um alerta vermelho virtual poderia soar nesta página acusando-me de pesquisadora tecnofílica ao encontrar momentânea síntese de mais puro encantamento. Onde residiria o tal distanciamento oscilante que me propus no início desta pesquisa? A RL impõe seus riscos e quem os agarra deve saber sustentá-los (o saber fazer humano, remontando ao conceito de *tekhné* grega) sob o receio ancestral de se perder.

“Pelo sentimento passamos da dissociação entre sujeito e objeto a uma unidade, mesmo que provisória, entre os termos disjuntos, entre o um e o *alter*.” (idem, p.52) Uma unidade que congrega duplos e sujeitos fractais num agir por conexões maquínicas cujos reflexos na RL se dão sob uma nova estratégia sentimental, inaugurando uma nova ética e estética humanas.

Este novo agir sentimental não está isolado dos liames do tecido social e econômico da hipermodernidade. Também emergem, segundo Sodré, novas razões de produção com ênfase no desejo do trabalhador e do consumidor. Não são mais corpos disciplinados que se põem a trabalhar e a consumir, mas “uma alma que não pode viver independente de valores e paixões” (NEGRI apud SODRÉ, 2006, p.56), fluxos de subjetividades forjadas em ambientes cibernéticos (mais um *locus* hipermoderno para produção de si) que se constituem também como produtores de capital.

Portanto, este novo agir sentimental de cuja outra razão também é portador, embebe os duplos tecnológico e analógico numa espécie de fraternidade dual oscilante entre o ilusório e o emancipatório, novas formas de resistência criativas com novas fôrmas de viver reificado. Parece-me que o sujeito hipermoderno, nas vestes de usuários de ambientes simulatórios, é alguém de natureza ambígua ancestral da mesma forma que a oscilação das ondas eletromagnéticas alterna códigos binários em eternidade efêmera as quais lhe constituem imagens na tela e em seu coração.

Onde tudo é conexão, surgem sentimentos descorporificados que atuam na aspereza da RL em outra presença colocando a semente do *virtus* em novas configurações onde o primado da razão tecno-científica se mescla à uma inteligibilidade sentimental. Uma instância de confusão mergulhando as novas formas de existência na mais pura contingência, o imponderável, uma força propulsora para além da vontade do ser que, na hipermodernidade, também pode estar a cargo dos efeitos dos novos artefatos maquínicos.

O que há de exponencial nas novas tecnologias talvez seja a possibilidade de nos oferecer a ancestral experiência de fronteira, do entre-dois, entre o divino e o humano, o orgânico e o binário numa investida de volta às origens. Adam HP também é um homem trágico sem o saber, uma vez que a sensação de desamparo pela fuga dos deuses da humanidade instaurou-lhe o desejo de reviver esta fusão com o divino. Daí um possível desconhecimento desta nostalgia que se faz nesse duplo impulso entre a oscilação de suas vivências na interface do VL e RL.

É nesta nova fraternidade entre os duplos do sujeito analógico, os quais emergem pela configuração da técnica hipermoderna, aonde o duplo e dolorido impulso de viver o sabor do processo de secularização e a nostalgia da fusão com o divino reside. A aspiração ao limite da separação e o desejo de se mesclar à mistura ancestral se faz também, e com facilidade tecnológica, nos ambientes de simulação.

A hipermodernidade parece-me o lugar do primado do híbrido, onde *hybris* e finitude se alternam como contradição ou como desejo. Os avatares de SL, homens tecnológicos contemporâneos, carregam em seus duplos esta ambigüidade ancestral da impossibilidade de afirmar a sua autonomia por meio da ciência e da técnica, inaugurando, talvez, um pensamento da diferença que deva ser trágico ao remontar a dor inicial de todos os tempos.

Conscientes desta angústia ou não, não sei precisar, é, no entanto, vista e observada nos fóruns, *posts*, avenidas e ruelas cibernéticas por onde passei. SL não estaria no lugar de um transporte que atualiza o desejo de mistura e a vontade de separação?

O pensamento trágico aqui, “funcionaria como caução deste arquivo no qual pulsa um saber instituinte sobre os afetos, sobre a imagem, e sobre a linguagem. Ou seja, a dor e a alegria provocam o pensamento, contrariando a arrogante pretensão ou disposição metafísica de impor como único e verdadeiro o pensamento que, por sua neutralidade ou desejo de desafetar-se, desrealiza a vida.” (DUNLEY, 2005, p. 23)

O projeto inacabado de Adam HP nos fala de vida e de criação diante daquilo que não ousamos controlar. Há uma brecha de sermos aquilo que jaz, nos subterrâneos do desejo do homem contemporâneo, aquele que nos é interdito pelo mundo instituído, este mesmo que nos oferece as múltiplas escolhas do mesmo. Há o arriscado oferecimento, por meio de controles maquímicos, de “caminhar sob o impensável” (HÖLDERLIN apud DUNLEY, 2005 p. 220) até então, o traço mais duro desta nuance afirmativa da impossibilidade realizada em termos nos ciber-ambientes.

Em meus caminhos suaves e doloridos, que me remexeram as entranhas como pessoa e pesquisadora, neste novo mundo que se constrói, a cada instante, por toques de dedos e de

almas em conexões, a capacidade dolorosa e saudável do dilaceramento reaparece. Brincando com *games* de simulação, o ciber-homo-ludens reafirma sua natureza trágica diante daquilo que pensa que controla mas que se lança, sem redes de proteção, à mercê das ondas eletromagnéticas que o conectam ao mundo.

Nem encantado, nem temeroso, porque emoções que se mesclam em novas hibridizações, SL nos impulsiona em busca de um saber que dê conta de tamanha transformação corriqueira, que acontece ao sabor de deslizamentos em teclados ergonômicos no *desktop* de nossas casas e cujo impacto pode fazer acontecer algo do inédito em algum lugar deste globo.

No novo perfil de Annah Lumet no orkut há algumas palavras com as quais desejo deixar esta caminhada em aberto. Diante da grandiosidade do mar de Angra dos Reis, há uma foto do duplo Ana/ Annah em cuja legenda se lê:

“Celebrações e reverência ao Numinoso. Natureza, Respeito e Ética nos unindo numa grande comunidade. Teia cósmica -política - social em harmonias. Entrelaçamento quântico. Um pulsar de um quark e a asa púrpura de uma borboleta levando a boa- nova-ancestral a ressoar nas esquinas da vida. Um sonho. Meu sonho.”

(2007, PERISSÉ & LUMET disponível em <http://www.orkut.com/AlbumZoom.aspx?uid=4033510485773089111&pid=8>)

8- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES-MAZZOTTI, A.J. & GEWANDSZNAJDER, F. **O Método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa**. São Paulo: Editora Pioneira, 1998.

AMATUZZI, M.M. Apontamentos acerca da pesquisa fenomenológica. In: **Estudos de Psicologia**, Campinas, v.13, nº 1,5-10, p.5-10, 1996

ANDRADE, L.A. **A Corporalidade do RPG Inscrita no Design do Jogo Eletrônico**.

Disponível em <

http://caioba.pucrs.br/famecos/ojs/viewissue.php?id=17#Dossiê_Cibercultura>. Acesso em 04

jun.2007

AUGÉ, M. **Não Lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade**. São Paulo: Papirus Editora, 2004.

BARROS, A. J. da S. e LEHFELD, N. A. de S. **Fundamentos de Metodologia Científica: Um guia para a iniciação científica**. São Paulo: Pearson Makron Books, 2000.

BAUDRILLARD, J. **Tela Total: mito-ironias da era virtual e da imagem**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2002.

BAUMAN, Z. **Vidas Desperdiçadas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2005.
_____ **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.

BENJAMIN, W. **Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação**. São Paulo: Editora 34, 1984.

BERMAN, M.. **Tudo que é Sólido se Desmancha no Ar: A Aventura da Modernidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

BRADBURY, R. **As Crônicas Marcianas**. São Paulo: Editora Globo, 2004.

BRUCKNER, P. **A Euforia Perpétua. Ensaio sobre o dever da felicidade**. Rio de Janeiro: Difel, 2002.

BRUNO, F. (s/d). **Mediação e interface: incursões tecnológicas nas fronteiras do corpo**. Disponível em < <http://www.ekac.org/USINOS-MedInterface.pdf> >. Acesso em 12dez.2006.

BRÜSEKE, F.J. **A Técnica e os Riscos da Modernidade**. Santa Catarina: Editora da UFSC, 2001

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede. Volume I**. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

CHAVES, A.P.; MACÊDO, S.; MENDONÇA, V. **Psicologia existencial –fenomenológica; o**

saber filosófico e a produção científica. In: **Estudos de Psicologia**, Campinas, v.13, nº 2,11-16, p. 11-16, 1996

COUCHOT, E. Tecnologias de Simulação In: **Revista de Comunicação e Linguagens**, Lisboa: Editora Cosmos, p. 23-29, 1999.

DÈBORD, G. **A Sociedade do espetáculo: Comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2006.

DUNLEY, Gláucia. **A Festa Tecnológica: o trágico e a crítica da cultura informacional**. São Paulo: Editora Escuta. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2005.

FREUD, S. (1980) **O Estranho**. Edição Standart das Obras Psicológicas de Sigmund Freud, vol.XVII. Rio de Janeiro: Imago.

_____ (1976) **Além do Princípio do Prazer**. Edição Standart das Obras Psicológicas de Sigmund Freud, Rio de Janeiro: Imago.

GAGNEBIN, J.M. **Walter Benjamin. Os Cacos da História**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1982.

GIDDENS, A.; BECK, U & LASCH, S. **Modernização Reflexiva: política, tradição e estética na ordem social moderna**. São Paulo: UNESP, 1995.

HABERMAS, J. Técnica e Ciência enquanto Ideologia. In: **Coleção Os Pensadores**, São Paulo, Abril Cultural, p.303-333, 1980

Hine, C. (2004). **Etnografia Virtual**. Disponível em: <http://www.uoc.edu/dt/esp/hine0604.pdf> . Acesso em 24.fev.2007

HOLZER, W. **A geografia fenomenológica de Eric Dardel. Matrizes da Geografia Cultural**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

JONAS, H. **Princípio Responsabilidade: Ensaio de uma ética para uma civilização tecnológica**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2006.

KALINA, E. & KOVADLOFF, S. **O Dualismo**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1989.

KIERKEGAARD, S. **O Conceito de Angústia**. São Paulo: Hemus Livraria Editora, 1968.

KUHN, T. **A Estrutura das revoluções Científicas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.

LACROIX, M. **O Culto da Emoção**. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2006.

LASCH, C. **A Cultura do Narcisismo: a vida americana numa era de esperanças em declínio**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1983.

LEMOS, A. Cibercultura e Mobilidade: a era da conexão. **Razón Y Palabra**, 41, 2004. Disponível em: <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>> Acesso em 13 abril.2007.

_____ **Cibercultura Como Território Recombinante**, 2006. Disponível em : <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/recombinante.pdf>> . Acesso em: 02 maio.2007

_____ **Cibercultura: tecnologia e vida social contemporânea**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2002.

LÉVY, P. **O Que é o Virtual**. São Paulo: Editora 34, 2005.

_____ **As Tecnologias da Inteligência**. São Paulo: Editora 34, 2004.

LIPOVESTSKY, G. & CHARLES, S. **Os Tempos Hipermodernos**. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

MACHADO, A. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. In: **XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Salvador, 2002

MAFFESOLI, M. **O Ritmo da Vida**. Rio de Janeiro. Editora Record, 2007.

MALINOWSKI, B. **Argonautas do Pacífico Ocidental**. São Paulo: Abril Cultural, 1976

MARCUSE, H. **Tecnologia, Guerra e Fascismo. Coletânea de Artigos de Herbert Marcuse**. São Paulo: UNESP, 1998.

MOREIRA, V. O Método Fenomenológico de Merleau-Ponty como ferramenta crítica na pesquisa em psicopatologia. In: **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre, 17 (3), p.447-456, 2004.

NEIVA, E. **A Imagem**. São Paulo: Editora Ática, 1986.

ORTEGA, F. Corpo e Tecnologias de Visualização Médica: entre a Fragmentação na Cultura do Espetáculo e a Fenomenologia do Corpo Vivido. **Programa de Estudos e Pesquisas da Ação e do Sujeito**, IMS, UERJ, Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <<http://www.pepas.org>>. Acesso em: 02março.2007

PESSOA, F. **O Guardador de Rebanhos e Outros poemas: Poemas Completos de Alberto Caieiro**. São Paulo: Editora Landy, 2006a.

_____ **Quando Fui Outro**. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 2006b.

PINTO, A.V. **O Conceito de Tecnologia. Volume 1**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2005.

PORTO, S. D. **Sexo, afeto e era tecnológica: um estudo de chats na internet**. Brasília: Editora UNB, 1999.

QUÉAU, P. Real e Virtual. In: Parente, A. (org). **Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 2004, p.91-99.

Revista Second Life Brasil, nº 1, São Paulo: Editora Futura, 2007.

ROSA, J. M. Cibercultura em Construção. **Revista de Comunicação e Linguagens**, nº 28, p.319-332, outubro de 2000.

RÜDIGER, F. **Introdução às teorias da cibercultura**. Rio Grande do Sul: Editora Sulina, 2004^a.

SALEM, P. **O Vazio sem Trágico: um estudo histórico sobre o tédio**. Tese de Mestrado – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Medicina Social, 2001.

SEIDL de Moura, M. L. & FERREIRA, M.C. **Projeto de Pesquisa**. Rio de Janeiro: Eduerj, 2005.

SERRES, M. **Atlas**. Lisboa: Instituto Piaget, 1998.

SEVERIANO, M.F.V. & ESTRAMIANA, J.L.A. **Consumo, Narcisismo e Identidades Contemporâneas: uma análise psicossocial**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2006.

SIBILIA, P. **O Homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Editora Relume Dumará, 2003.

SIMONDON, G. **Le Mode d´existence des objets techniques**. Paris: Aubier, 1954

SODRÈ, M. **As Estratégias Sensíveis: afeto, mídia e política**. Petrópolis: Editora Vozes, 2006.

STIGLER, B. **Technics and Time, 1. The Fault of Epimetheus**. Califórnia: Stanford University Press, 1998.

_____ The Global Mnemotechnical System. **Culture Machine 5**, 2003. Disponível em: < http://culturemachine.tees.ac.uk/frm_fl.htm >

VALÉRY, P. **A Alma e a Dança**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996a.

VIRILIO, P. **A Arte do Motor**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996b.

WHITE, W.F. **A Sociedade de Esquina**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2005.

ZIZEK, S. **Bem-Vindo ao deserto do real**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)