

*Universidade Federal da Bahia
Faculdade de Comunicação*

MuDs: Socialidade e Comunicação na Cultura Contemporânea

*Maurício Matos dos Santos Pereira
Projeto Experimental de conclusão da Graduação.*

Sumário

Apresentação	p. 1
Metodologia: uma visão panorâmica	p. 2
Introdução	p. 10
Capítulo–I: A Tecnologia-MuD	p. 16
Capítulo–II: Algumas Considerações sobre o Ciberespaço	p. 32
Capítulo–III: A Vida nos MuDs: Realidade Virtual ou IRL?	p. 41
Capítulo–IV: Muds: Socialidade e Comunicação na Cultura Contemporânea	p. 54
Conclusão	p. 68
Bibliografia	p. 70
Anexos	

Apresentação

Este projeto é sobre os MuDs¹, ou os jogos da Internet onde é possível se socializar com outras pessoas e trocar informações em tempo real com indivíduos situados a milhares de quilômetros de distância. Trata-se do Projeto Experimental de conclusão da Graduação e significa, para nós, uma experiência motivante tratar de um assunto ainda tão desconhecido no Brasil, que começa a surgir agora no cenário das novas tecnologias da informática.

Em virtude das ligações estreitas com a Internet, achamos conveniente elaborar paralelamente ao trabalho, uma home-page sobre o assunto a ser disponibilizada junto ao servidor da Faculdade de Comunicação, com o objetivo de poder divulgar nosso material não só IRL², mas também pelo circuito on-line de informação; além disto, visamos também às possibilidades de trocas de informação entre aqueles que se interessam pelos MuDs, ou entre os Grupos de pesquisa que se interessam pelo assunto e disponibilizam diversas publicações.

Em relação ao trabalho propriamente dito, o preparamos na forma monográfica, dividindo-o em quatro capítulos ou tópicos, com o objetivo de promover algumas discussões um pouco mais localizadas. Pensamos – para o futuro – em elaborar um ensaio sobre os MuDs, trazendo de forma mais sintética e objetiva todo o material para uma publicação.

Quanto ao trabalho em si, aqui está !

¹ Com relação ao nome MuDs, escrevemos desta forma (misturando as letras maiúsculas e minúsculas), pois é como que uma regra entre seus participantes.

² IRL significa “In Real Life”.

Metodologia: uma visão panorâmica

Este Projeto é fruto de uma Pesquisa Empírica sobre os MuDs (Multi User Dimensions) pela Internet, também conhecidos como os RPGs (Role Play Games) interativos. Inicialmente, convém distinguí-los daqueles jogos para CD-ROOM avançados, que permitem a conexão de poucos participantes em uma mesma partida. Os MuDs não têm nada a ver com tais programas e, muito menos, com os chamados CD-ROMs. São jogos que se localizam na rede e não funcionam por partidas, uma vez que não começam nem acabam.

Tecnicamente, podemos considerá-los como sistemas virtuais, ou programas criados em computadores, que possibilitam a conexão de diversos usuários. Por seu turno, a tecnologia (equipamentos informáticos) é o suporte onde todos estes participantes vão se socializar. Digitando o endereço do telnet³ corretamente (*exemplo: telnet dedalus.lcc.ufmg.br*), os usuários se plugam no sistema e trocam informações as mais diversas entre si em tempo real.

No exterior, é grande a procura e o número de usuários em tais sistemas. Eles são muito desenvolvidos, principalmente nos Estados Unidos, e em alguns países da Europa (Holanda, Inglaterra), onde parecem ser mais famosos entre os estudantes. Já no Brasil, a situação não é tão animadora, e a quantidade de MuDs se restringe muito. As Universidades começam agora a criar tais sistemas e ainda é baixo o número de usuários, que os conhece. Depois de algum tempo de navegação pelo WWW, procurando alguns documentos (endereços e informações adicionais), conseguimos perceber como os MuDs ainda são uma novidade aqui no Brasil – realmente desconhecidos da grande maioria das pessoas, e de difícil localização.

Paralelamente à coleta de dados, começou-se a procurar como se conectar nos MuDs e em definir qual deles centraríamos nossas atenções. Existiram alguns pequenos problemas, pois em verdade não sabíamos como proceder. Parece relevante falar aqui – até para eu não ficar parecendo um especialista sobre o assunto – que, naquela época estávamos tendo o primeiro contato com a rede, e não dispúnhamos de qualquer facilidade para operar os computadores.

³ O Telnet é um programa de acesso à Internet, que funciona a base de comandos que precisam ser acionados pelos usuários. Podemos dizer – de forma grosseira – que este programa se encarrega de “transportar” o usuário de um terminal a outro.

Em virtude de tantas dificuldades, desistimos inicialmente de acessar um MuD nacional, pois as expectativas eram poucas e, sobretudo, porque estávamos muito mais entusiasmados com a mobilização dos usuários nos EUA. Acessando o WWW e tendo acesso ao material sobre o assunto, percebíamos que grande parte (a maioria esmagadora) dos documentos se referia às experiências de outros usuários em tais sistemas (fora do Brasil), onde era possível um maior engajamento e participação em tais comunidades. Os objetivos eram claros. Tratava-se de se integrar entre eles, para se “sentir em casa” como eles chamam, descobrindo aqueles aspectos do jogo, que nos parecessem interessantes e mesmo desenvolvendo relações afetivas entre os participantes.

Nos Estados Unidos, assim como aqui no Brasil, a maioria dos MuDs se localizam em Instituições de Pesquisa em Computação. Por exemplo, existe o MediaMOo (Media Lab, em Nova York), cujo endereço: telnet:// purple-crayon.media.mit.edu (18.85.0.48) 8888, e o da Universidade da Califórnia, sob a orientação de Pavel Curtis, onde se localiza o famoso LambDaMoo. (endereço é telnet://lambda.parc.xerox.com (192.216.54.2.) 8888

Os MuDs são relativamente novos se comparados com a Internet. O primeiro deles a rodar nos EUA, que conseguir um maior número de usuários, foi o TinyMud em 89. E mesmo que já faça algum tempo (de 89 para cá, muita coisa foi descoberta), durante muito tempo esteve reduzido a alguns aficionados. Quanto ao TinyMud, sabemos que seu ultrapassado sistema de memória foi o motivo fundamental do seu fracasso (ver capítulo I). Não obstante, é o próprio ditado que diz: “há males que vêm para melhor”. Sem dúvida, este foi o caso do TinyMud: foi a partir dele, que os usuários indignados com a possibilidade de “perder os amigos feitos por ocasião dos MuDs”, começaram a desenvolver seus próprios sistemas e a multiplicá-los pela Internet.

Atualmente, os MuDs dividem as opiniões. Por um lado, representam a grande sensação da Internet entre os usuários que se conectam e que passam “horas a fio, sem perceber que o tempo passou”, conversando com uma quantidade cada vez maior de participantes. Na mes-

ma linha, parece ser a postura dos diversos centros de pesquisa (fora do Brasil)⁴, que continuamente publicam material sobre o assunto no WWW, e contribuem em muito para o seu desenvolvimento. Em ambos os casos, estes jogos são vistos de maneira bastante positiva pelos indivíduos que estão, de alguma forma, envolvidos em projetos nas diversas áreas de pesquisa. Não é raro vermos, em algumas das publicações, alusões às suas potencialidades educativas e socializantes.

Por outro lado, as críticas fora da Internet também existem e não deixam de ser fortes. O *Le Monde Diplomatique* do dia 19 de novembro de 1993, traz uma matéria sobre os MuDs com um título bastante forte e significativo: “la drogues des jeux vidéo”⁵. No dia 16 de janeiro de 96, o mesmo jornal traz outra matéria chamada: “vers une société de l’incommunication ?” Assinada por *Eduardo Galeano*. Alguns vêem nisso uma espécie de “vício perigoso” que deve ser combatido. Outros apostam nos seus recursos de aprendizagem e na solução de muitos problemas de comunicação. Para além de todas as críticas sobre os dispositivos tecnológicos dos MuDs, estamos interessados, sobretudo, em visualizar mais do que suas conexões e suas potencialidades tecnológicas.

No entanto, é preciso que se diga que, quando dizemos “potencialidades tecnológicas”, ou “recursos de comunicação”, estamos nos referindo àquilo que pode ser construído e trocado entre os participantes, e não às possíveis conexões e acessos do sistema. Sabemos da importância da tecnologia, uma vez que ela é o suporte no qual todas as comunidades virtuais da Internet vão se estruturar; no entanto, parece que as comunidades virtuais ultrapassam, por assim dizer, os ditames das conexões e dos bons encaixes entre os endereços; uma vez que se dimensiona no seio da própria cultura e, de forma mais precisa, nas relações afetivas ou subjetivas entre os usuários.

Não são raros os casos em que estes se envolvem em tal processo, e desenvolvem relações afetivas de toda ordem. Em virtude disto, entendemos que o essencial nos MuDs são tais

⁴ Não temos referências dos Centros de Pesquisa do Brasil. Sabemos que na UFSM, na UNICAMP e na UFMG existem Departamentos de informática, que estudam os MuDs. No entanto, não sabemos porque motivo, mas o fato é que não recebemos respostas nos e-mails que mandamos.

⁵ Podemos traduzir como as “drogas dos jogos eletrônicos”.

elementos, na medida em que se configura uma comunidade virtual e um “sentimento do viver em conjunto com o outro”. Os MuDs – enquanto hipótese teórica do trabalho – são Comunidades Virtuais, onde os usuários se relacionam e desenvolvem relações afetivas de todas ordens.

Marcos Palácios, em seu texto sobre as comunidades virtuais da Internet⁶, as contrapõe com as chamadas Comunidades Clássicas há tanto abordadas pela Sociologia, a partir deste sentimento de pertencimento e de ligação entre os seus integrantes. Na mesma linha, Maffesoli em seu livro sobre o Tempo das Tribos⁷ define a tribo como uma “nebulosa afetual”, onde o mais importante é estar o “estar-junto” como contraposição aos relacionamentos contratuais de toda a vida em sociedade.

Ora, foi a partir do momento que percebemos a possibilidade de insistir nestes relacionamentos nos MuDs como sendo a própria expressão de uma comunidade virtual. Não deixa de ser significativo o fato que os usuários fazem amizades entre si e experimentam relações muito mais profundas do que os meros contratos sociais. Não obstante, no momento em que olhamos para tais comunidades de forma mais ampla, percebemos a natureza virtual do ambiente em que estão inseridas, onde tudo parece ser de fantasia e imaginação e nos envolver de uma maneira não tão profissional como querem as instituições da vida social.

Mas como nos debruçamos sobre tais comunidades ? Pois bem, conforme já foi dito, trata-se de uma Pesquisa Empírica e Teórica pela Internet. Logo no início do trabalho, como não tínhamos muita experiência, e não sabíamos como manejar satisfatoriamente o telnet, começamos a coletar o material pela Internet, ao tempo em que líamos a bibliografia de sustentação teórica. Coletamos o material disponibilizado no World Wide Web por quatro meses (agosto, setembro, outubro e novembro), através de alguns programas de busca como *Altavista*, *Lycos*, *Webcrawler* e *Yahoo*⁸.

⁶ PALÁCIOS, Marcos. “Cotidiano e Sociabilidade no Cyberspaço: apontamentos para discussão”. In: *O Indivíduo e as Mídias*, Editora Diadorim, RJ, 1996, p. 87-102.

⁷ MAFFESOLI, Michel. *O Tempo das Tribos*. Rio de Janeiro, Forense, 1987.

⁸ Estes programas “procuram” os sites em toda a Internet, que estejam relacionados com determinadas palavras que são digitadas. O endereço do Lycos é (<http://www.lycos.com>) e o do Webcrawler (<http://www.webcrawler.com>), o do Yahoo é (<http://www.yahoo.com.br>) e o do Altavista é <http://www.altavista.com.br>.

Depois de algum tempo, as respostas do Altavista e do Yahoo começaram a se repetir e não estimulavam a navegação. Só achávamos documentos sem importância ou mesmo que já possuíamos. Quanto aos outros (Lycos e Webcrawler), parece que existem melhores sites sobre o assunto. É verdade que começamos a utilizá-los algum tempo depois, mas o fato é que conseguimos achar alguns documentos importantes sobre os MuDs, e mesmo alguns artigos mais elaborados, que não existiam tão facilmente no Altavista e no Yahoo

Coletando os dados, as impressões iniciais não foram muito boas e nos alertou sobre a pouca bibliografia disponibilizada sobre o assunto. Mesmo que existam grupos de pesquisa que escrevem regularmente e os disponibilizam em seus sistemas, parece que a “pouca idade dos MuDs” é um fator ainda mais importante e, na maioria das vezes (é bom frisar isto), era difícil conseguir documentos mais elaborados. As publicações não se preocupam em teorizá-los, ou mesmo relacioná-los a um horizonte conceitual, no qual o leitor poderia operar suas relações entre os conceitos.

Sem dúvida, isto foi um dos fatores que nos aborreceu muito, pois não encontrávamos documentos na Internet, que os inserissem dentro de uma tematização um pouco mais rigorosa. No próprio texto de Pavel Curtis – um dos diretores do Grupo de Pesquisa da Universidade da Califórnia – ele era taxativo quanto às suas limitações antropológicas, sociológicas e psicológicas para dar conta deste objeto com um mínimo de sistematização e preocupação científica⁹.

No entanto, isto parece ser mais visível nos EUA (pois os MuDs são muito mais conhecidos do que aqui no Brasil). Tivemos acesso a alguns documentos que nos trouxeram importantes questionamentos (e uma vontade de escrever sobre) para a pesquisa como um todo. Um exemplo significativo e bastante curioso é o texto do Jullien Dibell, *A Rape in Cyberspace*, que relata um caso de estupro e violência em um MuD¹⁰.

⁹ CURTIS, Pavel. “Mudding social phenomena in text-based virtual realities”, disponibilizado em 92. FTP: parcftp.xerox.com/pub/MOO/papers/DIAC92. Data de acesso 19/12/96.

¹⁰ DIBBELL, Jullien. “A Rape in Cyberspace”. Este artigo apareceu originalmente no Village Voice, em 21 de dezembro de 1993. (<http://www.utopia.com/talent/lpb/muddex/vv.html>)(19/12/96). Trata-se de um material que foi transformado para o formato eletrônico e divulgado pelos newsgroup da usenet, pelo ftps e outros fóruns públicos como CompuServe, AmericaOnline, Genie, Delphi.

Na época, segundo Dibbell, não sabemos bem por qual motivos, mas o fato é que o caso foi espalhado pela Internet e ganhou uma repercussão enorme. Como consequência, foram produzidos uma série de artigos e textos, onde a questão da punição e do limite aos usuários são tratados de forma mais específica e exigente. A partir deste momento, é bastante visível nos MuDs uma *mania persecutória*, onde muitos dos usuários perguntam freqüentemente a seus companheiros, se não estão sendo “rude” (*to be rude*) demais, ou se não consideram determinada curiosidade uma agressão.

Classificamos, portanto, os documentos coletados no WWW em Papers ou Publicações de natureza crítica, que envolviam o material disponível, relacionado com o questionamento de tais sistemas e suas relações com a Socialização entre seus participantes (estes documentos podem ser encontrados de forma mais sistemática na bibliografia geral). Não foram muitos os documentos encontrados que se relacionassem a tais abordagens. No entanto, a maioria deles enfatiza, sobretudo, aquilo que nos parece interessante e mesmo de importância central no trabalho; a saber: A Comunidade Virtual e alguns dos seus desdobramentos.

Além destes, em função da nossa pouca experiência em tais comunidades, nos interessava bastante os documentos relacionados com as experiências dos próprios usuários,¹¹ quando plugados nos MuDs. Os usuários nos davam importantes contribuições sobre como se locomover e mesmo trocar as informações com os outros, ou ainda disponibilizavam listas de alguns dos MuDs mais conhecidos (anexo 1), ou de alguns dos comandos básicos que precisam ser acionados no seu manejo (anexo 2). Tais informações – a despeito de sua linha mais técnica de investigação – nos forneciam uma visão panorâmica destes jogos da Internet, e nos facilitava a imersão no MuD.

Pesquisando no WWW sobre os MuDs, é comum acharmos páginas pessoais de usuários sobre RPGs e jogos em geral; no entanto, poucas tratam de forma mais específica, ao tempo em que disponibilizam os endereços de tais jogos para aqueles situados para fora do

¹¹ Ver MOOCK, Colin., “The MUD Starter Kit”. *Copyright Sams Publishing*. Documento disponibilizado na Internet em 95. Endereço: (<http://arts.uwaterloo.ca/~camoock/mudhelp.htm>). Data de acesso: 09 de maio de 1996.

país. Forma-se um círculo vicioso, onde é praticamente impossível não ser remetido ao exterior, em busca dos MuDs.

Lá fora (no estrangeiro) em virtude da grande quantidade de usuários e da rapidez com que as respostas são exigidas nestes jogos, a impressão que temos é que se trata realmente de uma histeria completa. As respostas se sucedem, em alguns momentos, numa velocidade muito grande que não dá condições de se pensar naquilo que se vai dizer, ou naquilo que deveria ser evitado. Sentimos, pois, algumas dificuldades com o idioma por uma série de fatores. No entanto, parece que existem algumas idiotices que funcionam como “salvadoras”, pois não é preciso pensar muito para enviá-las, ao mesmo tempo em que não lhe distingue em nada da maioria dos usuários que, em verdade, as repetem em situações as mais diversas possíveis.

Um outro aspecto bastante visível é a natureza informal das conversas entre os usuários. Os MuDs, definitivamente, não são ambientes formais de comunicação e qualquer tentativa de elaboração das conversas, pode nos conduzir a que os usuários achem nosso papo muito chato e se desconectem. Na maioria das vezes, algumas respostas idiotas do tipo “*anyone can hear me ?*” realmente “salvam a pele”, e nos preservam plugados ao sistema, trocando informações com outros participantes. Depois de um tempo, as situações de conversação vão sendo melhor compreendidas, as expressões já não ficam tão estranhas e as mensagens vão sendo entendidas de uma maneira melhor.

Por fim, depois de tantos obstáculos iniciais, escolhemos o *LambdaMoo* como o MuD situado fora do Brasil. Isto por uma série de razões. Em primeiro lugar, pela sua representatividade junto aos outros MuDs dos Estados Unidos, além de estar situado como um projeto de um Grupo de Pesquisa situado na Universidade da Califórnia, que publica freqüentemente papers no WWW sobre os MuDs e as Comunidades Virtuais.

Em segundo lugar, parece interessante para os nossos propósitos lembrar que, este MuD foi o palco do estupro e da cena de violência que já falamos e, por causa disto, goza de uma popularidade na rede como nenhum outro.

No entanto, muito tempo depois, quando na verdade estávamos quase que acostumados com a idéia de centralizar todo o trabalho num MuD dos Estados Unidos, descobrimos na

Universidade de Santa Maria (UFSM), um MuD nacional que oferece alguns dispositivos tecnológicos bastante avançados, mesmo em comparação com aqueles estrangeiros, (não existiriam similares no Brasil). Trata-se do *ScifiMoo*¹², sob a responsabilidade de Leandro Industriak, Mestrando em Ciências da Computação por tal Universidade.

Com relação às condições de conexão e ao equipamento utilizado para o trabalho, existem alguns problemas que afetaram o encaminhamento da pesquisa. Acessando pelo servidor da UFBA, sabemos que as conexões não são aquilo que se poderia chamar de ideais. A quantidade de usuários no sistema é muito grande e isto compromete, na maioria das vezes, o acesso e a conexão à Internet. Torna-se irritante e desmotivante ficar, por vezes, um “tempo razoavelmente grande” tentando fazer a conexão. Por outro lado, a baixa qualidade das linhas de telefone (são muito sujas) e as freqüentes *quedas de linha* enfervizam até o usuário com bom vontade, preocupado com a qualidade do seu trabalho.

Por conta disto, inicialmente resolvemos acessar a rede na parte da manhã (bem cedo), com o objetivo de nos conectar sem maiores problemas. No começo, foi bastante proveitoso, porque podíamos andar despreocupadamente pelo ambiente do jogo, conhecendo suas particularidades e seus detalhes, sem a menor preocupação com os usuários chatos e petulantes. Porém, antes de acabar a segunda semana, estávamos realmente nos desmotivando, pois queríamos encontrar o lugar cheio de gente, e não achávamos. Por fim, depois de muitos problemas, conseguimos manter um certo padrão de navegação semanal, e terminar o trabalho em tempo hábil.

¹² O endereço do Scifimoo é telnet:// scifimoo.ufsm.br 7777. Os Wizards são “Mestre dos Magos” (alternet@moo.ufsm.br) e “Molkron_MacLeod” (olbs@inf.ufsm.br). trata-se de um MuD da UFSM.

Introdução

De forma um tanto genérica, poderíamos dizer que estamos preocupados em tematizar as chamadas Comunidades Virtuais da Internet como espaços de socialização, onde é possível vivenciar determinadas situações de comunicação, imersos numa realidade criada em computador. Sabemos, segundo Marcos Palácios, que as comunidades virtuais são uma realidade evidente e a cada dia surgem milhares delas pela Internet, o que dificulta em muito qualquer tentativa de acompanhar o seu crescimento¹³.

No entanto, é importante salientar que existem alguns inconvenientes quanto a uma generalização de tais comunidades, pois não restam dúvidas de que existem diversos tipos delas espalhadas pela rede. Encontramos determinadas comunidades na Internet que só existem no ciberespaço como, por exemplo, a *kidsphere*, através da qual os estudantes de Ottawa trocam informações com os de Nagóia; ou ainda a Rede *Transnacional Zamir* importante meio de comunicação dos grupos antibélicos nas diferentes cidades do país¹⁴. Da mesma forma, assinala Palácios, existem as chamadas “*extensões de comunidades*”, como sendo aquelas comunidades que já existem IRL e disponibilizam uma home-page no WWW.

A nossa atenção, portanto, recai mais especificamente sobre os MuDs, que nada têm em comum com os chamados modelos institucionais de comunidades, cuja institucionalidade se dá de forma anterior à realidade da Internet, e funcionam um pouco como extensões destas. Ao contrário de tal perspectiva, acreditamos que eles podem ser entendidos como aquilo que existe de mais radical e mesmo de mais inovador na rede, pois é a própria imaginação dos usuários que possibilita a socialização e a estruturação da comunidade.

Plugados nos MuDs, o mais importante é interagir com as diversas “personas”, numa espécie de combate relacional de efeitos extremamente positivos para a vida em comunidade. Por conta disto, gostaríamos de resgatar as contribuições de Huizinga, no momento mesmo em

¹³ver PALÁCIOS, Marcos. Op.Cit.

¹⁴Idem.

que atribui à esfera da cultura um fundamento lúdico e criativo, característico do jogo enquanto forma de expressão e de significação das experiências simbólicas da comunidade¹⁵.

No entanto, mais diretamente à comunidade dos MuDs, não deixa de ser visível uma outra aproximação; desta vez, com Michell Maffesoli, no momento em que trata do tribalismo como um sentimento do viver em grupo com o outro, e como o fundamento de toda e qualquer comunidade. Plugados nas comunidades virtuais da Internet, não parece temerário afirmar que ascendemos a uma dimensão do viver em comunidade, onde o mais importante é, justamente, “a experiência do outro” pelo lúdico. Neste sentido, ele nos fala: “*basta indicar, ainda que de maneira um pouco peremptória, como a experiência do outro fundamenta a comunidade, mesmo que ela seja conflitual*”¹⁶.

Contudo, para efeitos metodológicos, resolvemos dividir o trabalho em quatro capítulos que nos parecem fundamentais no momento de pesquisar tais comunidades. Logo no início, particularmente naquele referente à *Tecnologia-Mud*, as atenções voltam-se para uma posição um tanto descritiva e ingênua do objeto e de seus recursos tecnológicos. Trata-se, na verdade, da apresentação técnica dos MuDs para aqueles que desejam saber um pouco sobre a história dos MuDs, ou sobre alguns dos seus dispositivos tecnológicos avançados. Neste momento, estamos interessados em caracterizá-los inicialmente como *sistemas virtuais* criados em computador, que propiciam a conexão de vários usuários simultaneamente.

Alguns destes mecanismos como, por exemplo, as decrições dos usuários ou ainda a questão dos comandos que precisam ser digitados no telnet (ver anexo II) foram enfatizados em detrimento de outros (as especificações com relação ao mecanismo de retenção dos dados na memória), pois nos parecem muito mais técnicos e de menor importância para o encaminhamento e a proposta do trabalho (sem contar na enorme dificuldade de se encontrar pela Internet documentos que tratem do assunto de forma tão detalhada).

Posteriormente a esta primeira apresentação dos MuDs, começamos a tratar do objeto de uma forma não tão ingênua, atentando para alguns detalhes que nos parecem importantes e

¹⁵HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Perspectiva, São Paulo, 1996, p. 3.

¹⁶MAFFESOLI, Michell. Op.Cit, p. 102.

mesmo instigantes de tratar. O primeiro deles está relacionado diretamente com o ambiente onde se localizam tais comunidades, ou com o lugar onde nos situamos plugados nos MuDs. Para Pavel Curtis, um dos estudiosos sobre os MuDs, é difícil apreender o significado da experiência pelas palavras, pois não deixa de ser importante que estas últimas adquirem uma outra dimensão no trato com a comunidade¹⁷.

Para tanto, a discussão gira em torno daquilo que já se convencionou chamar de ciberespaço como um espaço virtual e incorporal, onde os diversos participantes se plugam, com os objetivos os mais diferenciados possíveis. Para André Lemos, “o ciberespaço é um espaço imaginário e intermediário. Ele não é desconectado da realidade mas, ao contrário, parte fundamental da cultura contemporânea”¹⁸. Para outros autores, como Heather Bromberg, o ciberespaço parece se comportar como um “estado alterado de consciência”, tal qual as experiências das drogas (durante a década de 70), que conduz a um questionamento no tratamento de realidades alternativas¹⁹.

Os nossos objetivos principais são: *fazer uma decolagem* (no sentido de se desgarrar um pouco) das explicações eminentemente técnicas, que visam a descrevê-los como uma resposta competente em face das exigências técnicas de comunicação. Mais uma vez quem nos fala sobre o assunto é Marcos Palácios, quando menciona “o elevado empenho dos participantes das diversas comunidades virtuais em encontrar formas de aprimorar o funcionamento do meio e maximizá-lo como instrumento para o atendimento das demandas e dos interesses da comunidade”²⁰.

Quanto ao segundo objetivo e muito mais importante para os nossos propósitos é caracterizar a natureza virtual das comunidades da Internet (MuDs), enquanto uma característica fundamentalmente ligada ao ambiente ou ao espaço, onde as experiências se localizam. Trata-se de criar uma ambiência virtual a partir da própria linguagem ou, de modo mais específico,

¹⁷CURTIS, Pavel. “Mudding social phenomena in text-based virtual realities”, disponibilizado em 92. FTP: parcftp.xerox.com:/pub/MOO/papers/DIAC92. Data de acesso 19/12/96.

¹⁸LEMOS, André. *As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço*. Texto publicado na *Revista Textos*, no. 35, p.14, Salvador, 1996.

¹⁹BROMBERG, Heather. “Are Muds Communities ? Identity, Belonging and Consciouness in Virtual Worlds”. Este texto se encontra em um livro chamado *Cultures of Internet*, Shields, R. (Ed), Londres, Sage, 1996.

²⁰ Ver PALÁCIOS, Op. Cit.

através das descrições e dos comandos que os próprios usuários realizam entre si. A troca de informações é em tempo real. Sobre este último aspecto, parece importante, mais uma vez, as contribuições de André Lemos. Para ele, *“o tempo real é similar ao tempo sagrado, circular e reversível. O tempo sagrado do mito é um tempo repetitivo que fixa determinada memória coletiva; e ele é reversível, pois o passado é a fonte do saber na preparação do presente e do futuro”*²¹.

No entanto, surgiu um problema que nos parecia de extrema importância, pois percebemos que a categoria de virtual podia não explicar, de forma um pouco mais atenta, como é possível tematizar não mais o espaço, mas os relacionamentos que são desempenhados entre os usuários. Segundo Pavel Curtis, não há porque relegar à condição de virtuais, ou mesmo de imaterialidades sem importância, os nossos relacionamentos nos MuDs. A pergunta que fazíamos era: se encontramos uma pessoa na rua que nunca vimos na vida, e ela nos pergunta sobre as horas; isto é real? A obviedade da pergunta advém do fato de ser uma situação de comunicação ordinária e sem nenhum tipo de expectativa?

Do mesmo modo que naquelas situações da vida em sociedade, onde somos abordados por pessoas que nunca vimos e não temos a menor idéia de onde saíram, parece que não há como negar uma ligação de tais encontros com a nossa própria vida. Eles, realmente, fazem parte de nosso cotidiano e de nossas vidas e não há porque pensar ao contrário. Nos MuDs, parece funcionar da mesma maneira. Uma prova disto é, sem dúvida, alguns dos usuários que vêm nos MuDs a solução para os seus problemas de solidão e mesmo de deficiências relacionais, que tanto os incomodam na vida real. Será que podemos classificar (não sem um forte autoritarismo) os relacionamentos de algum usuário tímido como ilusórios sem o menor interesse?

Outro fator extremamente importante no que se refere à tal ligação parece ser o fato de que, na verdade, acessamos os MuDs (o próprio ciberespaço) dentro do próprio cotidiano, e não haveria razão para pensar numa ilusão ou numa virtualidade dos nossos relacionamentos

²¹ Ver LEMOS, Op.Cit., p.10.

na Internet. O que acontece é que este cotidiano encontra-se encantado e sujeito a outras ligações que não unicamente aquelas triviais, que travamos na vida social.

Uma tal relação é assinalada de forma explícita por Marcos Palácios no mesmo artigo já citado anteriormente. Para ele, a emergência de se estudar de modo mais sistemático as novas formas de sociabilidade contemporâneas, se relaciona fundamentalmente com este imbricamento com o cotidiano da vida. Sobre isto ele nos diz: *“o objetivo deste paper é bastante modesto, restringindo-se a chamar a atenção para a necessidade de se estudar as novas formas de sociabilidade já existentes e em processo de conformação decorrentes da incorporação de crescentes parcelas da população, em todo o mundo, a esta nova forma de comunicar e vivenciar a realidade que são as redes telemáticas, com todos os seus efeitos sobre o cotidiano das pessoas”*²².

Na mesma linha, o próprio Curtis enfatiza a relação entre o cotidiano e os MuDs no seu artigo sobre os fenômenos sociais em tais comunidades. Para ele, em alguns MuDs, é possível supor uma linguagem de programação, onde cada um dos usuários pode criar seus objetos e dar-lhes todo um tipo de comportamento social²³. O comportamento social é, portanto, algo que se origina na própria linguagem de programação, onde, de alguma maneira, os objetos tornam-se reais e assumem o papel de estruturação da próprias comunidade.

Em nosso modo de ver, é preciso tematizar os MuDs enquanto comunidades virtuais da Internet, se se leva em conta o local onde estão localizados, ou mesmo o ambiente onde as socializações ocorrem. Dadas as características de imaterialidade e de imaginação associadas ao ciberespaço, é possível visualizá-las enquanto comunidades de indivíduos distantes IRL, mas não desconhecidos entre si.

No entanto, em se tratando dos relacionamentos que aí são desenvolvidos, parece que as virtualidades não são um bom conceito para extrair o essencial de tais comunidades, na medida em que não alcançam, por assim dizer, a realidade presente e forte de alguns dos relacionamentos que os outros usuários desenvolvem entre si.

²²PALÁCIOS, Marcos. Op. Cit., p. 90.

²³ CURTIS, Pavel. Op. Cit.

Como último momento do trabalho, resolvemos então unir as duas perspectivas no sentido de conferir aos MuDs uma complexidade que lhe é inerente. Não resta dúvida de que o fato de nos localizarmos em um ambiente virtual, imaterial ou mesmo delirante com é o ciberespaço não impossibilita a existência de uma realidade não virtual para os nossos relacionamentos on-line. Para tanto, nos aproximamos das chamadas comunidades primitivas que Hui- zinga aborda²⁴, ao mesmo tempo em que pensamos na importância de elementos como a ima- ginação e o “estado alterado de consciência” como os fundamentos mesmo das comunidades.

Por fim, retornamos mais uma vez a Maffesoli, com o objetivo de pensar um pouco no prazer e no sentimento do viver em grupo como verdadeiramente reais e não haveria razões para esconder isto (não sem uma forte carga sintomática), pois aquilo que as comunidades virtuais da Internet propiciam é uma nova forma de nos envolvermos numa espécie de felicidade coletiva, ou sentimento de pertencimento que ele faz referência no seu livro sobre a socio- logia da orgia²⁵.

²⁴ HUIZINGA, Johan. Op.Cit.

²⁵ MEFFESOLI, Michel. “A Sombra de Dionísio: contribuição a uma sociologia da orgia”. Coleção: Tendências, Trad: Aluizio Ramos Trinta, Rio de Janeiro, Editora Graal, 1985

Capítulo I

A Tecnologia-MuDs.

Os MuDs são uma novidade na Internet. Se pensarmos em termos de Brasil ou ainda, se tivermos fôlego suficiente para vislumbrar uma Realidade Baiana, veremos que, no que diz respeito aos MuDs, o desconhecimento ainda é muito grande. No entanto, estamos presenciando, ainda que muito lentamente, e sem uma maior mobilização dos usuários, o surgimento de alguns destes sistemas, onde se é possível trocar informações as mais diferenciadas com outras pessoas em tempo real.

Não deixa de significar também um indício desta expansão dos MuDs, o crescimento do número de publicações sobre o assunto. Mas aonde que é possível encontrar pessoas preocupadas com estes jogos, que possam fornecer documentos e outras tantas informações, para aqueles – que assim como eu – não entendem, mas gostariam de entender ? Na maioria das vezes, podemos encontrar tais informações nas Universidades ou nos Institutos de pesquisa ligados a área de computação. Os usuários são estudantes das próprias universidades que, nas horas de folga, se conectam nos jogos.

Mas o que são os MuDs ? Como definir estes jogos da rede, levando-se em conta de que estamos interessados – neste momento do trabalho – em dar uma visão técnica e a identificar seus dispositivos de comunicação, muito cortejados em virtude de suas potencialidades inovadoras ? Portanto, de forma um tanto simplista e até mesmo ingênua, podemos dizer que se trata de um programa construído em computador, que possibilita a diversos usuários se conectarem simultaneamente com o sistema e trocarem informações entre si.

No entanto, é bom que se diga que é a tecnologia o suporte de tais comunidades. Não nos seria possível acessar tais sistemas e se socializar com as outras pessoas, fora dos equipamentos e das condições de conexão. Por conta disto, ela funciona como a condição de possibilidade para que todas as comunidades virtuais da Internet e dos seus movimentos de socialização. As universidades ou os grupos de pesquisa – logicamente encabeçados por programadores competentes e muito audaciosos – produzem tais programas e os disponibilizam em diferentes servidores telnet. Os usuários interessados devem, por seu turno, definir a localização do terminal para o qual querem se transferir, digitando o endereço do host e o número da porta de acesso (port).

O primeiro aspecto que, realmente, chama atenção e solicita um pouco mais de detalhamento é a questão do ambiente ou o espaço do próprio jogo. Trata-se de uma ambiência autônoma em relação à Internet como um todo, que vale a pena mencionar algumas de suas características principais. Primeiramente, é um *ambiente coletivo ou social*, onde é possível os participantes trocarem as mais variadas informações entre si. Além disto, é dividido em sub-compartimentos, chamados em alguns MuDs de “quartos” (rooms), onde os usuários se localizam e onde trocam informações com aqueles que se situam no mesmo local.

Logo após o acesso ao telnet, e a digitação na barra de comando do programa, os usuários têm acesso às apresentações ou o cartão de visitas dos MuDs (LambdaMoo e ScifiMoo), com as informações necessárias aos usuários. Observem as figuras 1 e 2 abaixo:

Depois de plugado ao sistema, o usuário pode escolher o quarto em que quer se localizar, digitando sua senha ou seu código de acesso. Vejam como é que ele pode decidir quanto a sua localização, a partir de uma barra de comandos que aparece na própria apresentação do *ScifiMoo*. Se o usuário quiser entrar pelo caminho da ciência (no MuD nacional), ele digita N e vejam o que aparece:

caminho da ciência

“Esse é o ponto de partida para a discussão científica nos mais variados assuntos. A partir daqui, cada sala segue um tópico, que deve ser respeitado na medida do possível”.

Ou então, digita S e observa:

caminho da ficção

“Um caminho se estende por entre grandes árvores levando ao sul”.

Por fim, o sistema nos dá as opções disponíveis, para que ele (o usuário) possa se locomover por entre os diferentes compartimentos do jogo:

S [to hall de entrada], Internet [to Internet], Física [to física], geografia [to geografia], tutorial [to tutorial], microeletreônica [to microeletrônica], and filosofia [to hagia Sophia (divina sabedoria)].

Digitando os devidos comandos, os participantes entram nos chamados “quartos”, ou compartimentos dos MuDs. Trata-se de ambientes construídos em computador e não são dados já prontos e acabados. Talvez, isto seja uma das grandes diferenças em relação aos jogos de CD-Rom, pois estes últimos apesar de muito bem pensados e produzidos, não proporcionam a escolha do ambiente pelos usuários. Aqui, é possível ao jogador de MuD construir o ambiente e mesmo dar-lhe toda uma “cara própria”.

Podemos ver em um tal dispositivo toda a força e a inovação desta nova *experiência de comunicação*, onde os agentes do processo parecem decidir também com relação ao contexto e a forma que será partilhado entre eles. Por outro lado, trata-se de um dispositivo de comunicação muito mais elaborado do que os modelos de comunicação tradicionais, que privilegiam o canal ou mesmo as mensagens que são transportadas de um pólo ao outro.

Nos MuDs, tudo pode ser construído pelos usuários e isto parece ser um fator muito importante nestes jogos. Ao contrário desta perspectiva, os participantes podem construir seus próprios objetos por meio das suas descrições. Portanto, o que chamamos de objetos podem ser entendidos – a grosso modo – como as descrições, pois na verdade eles só existem através desta últimas, ou mesmo através do gosto daquele que subverte a própria realidade do jogo.

Para Remi Evard, líder do grupo de pesquisa no *College of Computer Science na Universidade de Northeastern*, a discussão sobre os RPGs Interativos²⁶ – como ele chama – parece se situar no âmbito de ferramentas de comunicação, destinadas a solucionar problemas de comunicação, respondendo de forma mais competente às novas exigências de seus administradores. O programa do MuD significa um mecanismo de comunicação altamente desenvolvido, que propicia aos seus participantes uma comunicação com o próprio ambiente.

Tal mecanismo é aquilo que poderíamos chamar de condições materiais de conexão. Digamos que existem alguns usuários que se localizam em um sistema, e querem conversar entre si; ora, só lhes será possível realizar um tal desejo, se este já estiver sido desejado por alguém, que de alguma forma, o programou, para que o sistema pudesse executar.

Mas o que é que pode ser comumente executado por um MuD ? que exigências podemos desempenhar quando plugados nos nestes jogos ? Com relação a algumas das características dos MuDs, podemos começar dizendo que alguns deles possuem um mecanismo de retenção dos dados, baseado em discos flexíveis ou maleáveis e, por conta disto, possuem problemas de supercarga no sistema. Possivelmente, poderíamos pensar que se trata de sistemas pequenos, que não possuem muitos usuários nem oferecem maiores recursos.

No entanto, outros possuem um complexo sistema de comunicação, com muitos dispositivos e recursos internos, e utilizam discos rígidos ou *winchesters*, de maior capacidade de armazenamento e retenção de informações.

Mais como intervir no ambiente surge como uma preocupação de direito, uma vez que todo o sistema parece se caracterizar, no limite, com o movimento de uma determinada confi-

²⁶ Já é possível encontrar alguns cd-rooms, que possibilitam uma conexão de até 8 participantes, como o *Warcraft-II*. No entanto, não podemos afirmar de que se trata de jogos de socialização, posto a conexão em tais sistemas ser eventual e feita entre pessoas que já se conhecem.

guração a outra que lhe é imediatamente seguinte. É aqui que resgatamos, mais uma vez, as descrições com o objetivo de detalhar alguns de seus aspectos que nos parecem básicos.

Existe na Internet um guia para escrever boas descrições nos MU, de Jamieson Norrish²⁷. Segundo o autor, “*nenhuma database existe no vácuo*”, e é necessário escrever boas descrições para cada objeto que for criado. Esta atitude envolve, segundo ele, considerações sobre o que o objeto é, e alguma coisa a mais que ainda não foi tematizada para escrever.

Percebam como o objeto adquire um movimento próprio, onde tudo parece ser imediato, localizando-se em um fluxo contínuo. A qualquer momento, pode-se acrescentar algo na descrição, de modo que ela se transforme em um objeto diferente. Mas como pensar num objeto suficientemente bom para nos deter ainda que por um pouco mais de tempo ?

Sabemos que as descrições funcionam como produtoras de realidade nos jogos, pois é através delas que todo o ambiente é construído pelos próprios jogadores. Para Norrish, no mesmo texto já citado, podemos distinguir nelas duas funções que se completam e que são: *informar o jogador* sobre o ambiente (ou mesmo o objeto que está sendo criado), e *expressar-se de maneira convincente e precisa*²⁸.

Além disso, cada MuD possui uma espécie de administrador (chamado Wizard), que se encarrega da administração e organização do sistema, possui maiores recursos do que os usuários e resolve os problemas do jogo. Não é conveniente para eles, portanto, que os objetos sejam criados sob a lógica da ambigüidade e da incerteza nas descrições. É importante que a descrição mostre a realidade do objeto, e dê ao jogador informações de tal maneira “sólidas”, que o convencem de que aquilo é real.

Se acessarmos o MuD da Universidade de Santa Maria da Vitória, veremos como são as descrições do ambiente, e como a exatidão parece ser a tônica do processo. Logo no começo do jogo, quando o usuário faz a conexão no *SciFiMoo* e digita o comando “*hall*”, ele se depara com o *Hall de Entrada*:

²⁷ O termo “Um” pode ser entendido de duas maneiras. A primeira delas e a mais comum entre os participantes, trata-se de uma forma carinhosa e íntima de tratar dos MuDs. No entanto, para alguns o termo UM significa um tipo especial de MuD.

²⁸ NORRISH, Jamieson. “*Mu Building Guide*”. (<http://www.vuw.ac.nz/who/Jamie.Norrish/mud/building.html>) (19/12/96)

“Esse é o ponto de partida da maioria dos Players do nosso Moo. Sua grandiosidade e conforto propiciam possibilidades para quem está disposto a explorar nosso MOOndo. Nos seus extremos existem dois enormes portais, cujas pesadíssimas portas de bronze exigem algum esforço para abri-las. Pode-se ler claramente os dizeres gravados em cada porta: ‘Caminho da Ciência’ e ‘Caminho da Ficção’. Sim, aqui a Ciência e a Ficção são levadas a sério”.

Existe, como uma espécie de princípio de realidade, a coerência da descrição, pois em verdade todos os usuários devem digerir imediatamente a cena que está sendo proposta e captar instantaneamente aquele significado. Por conseguinte, seria bastante interessante analisar alguns dos critérios e/ou aspectos que são levados em conta, no momento de se julgar uma boa ou ruim descrição. O primeiro deles é o estilo. Trata-se de uma “erva daninha”, ou mesmo uma inconsistência que precisa ser eliminada. Para ele, o importante é ser “consistente” no tratamento com os objetos em geral, e o estilo segundo as concepções aparentemente inofensivas de Norrish²⁹, parece sempre representar uma questão de perda de consistência, ou de contaminação de ambigüidade.

Vejam um exemplo de descrição encontrada no *ScifiMoo*. Trata-se do ambiente chamado “Anarkotrem” (um trem movido a diesel e eletricidade); segundo seus criadores: *“Você acaba de entrar em um trem do subúrbio.... um pouco sujo e escuro, mas tem uma certa aura de alegria.... e a aura das pessoas em seu interior, que estão felizes pelo trem ser gratuito!”.*

Não deixa de ser evidente que a presença do estilo é patente em uma tal descrição. Percebamos como as reticências dão todo um toque especial àquilo que está sendo descrito, e como as comparações e metáforas utilizadas são extremamente pessoais e dão toda uma “atmosfera particular ao trem”.

No entanto, a despeito de toda as considerações sobre o estilo, que Norrish assinala em seu texto, não há porque pensar que tais elementos tornam o objeto vago e impreciso, ou mesmo de difícil interpretação para aqueles que o acessam; ao contrário, são as *comparações* e

²⁹ Idem

os *adjetivos utilizados* (elementos de estilização por natureza) os responsáveis mais diretos pelas mensagens.

Os detalhes, por sua vez, dão um tom todo especial às descrições e não podem ser contrapostos aos primeiros (estilos), pois em verdade existem os estilos detalhados e obsessivos. No momento de descrever os objetos, o importante é saber a justa medida dos detalhes. Muito detalhe não comporta uma descrição coerente, mas confunde o usuário, e afeta profundamente a formulação dos objetos no jogo.

Vejamos, uma vez mais, o caso do Trem virtual ou do “Anarkotrem”, e como um “bom uso” dos detalhes podem dar valiosas contribuições ao objeto descrito, enriquecendo em muito a descrição, e como podem ser objetos de natureza pedagógica para os usuários; aproveitando a mesma descrição do ambiente do Anarkotrem, podemos observar que ela continua com um breve relato sobre o objeto, e os detalhes parecem ser fundamentais no momento: “... *ele é fruto da tecnologia de Anarkopolis ! É movido a diesel e a eletricidade ..sua carcaça foi construída a partir de uma velha locomotiva a vapor e ainda é bastante forte, e aguenta o tranco !*”...

Por fim, o terceiro aspecto diz respeito muito mais aos requisitos da escrita do que a qualquer outra coisa. Os MuDs possuem uma linguagem de programação própria. Neste ponto, parece ser óbvio que são baseados em textos (*text-based*). A princípio, esta característica pode parecer um tanto antiquada, pois estamos presenciando a evolução dos computadores como uma “evolução das interfaces”, que antes não eram gráficas e agora envolvem diversos recursos multimídia !

Nos MuDs, todo o jogo funciona a base de comandos que precisam ser digitados. Pluggedos nestes jogos, os usuários realizam todas as atividades, digitando um comando específico. Podemos observar, na figura 2 (apresentação do *ScifiMoo*), que existe uma barra de comandos, que os usuários podem dispor no momento da conexão ao sistema. Depois da apresentação do *MuD Brasileiro* (figura 1), o sistema nos deixa as seguintes opções: “*from this point you can use: @who- to see who is connected* (saber quem está conectado no sistema), *connect guest - be a guest in your MOO* (conexão como convidado), *connect <name> <pass>*

- *connect with a player* (conecção como um jogador ou um *e-mail*) e *@quit- to exit*” (para sair do sistema).

Trata-se, na verdade, de um guia ou uma espécie de roteiro ao participantes, que facilita a locomoção e a realização das atividades nos MuDs. Digitando os comandos no prompt, os usuários podem se locomover por entre os quartos do jogo. Veremos que os efeitos de uma tal linguagem escrita nos MuDs são surpreendentes, pois manipulam a própria imaginação dos seus participantes (ver capítulo III).

Mas nos detendo mais na linguagem como um recurso técnico de operação e conexão ao sistema, podemos enumerar algumas de suas características. De fato, quando observamos os comandos, percebemos que existe uma simplificação enorme da linguagem, e daquilo que cada um deles significa. Por exemplo, se alguém precisar de ajuda, o comando será */help*. Aparece o prompt para o usuário e ele digita o assunto que está precisando de ajuda; se alguém quiser convidar outra pessoa para se juntar num IRC (bate-papo informal), o comando será */invite* e assim por diante. O usuário então terá que agir em função dos comandos que digita, para que o sistema leia e execute a ordem.

Uma outra característica que merece uma atenção é a questão da interatividade em tempo real. O tempo real é caracterizado fundamentalmente pela instantaneidade das respostas. Entre os usuários situados em um mesmo quarto, as respostas se sucedem às perguntas de maneira quase instantânea. Assim como na realidade cotidiana, só demora o tempo necessário para serem respondidas por todos aqueles que se situarem num jogo. Também possibilitam o acesso à múltiplos usuários e, por causa disto, são chamados de *text based multiple dimensions games*.

Além do mais, os MuDs são extensíveis. A extensibilidade do sistema é a extensibilidade do ambiente, pois não deixa de ser importante lembrar que o ambiente é programado. Se formos no “dicionário do Aurélio”, podemos ver que “*a extensibilidade é a qualidade do extensível*”. Desta maneira, não resolvemos o problema.

É preciso uma definição mais aplicada aos MuDs. Pois bem, em um MuD, a extensibilidade é uma característica que pode ser aplicada a qualquer objeto, pois se relaciona com a pos-

sibilidade de criá-los e mudá-los ao sabor das descrições. Nada é finalmente, mas tudo parece se igualar a um sentimento do tipo: ainda isto ?

Por motivos de segurança, os nomes são exclusivos a seus jogadores, e qualquer um deles possui um nome com o qual é reconhecido entre os outros. Retornando um pouco mais, veremos que existe na barra de comandos duas opções para a conexão ao sistema, onde existem dois diferentes comandos. Para se conectar como convidado e não ser reconhecido por ninguém da comunidade, o participante deve digitar o comando *connect guest*. Imediatamente, o sistema lhe confere um nome e ele passa às conexões com os outros; por outro lado, também é possível mandar um e-mail para a administração e receber uma senha e um nome. Desta maneira, ele já não digita tal comando, mas especificará tais informações, que vieram da administração do sistema pelo e-mail.

Mas para além de todas as características gerais, existem diversos tipos de MuDs e cada um deles possui seu mecanismo interno, e suas possibilidades tecnológicas de comunicação. Não haveria porque pensar em sistemas perfeitamente idênticos, uma vez que as exigências de comunicação, bem como suas capacidades de retenção dos dados, podem variar em função de inúmeros fatores. Podemos identificar, em linhas gerais, alguns tipos de MuDs. Dentre eles, estão os MuDs Propriamente Ditos (*Multi Use Dimension*), os Moos (*Multi Object Oriented*), e os Mushes.

Alguns autores, como Dee Dreslough³⁰ insistem numa idéia de evolução para caracterizar o desenvolvimento destes sistemas e a superação de seus problemas de comunicação. Segundo ele, os MuDs se desenvolveram a partir de um primeiro, seguindo uma perspectiva de aperfeiçoamento dos dispositivos tecnológicos, e ampliando as possibilidades de retenção dos dados e o término de todas as desvantagens conhecidas até o momento. Sob este ponto de vista, resta-nos perguntar qual foi este Ancestral ?

Sobre o primeiro dos MuDs, existe toda uma polêmica quanto a ele. Segundo o autor, o MuD Original foi escrito em 1979, por *Roy Trubshaw e Richard Bartle*. Era um game bas-

³⁰ DRESLOUGH, Dee. "A Not-So-Brief Overview of MUSHes/MUDs". Disponibilizado na Internet em 1995. (<http://www.cow.net/LF/hist.html>) (19/12/96)

tante similar ao *Colossal Cave Adventure*, exceto pelo fato dele permitir muitas pessoas jogarem no mesmo momento, e interagirem entre si. Entretanto, segundo ele, foi o código do TinyMud, que começou a sofrer diversas mudanças. Interessante foi toda a conotação que ele deu ao processo: “*and then, there were MUSHes, LpMUDS, MOOs ...*”³¹

Portanto, a polêmica sobre qual tenha sido o MuD Original não se revela bastante fecunda. Acredita-se, em comum acordo com o autor, que foi com o TinyMud se deu uma verdadeira popularização na Internet, e ocorreu o “primeiro degrau”, do qual os MuDs mais desenvolvidos são o resultado mais adaptado às exigências de comunicação no sistema.

Mas como era o TinyMud ? Criado em 89, por Jim Aspnes na Universidade Carnegie Mellon, ele foi responsável pela explosão dos MuDs na Internet; até aquela data, eram desconhecidos da grande maioria dos usuários. Qualquer um que tivesse o telnet, poderia acessá-lo; apesar do sistema ser bastante simples, não permitindo ainda uma linguagem de programação desenvolvida como no *LambdaMoo*, já era possível aos usuários uma construção muito limitada dos objetos (só permitia construir um sistema monetário simples, para ser usado entre os usuários).

Além disso, existia o *rec-room*³², onde os usuários construía seus objetos, e exploravam as possibilidades do sistema. As mínimas coisas que eram possíveis de se construir eram produzidas pelos usuários, gravando-as na memória. No entanto, quando o usuário está na sala de gravação, a comunicação com ele torna-se difícil. No texto do Remi Evard³³, existe um ponto interessante sobre esta questão.

Por exemplo, quando o participante não quiser ser incomodado, ele pode se deslocar para uma “cabine”, ou “varanda”, situada acima da cabine onde normalmente se situa, e deixar que outro ocupe a sua cabine tradicional. Para ele, os comandos específicos que o usuário po-

³¹ DRESLOUGH, Dee. Op.Cit.

³² ver BURKA, Lauren. P. “A Hypertext History of Multi-User Dimensions”. Copyright 1993.

³³ EVARD, Remi. “Collaborative Networked Communication: MUDs as a Systems Tools”. *Proceedings of the Seventh Systems Administration Conference (LISA VII)*. Disponibilizado na Internet em novembro de 93. (<http://www.ccs.neu.edu/home/remy/documents/cncmast.html>). Data de acesso: 19/12/96.

de usar num MuD para criar seus próprios quartos e objetos parece ser uma maneira do próprio ambiente se tornar uma espécie de *meio de auto expressão*³⁴.

Logo depois da explosão do TinyMud, as pessoas rapidamente começaram a se conectar, e formaram-se ligações entre as universidades. Na época, segundo o mesmo autor, era famoso o túnel na Universidade de Wesley, conectado à da Flórida (Jim Aspnes), onde os estudantes trocavam informações e chegavam até a fundar clubes secretos. Contudo, em virtude de suas deficiências tecnológicas (não suportava um aumento significativo de usuários, nem uma linguagem de programação adequada), o TinyMud não conseguiu suportar o aumento da Database e fracassou. (Diversos usuários tinham se conectado ao sistema, foram desenvolvidos diversos grupos de discussão e o sistema foi ficando cada vez mais lento e inadequado).

A partir deste momento, diversos foram os tipos de MuDs que começaram a aparecer pela Internet. Estes eram caracterizados como “proto-espécies”, que surgiram em função de exigências de comunicação diferentes. A primeira das sub-espécies pertence ao *Hake Slash Games*. Trata-se dos games de combates e competições com criaturas virtuais. Neste tipo de jogo, é importante que o jogador tenha atenção aos seus objetos criados, pois eles podem ser roubados, ou até mesmo destruídos pelos invasores. Por outro lado, caso o usuário tenha aprendido a construí-los de forma adequada, criando objetos realmente consistentes e objetivos, pode vir a se tornar um Wizard, e a possuir seu próprio jogo.

Já o outro tipo de MuD é os chamados *Freeform/Goalless Games*. Esta outra subespécie, segundo Dreslough, pode ser sub-dividida em duas categorias: os *Theme Games* e os *No-Theme Games*. Os primeiros são jogos nos quais o usuário se conecta, com um propósito definido. Segundo o autor, alguns deles escolhem um Wizard para ajudá-los no processo de criação ou para lhes orientar (caso sejam novatos).

Existem diversos theme games. O mais conhecido deles é o PernMUSH, que roda por um sistema de parceria (partner system) entre disco rígido e flexível. Outros bastante populares

³⁴ Esta afirmativa parece bastante interessante, e inclusive pode servir como um desdobramento da pesquisa, estabelecendo, pois, categorias com o propósito de analisar tais expressões ou descrições. No entanto, a nível da própria comunidade podemos ver um vínculo entre aquilo que o usuário digita e ele próprio. É por meio de suas digitações, que o usuário é identificado no grupo.

são o STAR TRECK, os “Sistemas Vampiros”, além dos Cartoon Games (ToonMUSH, ToonMUSH II, etc) e o FURRYMUCK. Este último tem uma característica bastante especial: possui caracteres antropomórficos (metade homem, metade animal). Além de todos estes, não poderíamos deixar de esquecer o theme game original: VegaMuse, que apesar de bastante parecido com o PernMUSH, é muito mais fácil de criar os ambientes e praticar todas as atividades.

Já os No-Theme Games são MuDs que valorizam os aspectos de construção e de socialização entre os participantes, em detrimento da perspectiva de competição com monstros e criaturas virtuais. Entre eles, estão o Living Fiction (o MuD usado por Dee Dreslough), que não existem Wizards, e as possibilidades de construção são ilimitadas (segundo ele, este game tende a capturar a idade de glória do TinyMud). Além deste, existem o TinyTin – que é da família dos Aurian, Moon, S’mam – e possui características interessantes como uma boa cena social, os melhores arquivos de ajuda, além de ser o mais velho sistema com Wizards “legais” (*cool wizards*). Além destes, enfatiza Dreslough, existe o TinyCWRU, o segundo Mu mais velho, com características como: boa cena social, sem limites de construção, bom código (ferramentas) e bons Wizards .

Mas já que estamos falando de ferramentas há algum tempo. Convém esclarecer um pouco mais sobre isto, com o objetivo de melhor mostrar uma possível evolução dos MuDs, e mesmo sobre uma evolução das exigências como seu próprio fundamento. Para Evard, as ferramentas de comunicação se relacionam diretamente aos diferentes *tipos de comunicação*, que podem ser executados em tais sistemas. Sobre elas, podemos classificá-las de três maneiras diferentes: *as assíncronicas, as de tempo real e as interativas*.

Pelo primeiro tipo de ferramenta, é possível mandar uma mensagem de um usuário para outro que esteja localizado em um mesmo quarto. Este canal de comunicação destina a uma comunicação interna e é usado pelo *e-mail*. Trata-se de um mecanismo que é bastante usado nos MuDs, mas que não deixa de apresentar alguns inconvenientes; como por exemplo, o fato do usuário não estar presente ou não poder ler a mensagem. O *e-mail* é um exemplo de comunicação assíncronica, pois não possibilita o acesso em tempo real. A assincronia é a ditadura do canal. Através do correio eletrônico, os usuários dispõem de um *único canal de comunicação*,

por onde podem (cada um individualmente), anunciar seus futuros planos, e propor sugestões à administração do sistema, além de acioná-la no possível “conserto” do jogo.

No entanto, existe as ferramentas de tempo real. Em que diferem do *e-mail*? Aqui, é possível um conversa “ao vivo”, sem os inconvenientes de ter que esperar a pessoa ler a mensagem e mandá-la de volta. Para Evard, o *e-mail* não era suficiente; existiam algumas situações nas quais o correio eletrônico não era capaz de solucionar os problemas. Era preciso, então, um mecanismo de comunicação que possibilitasse discussões on-line e uma comunicação em tempo real, entre os diversos usuários “plugados” no momento.

Foi então que surgiram as ferramentas interativas, isto é, os recursos de comunicação que possibilitam conversas entre diversos jogadores em tempo real. As conversas – é óbvio são diferentes e envolvem assuntos diferenciados, o que é garantido pela sincronicidade do processo. Nos MuDs, as respostas são imediatas. Digitando o comando *say*, os participantes mandam mensagens para outros indivíduos, situados nos mesmos quartos. Na mesma linha, parece vir o comando *page*, que propicia uma comunicação em tempo real entre dois indivíduos, situados em compartimentos diferentes.

Em relação ao *e-mail*, a diferença parece ser óbvia; é um processo de comunicação que possibilita a inúmeros usuários uma conversação em tempo real. Em virtude disto, parece que tais sistemas de comunicação favorecem, por assim dizer, uma certa liberdade de comunicação aos participantes, na medida em que eles podem escolher aqueles que lhes parecem mais convenientes conversar, ao mesmo tempo em que podem decidir construir seus próprios objetos em companhia daqueles que lhes ajudam.

Mas quais são os MuDs do momento, ou os sucessores do TinyMud mais conhecidos? O primeiro deles foi o que escolhemos para a pesquisa no exterior: o *LambdaMoo*. Criado no dia 1º de março de 1994, e rodado no *Xerox Parc* numa “*SparcCenter*” (consistia de 198 megabytes de disco rígido, e ocupava um espaço de 80 megabytes em disco flexível). Era verdade, que a implantação do sistema em disco rígido ainda dava seus primeiros passos, mas o *LambdaMoo* já possibilitava, aos usuários, um vasto campo de objetos a serem usados coleti-

vamente e estimulava a socialização, em detrimento do combate a monstros ou criaturas virtuais, através de uma linguagem de programação mais específica.

Por volta da mesma época, ao lado do *LambadMoo*, outros MuDs (cada um com suas especificidades) começavam a ser conhecidos. Dentre estes, estão o UberMud, criado por Marcus Ranum, que pareceu excessivamente complicado à maioria dos usuários, e não conseguiu se estabelecer. Outro ainda é o UnterMud, criado por Andrew Molitor, (na época, estudante de graduação da universidade de Wesleyam), destinado a algumas produções mais específicas. O usuário não dispunha de ampla variedade de objetos, ou de possibilidades ampliadas de suas construções, nem seus recursos tecnológicos, ainda que bastantes melhores do que o TinyMud, eram muito difíceis e não atraíam a atenção dos usuários.

Mas outro grande salto se deu com o TeenyMud. Contudo, este salto não se relaciona às suas possibilidades tecnológicas (não era um RPG sofisticado). Apesar de um pouco menos sofisticado do que os anteriores, o TeenyMud trazia a grande vantagem de ser recomendado para aqueles que não dispunham de um maior conhecimento sobre o assunto. Isto gerou um aumento do número de usuários, e possibilitou um importante avanço na luta pelo disco rígido, e pelo melhoramento tecnológico dos Role Plays Games.

Atualmente, os MuDs se multiplicam na Internet e já é possível encontrarmos listas e mais listas de todos estes jogos na rede. Suas características também variam muito a depender das exigências de comunicação dos seus organizadores e mesmo das capacidades de retenção dos dados na database (sobre as listas dos MuDs, ver o anexo I). Mas vamos a eles !

Capítulo II

*Algumas Considerações
sobre o Cíberespaço*

O Ciberespaço deve ser visto como um ambiente de socialização no qual os MuDs se localizam e onde é possível aos participantes trocarem informações entre si. Sabemos todos nós (crentes e descrentes em relação à tecnologia) que a Internet é uma realidade inquestionável, e não existe espaço mais para tecnofilias ultrapassadas. Para tanto, estamos a introduzir a questão deste ambiente virtual do ciberespaço como um primeiro aspecto das comunidades virtuais da Internet.

Tecnicamente falando, os MuDs são programas situados em computadores, onde é possível o plugamento de diversos usuários e o surgimento de uma Comunidade virtual. Uma vez acessados, os participantes se inserem num ambiente virtual, onde é possível trocar informações com os outros participantes, além de construírem em conjunto seus próprios objetos. O ciberespaço é, portanto, o espaço do imaginário³⁵, onde os usuários dos MuDs trocam informações entre si e desenvolvem relações de toda ordem.

Portanto, o ciberespaço não é um espaço físico ou material. Não deixa de ser evidente de que estamos diante de um espaço não material ou concreto, mas de um “espaço sem lugar”, como menciona o Heather Bromberg, em seu texto sobre as Comunidades dos MuDs³⁶. Para André Lemos, “vivemos um processo de desmaterialização pós-moderna do mundo, onde o corpo é abolido em função das personas que entram em Cena”³⁷.

Para ele, podemos compreendê-lo à luz de duas perspectivas diferentes: “como o lugar onde estamos quando entramos num ambiente virtual (realidade virtual), e como o conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta”³⁸. No entanto, é importante que se diga que não podemos apreendê-los de maneira separada, pois é importante salientar que os computadores e as redes de informações não são os únicos meios de concebê-lo.

É de fundamental importância perceber também que não estamos diante de uma “invenção” dos tempos atuais. Para Lemos, parece ser um objetivo fundamental de seu artigo sobre as Estruturas Antropológicas do Ciberespaço que “é possível abordar teorias que po-

³⁵ Sobre a relação entre imaginário e a comunidade, ver MAFFESOLI, Michel. “A Sombra de Dionísio: elementos para uma sociologia da orgia”. Op.Cit.

³⁶ BOMBER, Heather. Op. Cit.

³⁷ LEMOS, André. OP.Cit.

³⁸ Idem

dem ser aplicadas ao ciberespaço para mostrar que este se encontra preso em estruturas arcaicas, imaginárias e simbólicas, de toda a vida em sociedade”³⁹.

Não resta dúvida de que este real concreto e cotidiano, que estamos acostumados a habitar, se encontra eternamente grávido de virtualidades, que a qualquer momento podem se cristalizar em atualizações e em significados, que afetam a vida da comunidade e também a vida de cada um de nós. Contudo, parece possível identificar níveis de virtualidades ou partículas que existem de antemão, e que não deixam de estar presentes na própria vida em sociedade. A Psicanálise já trabalhou incessantemente sobre o conceito de inconsciente coletivo, e não há porque não considerá-lo um virtual que habita o interior da Comunidade - tal qual um horizonte simbólico, onde se localizam o nosso acervo de imagens e dados.

Não obstante, a linguagem também é recheada de virtualidades. Se dissermos que determinado objeto é uma mesa (perdôe-me o exemplo), estamos dizendo que não é possível denominá-lo de cadeira ou qualquer outra coisa. Por conseguinte, diríamos que existe uma decisão, e mesmo uma atitude, que caracteriza a linguagem por um lado; e pelo outro, a diferença profundamente daqueles elementos que não puderam ser escolhidos e permaneceram subjacentes. Em suma, para cada enunciado que efetuamos, é possível pensar numa série de outros que permaneceram congelados sobre a forma de virtualidades, que a qualquer momento podem tomar o discurso de assalto e se atualizarem na comunidade.

O próprio discurso científico, para além de qualquer juízo de valor, está povoado de virtualidades, que serão confirmadas ou não pelo desenvolvimento da pesquisa. Pensemos que a *hipótese* – enquanto mecanismo fundamental para a análise científica – pode ser considerado como uma partícula de *realidade por promissória*, que precisa ser atualizada em função de uma abordagem exigente e rigorosa. É precisamente no momento em que ainda não é uma realidade comprovada ou mesmo concreta, que a hipótese aparece como uma realidade que ainda vai existir (logicamente de forma negativa ou positiva para a pesquisa).

Em face de tais afirmações iniciais, gostaríamos inicialmente de discutir sobre o que chamamos aqui de virtual, e quais as suas conseqüências mais visíveis para a comunidade. Para

³⁹ Idem

efeitos de argumentação, insistiremos na idéia do virtual (ciberespaço) como algo que não é contraposto com o real, pois se assim o fosse, não existiria aquilo que já é comum chamar de realidade virtual. Como é possível uma virtualidade que seja real ? Por conta disto, mais vale o princípio fundamental de que esta última se contrapõe à *atualidade* dos nossos significados da vida cotidiana e mesmo à *corporalidade e concretude das suas experiências cotidianas*.

No entanto, não estamos dizendo de maneira alguma que estas últimas são marcadas por uma espécie de universalidade do atual, onde estaríamos encobertos e totalmente seguros de todos os perigos e surpresas das virtualidades. A própria preocupação com uma definição já nos coloca numa posição um tanto ambígua, pois definir significa escolher uma determinada fórmula, suficientemente capaz de reunir todas as qualidades do objeto. Como poderíamos reunir as qualidades de um objeto virtual numa definição ?

Uma tal afirmação de nada nos levaria a tematizá-las, senão por aquilo que se situa no quadro de nossas experiências não virtuais, o que a primeira vista nos parece uma posição um tanto incômoda e mesmo suspeita. É preciso que uma tal definição leve em conta as qualidades virtuais do objeto, sem entendê-las a partir de uma realidade que não é virtual, mas que está presente e concreta. Estaríamos definindo-o de maneira negativa, onde não seria explicado aquilo que nos é mais importante, que é a sua potência afirmativa de significação e de sentimento comunitário.

Mais o virtual possui uma natureza afirmativa e de produção de significados, de extrema importância para a comunidade. Podemos encontrá-lo em toda a História das Civilizações, totalmente imbricado com o desenvolvimento destas. E mais, em toda a história das chamadas Sociedades Primitivas, podemos considerar os rituais coletivos das comunidades como portadores de uma realidade virtual, que organiza e estrutura toda a vida em sociedade. Portanto, a localização, e mesmo o rótulo de virtualidade, não confere ao objeto considerado uma importância menor no surgimento e sustentação das comunidades. Ao contrário, é parte integrante do processo e se desenvolve juntamente com esta.

Segundo Huizinga, no seu livro *Homo Ludens*, nas chamadas comunidades primitivas existe uma relação bastante profunda entre seus Rituais Sagrados e a prosperidade da Tribo.

Em algumas delas, era um costume realizar algumas festas, e mesmo executar tarefas específicas muitas vezes violentas e cruéis, com o objetivo de predizer sobre os acontecimentos que estariam ainda por vir. Se existisse algo de ruim – e o ritual não pudesse ser realizado, ou mesmo respeitado segundo um conjunto de regras interiores – era interpretado como “um tempo ruim” que está se aproximando. Parece ser bastante sintomático que a figura do desmancha-prazeres era sempre mais combatida do que os maus jogadores.

Pois bem, em relação ao ciberespaço, diversos autores têm dado valiosas contribuições no sentido de atribuir-lhe uma dimensão ficcional, imaterial, imaginativa e mesmo delirante. O primeiro deles e seu criador (quem primeiro mencionou o termo ciberespaço) é Willian Gibson, em seu romance *Neuromancer*⁴⁰. Para ele, o Ciberespaço “é espaço não físico ou territorial, que se compõe de um conjunto de redes de computadores, através das quais todas as informações (sob as mais diversas formas) circulam”.

Portanto, da mesma forma que nos rituais primitivos, onde toda a vida em comunidade era “regulada” pelos rituais sagrados, também o ciberespaço assume uma dimensão transcendental, onde é a própria cultura que se produz pela imaginação.

Em outro momento do seu texto, Lemos é explícito quanto às ligações entre o ciberespaço e a Magia como manipulação do mundo. Diz ele: “*O ciberespaço é um espaço sem dimensões, um universo de informações navegável de forma instantânea e reversível. Ele é dessa forma um ‘espaço mágico’; já que é caracterizado pela ubiqüidade, pelo tempo real e pelo espaço não físico. Todos esses elementos são característicos da Magia como manipulação do mundo*”⁴¹.

Por outro lado, existe algo de mágico em manipular a linguagem, na medida em que ela repercute na esfera do simbólico e produz imagens, associações e significados. Vejam, por exemplo, a figura dos Pajés e dos Padres como elementos intermediários entre a Divindade e os Homens. Nos MuDs, é possível pensar numa *transcendência da representação*⁴² como o

⁴⁰ GIBSON, W. “Neuromancer”, SP, Aleph, 91.

⁴¹ LEMOS, André. Op. Cit.

⁴² Sobre a relação usuário/ pseudo, não parece precipitado afirmar que não se trata unicamente de “dar a ver o referente”. Parece sintomático o fato de que, quando o boneco morre, a criança diz: “morri”. ver PALÁCIOS, Marcos. “Cotidiano e Sociabilidade no Cyberespaço: apontamentos para discussão”. Op.Cit.

fundamento mesmo de toda magia do ciberespaço. Não se trata de dissimular alguma coisa, ou mesmo esconder aquilo que na verdade se possui, mas o importante é simulá-la, ou mostrar aquilo que já não se tem.

Assim como os Pajés das antigas tribos indígenas do Brasil ou os Padres da Igreja Católica, parece ser a questão do Totém das chamadas sociedades primitivas. Dizer que se trata unicamente de uma janela por onde é possível ver o objeto ou o referente é não compreender o “seu significado profundo” para a comunidade.

No caso dos MuDs, é perfeitamente visível de que estamos numa espécie de ambiente fantástico, onde tudo aquilo que é digitado se transforma, como por encanto, em realidade. É, justamente, no momento em que o referente foi desintegrado e não se trata unicamente de “fazer ver” absolutamente nada, mas de produzir uma realidade autônoma para o significante ou para a palavra. Trata-se de imaginar para produzir a realidade.

Entretanto, as abordagens sobre o ciberespaço são muitas, e cada uma delas enfatiza um aspecto diferente. Para Ted Nelson, segundo André Lemos, “*o ciberespaço é um grande hipertexto*”. Tal afirmação parece ser de extrema importância, pois em verdade nos diz a respeito do tempo real de conexão presente no ciberespaço. Sabemos, todos nós, que o hipertexto é um dispositivo presente na Internet, que possibilita a conexão direta com outros documentos. No entanto, lembra Lemos que é possível se encontrar estruturas similares situadas para além dos ambiente eletrônicos das redes de informação. “*Entretanto, a idéia de hipertexto não é exclusividade do ciberespaço. Na leitura clássica (livros e textos impressos), o texto e o leitor se engajam num processo também hypermediático, pois a leitura é feita de interconexões à memória do leitor (...)*”⁴³.

Trata-se, na verdade, do tempo necessário para o transporte de informações de um nível a outro na cadeia. Temos uma estrutura de hipertexto naquela famosa brincadeira de criança, onde uma mensagem é “transportada” de uma pessoa à outra; à medida que cada um delas vai incluindo outras informações (e ampliando-a) por conta própria.

⁴³ LEMOS, André. “As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço”. Op.Cit

Por conseguinte, com relação ao Tempo Real do ciberespaço, parece interessante algumas aproximações com o “Tempo Sagrado do Mito”, na medida em que não corresponde ao tempo dos contratos sociais, mas em verdade faz ressurgir uma outra dimensão, onde as representações ganham uma carga de transcendência enorme e uma potência comunicativa muito profunda. É o caso dos Rituais Sagrados das chamadas Civilizações Primitivas, onde o indivíduo era possuído pelos Deuses dos Antepassados, ou como nas Comunidades do Chá de *Santo Dime* ou a do *Chá do Vegetal*, onde toda a comunidade reunida deixa se envolver pelas alucinações ou borracheiras.

Da mesma forma, o ciberespaço não se deixa capturar pelos pontos, mas as linhas e os rastros parecem ser seus elementos constituintes mais importantes, tal qual um aeroporto, ou mesmo um supermercado, que Mark Augé define em seu livro como um não lugar. Lugar por excelência da Supermodernidade – diz ele – “*a característica de um não lugar, ou um lugar de passagem é tal que seu próprio conteúdo é um outro lugar*”, ou mesmo um lugar de memória⁴⁴.

Por conta disto, estamos a pensar que o ciberespaço exerce toda uma atração a realidade do cotidiano, no justo momento em que a atinge diretamente pela *necessidade de conexão* ao sistema. Em suma, parece ser um tempo que altera o cotidiano de alguma forma, mas que só se entende como uma *passagem para a atualização*, ou mesmo um tempo transversal que vai de um nível ou realidade, até outro com o qual mantém relações indissociáveis.

Não obstante, mesmo que Mark Augé não esteja de acordo, diversos autores têm dado valiosas contribuições no sentido de assinalar a socialização entre os usuários como a principal característica deste ambiente que aqui tematizamos. Trata-se, na verdade, de superar a perspectiva Individualista legada pela Modernidade, que via no objetivismo e/ou no Discurso da Ciência o único caminho para o “progresso e desenvolvimento sustentável”.

Outro autor que parece caminhar no sentido de lhe conferir toda uma potência de socialização entre os diversos usuários é Heather Bromberg. Em seu artigo sobre os MuDs⁴⁵, ele

⁴⁴ AUGÉ, Mark. *Não Lugares. Introdução a uma Antropologia da Supermodernidade*. Tradução de Maria Lúcia Pereira, Papyrus, SP-Campinas, 1994, p. 73.

⁴⁵ BROMBERG, Heather. Op.Cit.

afirma que para muitos, os MUDS significam apenas um “jogo de brincadeira” sem nenhuma importância a mais do que isto. No entanto, para outros ele representam uma alternativa para a solidão e a depressão, pois oferecem a possibilidade aos usuários de experienciar o sentimento comunitário⁴⁶.

Na mesma linha, estamos interessados em localizar, no ciberespaço, a força de tais socializações entre seus usuários, e toda esta potência criadora, onde é justamente a dispersão e a navegação num ambiente virtual que conferem um significado à experiência. Podemos entendê-lo como um ambiente interativo, onde em verdade são as múltiplas possibilidades de conexões e de intervenção sobre tal modelo comunicacional, que determinam o significado da experiência.

Além disso, em virtude de sua natureza rizomática, podemos ver nas trocas de informações entre os indivíduos uma linha de desterritorialização, que não deixa de se territorializar nas interfaces de socialização (mesmo que não seja gráfica), situadas dos diversos programas da rede.

Existe uma discussão bastante interessante, que em virtude do exemplo acima, gostaríamos de iniciar. Como pensar em categorias como a de natural ou artificial, em situações como esta que acabamos de presenciar, onde existe uma dimensão da imaginação claramente, mas que em verdade toda a socialização se efetua em cima de tal pressuposto ? acreditamos – e parece que no caso dos ambientes virtuais da Internet, isto é óbvio – que não é possível pensar numa naturalidade da comunidade dos MuDs, pois em verdade estamos diante de sistemas virtuais, construídos propositadamente com objetivos de socialização entre aqueles que se dispuserem a um encontro via MuDs na Internet.

⁴⁶ Idem

Capítulo III

A Vida nos MuDs: Realidade virtual ou IRL ?

“um sonho que se sonha só é apenas um sonho; mas um sonho que se sonha junto não é sonho, é realidade..” (Raul Seixas)

“...so even we look to the network and to the first colonies on the electronic frontier to empower human beings with the tools of the information age, to improve peoples’s lives, and to provide entertainment and enjoyment, the potencial for harm in the networked community may become more than a ‘virtual reality’, but a real reality”.⁴⁷

Interessa-nos questionar as Comunidades Virtuais da Internet. No entanto, desta forma assim tão genérica não é possível atentar a alguns dos seus aspectos interiores, que nos parecem fundamentais, pois colocam em cheque a realidade da socialização e todos aqueles que, porventura, questionam a natureza supostamente virtual dos relacionamentos através da rede. Sabemos que em nome da defesa aos direitos adquiridos por tudo aquilo que é natural, em muitos momentos a tecnologia é compreendida de forma muito reduzida, sem se levar em consideração os seus efeitos e ligações com o cotidiano das pessoas.

A Comunidade é, portanto, algo superior a uma reunião ou mesmo uma Congregação Burocrática de Indivíduos, justamente porque a subverte pelo investimento afetivo, libidinal e mesmo subjetivo da vida em grupo. Está claro que o Punk, O Marginal, O Perverso, O Tatoo Maníaco, Os Carecas do Subúrbios e todos aqueles que se agregam pelas ruas das grandes cidades contemporâneas se sentem muito mais pertencentes e localizados em seus bandos ou tribos urbanas (shows, encontros, festas e etc), do que naqueles momentos em que desenvolvem suas funções sociais burocráticas, mantidas pelos rígidos contratos sociais e pelas moralidades que conhecemos aí fora, disfarçadas em discursos pseudo-igualitários.

Em virtude disto, gostaríamos de abordar o problema da comunidade virtual de forma mais específica, com o objetivo de alcançar alguns dos seus aspectos que confirmam a realida-

⁴⁷ EDWARD, J. Markey “Network Communities and the Laws of Cyberspace”. *Conférence Dinner Computer Science and Telecommunications Board National Reserch Council, Academy of Sciences of Washington*. 19/02/93 (http://cec.wustl.edu/~cs142/articles/LAW...ities_and_the_laws_of_cyberspace-markey). Data de acesso 11/02/96.

de das nossas ligações com os outros. Estamos interessados, em pensar a realidade de tal socialização como uma realidade “IRL”, justamente porque não deixa de ser significativo que, acessamos tais comunidades de dentro do próprio cotidiano.

Uma vez plugados em tais comunidades, o que acontece é que, na esteira de Maffesoli, podemos dizer que o cotidiano encontra-se “re-encantado” como um passe de mágica por esta carga libidinosa e mesmo passional, onde o indivíduo se entrega ao jogo relacional com “desconhecidos”, para que seja produzida os laços de afetividade e sejam estimuladas as trocas de informações entre eles.

Por motivos que transcendem os mecanismos técnicos e mesmo os contratos sociais de toda a natureza, gostaríamos de entender os MuDs como *Comunidades Virtuais*, onde podemos nos envolver com o processo por esta entrada em cena do prazer, da subjetivação e da libido que a própria tecnologia (entendida no modelo de “Tecnologia Intelectual”⁴⁸) possibilita nos tempos atuais. Para André lemos⁴⁹, é justamente no momento em que a tecnologia é reclamada como fonte de prazer e mesmo de socialidade entre os indivíduos, é que podemos vislumbrar o surgimento da Cultura Cyberpunk⁵⁰.

A tecnologia é, portanto, comparada a um Ato Sagrado, em torno do qual gira e se produz a própria sociedade. Não obstante, é importante frisar que não estamos fazendo apologia das chamadas modalidades culpabilizantes de religião, que estimulam os indivíduos a uma vida regrada e mesmo distante dos prazeres do homem (ou da carne). Ao contrário de tal pensamento, pensamos que é a tecnologia contemporânea que propicia um prazer de se socializar com as outras pessoas e elaborar os rituais em suas companhias. Trata-se de uma busca pelo prazer em conjunto.

Mas como nos localizamos nos MuDs ? Gostaríamos de resgatar Pavel Curtis⁵¹, em virtude de sua grande experiência em tais comunidades, e propor a sua classificação sobre as

⁴⁸ ver LEVY, Pierre. “Os Três Tempos do Espírito”. *As Tecnologias da Inteligência*. Trata-se, em suma, de uma tecnologia do conhecimento ou mesmo do Pensamento, onde o mais importante é a formatação e significação da experiência.

⁴⁹ LEMOS, André. *A Cultura Cyberpunk*. Texto publicado na revista TEXTOS, número 29. FACOM, Salvador.

⁵⁰ LEMOS, André. Op., Cit.

⁵¹ CURTIS, Pavel. “Mudding social phenomena in text-based virtual realities”, disponibilizado em 92. FTP: parcftp.xerox.com/pub/MOO/papers/DIAC92. Data de acesso 19/12/96.

conversas que são travadas em tais comunidades. Para ele, os usuários (ou os chamados MUDPlayers) podem se expressar de três maneiras diferentes e complementares. A primeira delas é através da escolha do nome que vai representá-lo.

Quando nos plugamos nos MuDs, adquirimos um nome que pode ser mudado ao nosso gosto. Cada usuário tem um nome; ou melhor, cada um deles se transforma naquilo que vai, de alguma forma, lhe identificar na comunidade. Os nomes são de todos os tipos (desde os mais extravagantes, até aqueles comportados)⁵² e quando surgem nomes parecidos entre os usuários, geralmente não são bem aceitos pela comunidade e ocorrem desentendimentos. Nos MuDs, aqueles casos em que as pessoas possuem nomes parecidos, ou até mesmo iguais (como os “xarás” na URL), são duramente combatidos.

Dentro dos MuDs, o pseudo revela o próprio usuário e o identifica diante do grupo. Parece como uma tatuagem, onde é extremamente chato e mesmo desconfortável encontrarmos uma pessoa com a mesma imagem cravada na carne, ou com a mesma demanda de significado. O fundamento disto parece residir no fato de que, em verdade, os nomes dos usuários lhe são como marcas subjetivas, que não admitem cópias ou mesmo aproximações. O exemplo que Curtis traz em seu texto – e que aconteceu com ele – é o caso de um usuário que se chamava “ZigZag”, e que lhe reclamava do nome parecido com o seu (Pavel tinha escolhido “Zig” para lhe representar).

No entanto, é possível que um usuário não esteja satisfeito com seu nome e resolva mudá-lo (este fenômeno, apesar de mais raro, também é possível na IRL). Por conta disto, uma das questões que logo se coloca aos olhos daquele que pesquisa tais comunidades virtuais é que, em muitos casos, não é possível distinguir (de forma suficientemente segura) o sexo ou qualquer outra característica do usuário. Em alguns casos, lembra Curtis, os nomes podem estar no plural, ou mesmo podem significar qualquer coisa. Não é a toa, que logo no começo de seu texto é bastante enfático quanto às suas afirmações⁵³.

⁵² ver CURTIS, Pavel. Op.Cit e BROMBERG, Heather. Op.Cit.

⁵³ CURTIS, Pavel. Op.Cit.

Para ele, isto representa uma mudança fundamental em relação aos caminhos tradicionais de socialização, pois na verdade não existem meios suficientemente seguros para identificar qual é o portador daquele nome, ou mesmo aplicar-lhe uma punição para o seu comportamento um tanto inadequado na comunidade. Não são raros os casos em que os jogadores masculinos (se é que podemos falar assim) se travestem com nomes femininos, para poder conversar com outros homens de maneira um tanto sintomática.

Trata-se do que Curtis denomina como “Travestimento Eletrônico”. Mas o oposto também é verdadeiro e não haveria razão para pensar o contrário. Sabemos, segundo as declarações de Pavel, que as mulheres (minorias nos MuDs), em alguns momentos, também trocam de nomes e adquirem nomes verdadeiramente masculinos, com o objetivo de se livrar das abordagens um tanto selvagens dos usuários.

Por fim, como último meio de auto-expressão, existem as descrições que os participantes fazem de si próprios. Algumas delas são pequenas e não trazem detalhes. Dizem o essencial apenas e não provocam a imaginação; outras, ao contrário, são mais extensas e trazem alguns detalhes interessantes, inclusive atentando ao fato de que, em alguns momentos, se parecem com um discurso de ficção científica, ou como uma espécie de conto de fadas.

Vejam abaixo duas descrições completamente diferentes em todos os aspectos, que confirmam uma tal expectativa:

1. *“You see a quit, unassuming figure, wreathed in an oversized, dull-green Army jacket which is pulled up to nearly conceal his face. His long, unkempt blond hair blows back from his face as he crosses his head to meet your gaze. Small round gold-rimmed glasses, tinted slightly grey, rest on his nose. On a shoulder strap he carries an acoustic guitar and he lugs a backpack stuffed to overflowing with sheet music, sketches, and computer printouts. Under the coat are faded jeans and a T-Shirt reading ‘Paranoid CyberPunks Internacional’. He meets your gaze and smiles faintly, but does not speak with you. As you surmise him, you notice a glint of red at the rims of his blue eyes, and realize that his canine teeth seem to protrude slightly. He recoils from your look of horror and recedes back into himself”.*

2. *“The possessor of infinity gens”*.
3. *“an average-sized dark elf with lavender eyes”*.

Existe um outro aspecto que se relaciona às conversas entre os usuários. Trata-se do anonimato dos participantes; oportunidade na qual é possível “se esconder” por detrás dos nomes e mesmo transgredir algumas regras que nos parecem situadas num nível social. Para ele, *“it seems to me that the most significant social factor in MUDs is the perfect anonymity provided to the players. It also contributes to what might be called a ‘shipboard syndrome’, the feeling that since one will likely never meet anyone from the MUD in real life, there is less social risk involved and inhibitions can safely be lowered”*.

Além disso, algumas pessoas tímidas, que não conseguem se expressar pelo caminhos tradicionais do face-a-face, vêm nisso a salvação para as suas deficiências relacionais e, na maioria dos casos, são as que mais conversam nos MuDs. Parece interessante o depoimento de um usuário:

*“I myself, am fairly introverted, but on MuDs, I’m usually not. Some of my more played caracteres are much like myself when I’m with close friends, yet I’m with people will play along”*⁵⁴.

Vejam uma das conversas que tivemos no *LambDaMoo*, e que foi possível estender um pouco mais sem quedas de linhas ou dificuldades de conexão ao sistema. Em virtude da rapidez com que as respostas são enviadas, associadas às dificuldades da língua, em muitos dos momentos que pudemos conversar com os outros usuários, era visível um sentimento de pouca importância e falta de tolerância àqueles que estão acessando por pouco tempo. Estávamos plugados como convidado e nosso nome era [Beige-Guest]:

Christa has connected.

Beige says: “hello, Christa ? how are you ?”

Christa pages, “?”

Plaid guest has connected.

⁵⁴ BROMBERG, Heather. Op, Cit.

Beige Guest says: “what does it means ?”

Christa says, “oh, hello !”

Beige guest says: “how long have you been here ?”

Ukio teleports in.

Beige Guest says: “are you american ?”

Christa says: “are you kidding me ?”

Christa [to Beige Guest]: “I presume we’ve met before”.

Beige guest [to Christa]: “from where ?”

Christa says: “I am Brazilian”

Beige guest [to Christa]: “I can not believe !”.

Christa hugs Beige Guest.

Em virtude de tantas situações de comunicação, envolvendo conteúdos os mais diversos possíveis, gostaríamos de fazer referência a um aspecto que nos parece central no momento. Para Curtis, podemos realizar em tais comunidades todas as atividades, e mesmo todos os papéis sociais que desempenhamos na vida social. Não existe razão para pensar que haveria alguma atividade, ou mesmo algum papel que desempenhamos na vida cotidiana, que não pudesse ser realizado em tais comunidades, sendo permitido unicamente pelos caminhos tradicionais da experiência em grupo. Isto é não compreender o essencial destes jogos, onde é a própria imaginação que estrutura a comunidade e as experiências em grupo.

Mesmo que as críticas sejam muitas, não vemos motivos para relegar para a realidade da vida cotidiana uma supremacia e uma dominância absoluta sobre nossas relações nos MuDs. Podemos dizer que estes jogos são máquinas de realidade, que apesar de não corresponderem com a realidade cotidiana ou com a da conexão ao sistema, dão testemunho de uma outra realidade social, onde nos socializamos efetivamente e nos sentimos pertencentes a uma coletividade.

Plugados em tais sistemas, podemos falar com quem quisermos, e mesmo transgredir a ordem vigente da maneira que nos convier. Podemos dizer que estamos diante de um regime

pós-anarquista, onde em verdade a ordem simbólica só existe, partindo de sua própria realização. Esta parece ser a posição dos hackers antiéticos, que André lemos menciona em seu trabalho sobre a Cultura Cyberpunk, e parece ser a posição mais interessante e sedutora, que tais comunidades nos possibilitam. Achamos que não é possível – em contradição frontal com alguns dos Wizards que se colocam como julgadores dos processos – transportar as regulações e mesmo toda uma ética para estes jogos, quando todos nós sabemos que não se trata de um tal movimento.

De fato, isto parece ser muito importante no momento de tematizar estes jogos da Internet, e mesmo de dar-lhes toda a devida importância na produção de um comportamento social. É possível pensar no comportamento que assumimos em tais jogos, na medida em que nos socializamos com outras pessoas, com um comportamento social real. Não é a toa que diversos escritores do assunto têm dado inúmeras contribuições no sentido de perseguir o que seria, por assim dizer, escondido entre as vestes as mais diferenciadas possível, um “comportamento social adequado”. Podemos localizar uma idéia muito parecida no texto do Curtis, quando ele relaciona os MuDs a um comportamento social⁵⁵.

Mas não só é possível se conversar com os outros usuários. Existem diversas outras atividades, que são realizadas pela comunidade dos MuDs, como no caso do PERNMUSH, onde existem casamentos, contratos e festas, para comemorar um novo objeto que foi construído; enterros de pessoas que morreram ou ainda negócios que foram realizados em tais comunidades. Tais atividades, na maioria das vezes, tornam-se muito frequentes na comunidade.

Naturalmente, por este caminho, existiria um acréscimo a fazer. Não só é possível realizarmos todas as atividades (entre conversas e quaisquer outras), plugados em tais comunidades, como também – e isto parece ser uma enorme vantagem para os MuDs – podemos criar outras atividades e outros papéis, que não são realizados comumente. Ainda resgatando o papel do Curtis, podemos nos lembrar do travestimento eletrônico, que se apóia fundamen-

⁵⁵CURTIS, Pavel. “Mudding social phenomena in text-based virtual realities”. Op. Cit. Diz ele: “*Certain MuDs, including the one I run, even support an embedded programming language in which a user can describe whole new kinds of behavior for the objects they create...*”

mente nos nomes dos participantes⁵⁶. É fato notório que alguns dos usuários destas tais comunidades elaboram algumas “performances” diferentes daquelas executadas no dia-a-dia, quando são pessoas sérias e comportadas.

Porém, é fundamental que tenhamos sempre em mente que estamos muito mais a “escrever uma conversa”, do que realmente conversar no sentido convencional do termo. O que advém daí? Ora, não estamos mais submetidos à mesma realidade daqueles que falam, mas nos localizamos, fundamentalmente, na realidade das palavras e mesmo das “falas digitadas” que realizamos nos MuDs. Uma espécie de fluxo esquizofrenizante, ou mesmo um traço esquizóide da cultura, que desterritorializa o significado de mentira, posto que não existe meios para comprovar de que se trata de um blefe, ou que realmente o usuário está falando a verdade.

Traduzindo. Se estou em um dos quartos dos MuDs, e digito: “eu estou diante de um Cavaleiro Medieval, montado em seu cavalo preto, disposto a tudo para salvar sua honra”. O que acontece? acontece que todos aqueles, que estiverem no mesmo quarto que eu, lerão a minha mensagem e reconhecerão a existência deste Cavaleiro e de tudo aquilo que for digitado.

Como exemplo, podemos citar uma situação que foi transcrita em um dos papers que conseguimos coletar pela Internet⁵⁷. Existiam quatro usuários que estavam conversando e tinham acabado de se encontrar. Seus nomes eram Amarantha, PatGently, Cookie e Moebius. De repente:

Amarantha takes a cigarette from packet of Marlboros.

: asks Amarantha whether she could refrain from smoking.

PatGently asks Amarantha wheter she could refrain from smoking.

Cookie goes idle a bit.

Skip doesn't think it's cool to smoke anymore.

Amarantha lights a cigarette.

HardWare has disconnected.

⁵⁶ Trata-se do nome que o usuário ganha no momento da conexão ao sistema.

⁵⁷ CARLSTROM, Eva-Lise. “Better Living Through Language: The Communicative Implications of a Text-Only Environment”, 15 de maio 92, FTP: ftp://ftp.parc.xerox.com/pub/MOO/papers/communicative.txt (10/08/96)

Cookie waves.

Moebius coughs furiously.

Skip too.

Aamarantha sigs at fascism on the Moo.

Skip grins.

Moebius wonders since when coughing was fascist.

: is amused at people coughing from MOO smoke.

Amarantha takes a puff on her Marlboro Cigarette.

Mista says, "let's just open the sliding glass doors, and everyone will be happy".

O objetivo desta cena é mostrar toda a incompetência e a não compreensão das explicações convincentes e sustentadas, no momento em que querem dar conta destes relacionamentos em tais comunidades, sem levar em conta a importância do elemento da imaginação e da criatividade dos seus participantes.

Pode-se dizer, sem nenhum problema, que a fumaça do cigarro existia, para aqueles indivíduos situados no mesmo quarto da fumante, que não estavam dispostos a se transformar em fumantes passivos. Não se trata de um vício com o qual podemos conviver sem problemas, mas parece que o ato de fumar o cigarro nos MuDs, em verdade, agride a comunidade da mesma forma que nas situações IRL, onde os fumantes perdem espaço diariamente para aqueles que têm “medo de fumaça” e pensam que vão viver para sempre.

Da mesma forma, não se trata de um Cavaleiro virtual, que pudesse ser associado a uma ficção ou imaginação daquele que escreveu, mas estamos diante do movimento contrário, pois é a própria imaginação que é realizada (torna-se realidade) na comunidade. A situação mudou um pouco de figura. Já não mais temos acesso a figura do indivíduo digitando sua fala, onde é bastante nítida a barreira entre o real e o virtual de suas mensagens, mas são estas últimas que, de alguma forma, dão testemunho daquela primeira realidade. Não existe mais barreira entre o real e o virtual nos MuDs.

Para tanto, gostaríamos de entender as conversas entre os usuários como a mais importante das atividades desenvolvidas em tais comunidades, na medida em que é o próprio imaginário que produz a realidade coletiva. Segundo Pavel Curtis, este fator tem provocado efeitos profundos na maneira como os jogadores interagem com o sistema, pois em verdade trata-se de uma atividade social, que repercute na esfera do comportamento e mesmo da própria cultura.

Em relação aos MuDs, parece que não há possibilidade de se pensar a Conversa como um contínuo regulado, tal como a Palestra. Mesmos as chamadas teleconferências devem levar em consideração que, no final de contas, o usuário pode não querer tomar a aula. E não há meios capazes de força-lo àquilo que, porventura, deveria ser considerado como a atitude correta de ser tomada. Não existe meios de conduzir as conversas por uma linha que desejamos desenvolver os assuntos até onde quisermos.

Nos MuDs, o importante é acompanhar os fluxos da água, desvendando seus aspectos interiores e seus desvios, tal qual o espetáculo que é apreciarmos o movimento das gotas de chuva, que molham as plantas e a terra sem a menor regularidade e que, no final de contas, toda a planta se encontra “satisfeita”.

Diferentemente da opção da palestra, pensamos que existe algo extremamente fluido e gelatinoso (não sei se poderíamos chamar de desejo) em se comunicar com o outro, e mesmo perder-se em meio às conversas. É algo como uma conversa de amor, onde o mais importante não se relaciona à coesão ou seriedade daquilo que falamos, mas é a nossa maneira particular e mesmo sócio-afetiva de nos colocar, onde nos tropeçamos aqui e ali, em virtude do nervoso e do comprometimento afetivo com aquilo, que verdadeiramente encanta e nos torna aceitos pelo outro.

É extremamente importante para os nossos objetivos, neste momento, resgatar Michel Maffesoli, particularmente no seu conceito de Neo-Tribalismo. Parece que é, justamente, esta a diferença fundamental entre as comunidades da década de 70 (exemplo do tribalismo clássico) e o tribalismo contemporâneo, no qual a comunidade dos MuDs parece se localizar de maneira inequívoca.

“A diferença do que prevaleceu durante os anos setenta (a chamada contra-cultura californiana e as comunas estudantis européias), trata-se antes do ir e vir de um grupo a outro do que da agregação a um bando, a uma família, a uma comunidade. Ao contrário da estabilidade induzida pelo tribalismo clássico, o neo tribalismo é caracterizado pela fluidez, pelos ajustamentos pontuais e pela dispersão”⁵⁸

Pensamos que, do mesmo jeito que na vida social, toda a vida em sociedade se assenta nos chamados pequenos grupos de companheiros (e companheiras), que funcionam como uma espécie de “mundo microscópico”, onde nos localizamos e trocamos experiências as mais variadas possíveis. Isto é bastante visível em condomínios fechados, onde as pessoas se conhecem há muito tempo (foram criadas juntas) e onde as amizades (salvo algumas exceções) perduram por muito tempo.

Nos MuDs, não haveria porque ser diferente, pois os usuários escolhem aqueles participantes que lhes parecem mais amigos, ou mesmo mais fáceis de conversar e tirar as informações necessárias ao encaminhamento da pesquisa. Existem usuários em tais comunidades, que antes de qualquer outra coisa, procuram determinados participantes, com os quais têm o costume de conversar, e não admitem companhias estranhas. É a famosa “panelinha eletrônica !” Geralmente, estas conversas são entre duas pessoas, e não admitem a intromissão de nenhum Estrangeiro desconhecido para atrapalhar.

No que se refere à comunidade como um todo, Pavel nos dá alguns aspectos que são interessantes. E conclui: *“por tudo que já foi exposto aqui, não parece demasiadamente temerário afirmar que tais comunidades criaram um novo tipo de esfera social, bastante parecidas com a realidade social, mas que em outros momentos se distancia bastante dos ambientes que existiam anteriormente”⁵⁹*. Por fim, não nos parece uma atitude muito inteligente considerar aos nossos relacionamentos com as outras pessoas como virtualidades de natureza supérflua e sem importância⁶⁰. Trata-se da oportunidade que temos para nos envolver.

⁵⁸ MAFESOLI, Michel. *O Tempo das Tribos*, Rio de Janeiro: Forense, 1987, página 105.

⁵⁹ CURTIS, Pavel. “Mudding social phenomena in text-based virtual realities”, disponibilizado em 92. FTP: parcftp.xerox.com:/pub/MOO/papers/DIAC92. Data de acesso 19/12/96.

⁶⁰ Idem

Capítulo IV

*MuDs: Socialidade e Comunicação
na Cultura Contemporânea*

Parece que vivemos um tempo em direção às comunidades. Entretanto, dizendo de maneira tão rápida e cheia de vontade, fica parecendo que pretendemos voltar ao tempo da “casinha no campo”, ou qualquer coisa do gênero, onde é visível um sentimento de comunidade ultrapassada, incompetente para a vida naturalmente atribulada dos dias atuais. Não é bem isso, e quando dizemos a palavra comunidade, nos referimos a um agrupamento complexo, onde não deixa de ser evidente uma relação entre os indivíduos que ultrapassa os ditames dos contratos sociais de toda ordem.

Assim como Maffesoli, pensamos que não existem possibilidades de se pensar no fenômeno social como algo fixo e homogêneo, que não possui variações transversais e mesmo afetivas entre seus adeptos⁶¹. Sobre este assunto, o próprio sociólogo pode se colocar de maneira bastante sintética. *“Sob mais um ponto de vista, a uma existência social está alienada, submissa às injunções de um Poder multifôrme. Não deixa de ser verdade, no entanto, que existe uma Potência afirmativa, a qual, apesar de tudo, repete o ‘jogo’ recomeçando do solidarismo e da reciprocidade”*.

No entanto, não há como pensar na comunidade de maneira absolutamente abstrata, sem se levar em consideração de que, na verdade, poderíamos perguntar qual comunidade? Nos parece demasiado evidente que, em face da tamanha pluralidade e mesmo da multiplicidade das inscrições sociais que presenciamos nos dias atuais⁶², torna-se extremamente importante para a investigação particularizar a investigação, com o objetivo de desvendar alguns dos seus aspectos interiores de vital importância para o panorama dos tempos atuais.

Por conta disto, gostaríamos de pensar nos MuDs num primeiro momento como comunidades virtuais, onde é possível de maneira um tanto óbvia supor a presença de um elemento de transversalidade e de afetividade nas relações entre os indivíduos. Gostaríamos de fazer referência ao texto do Marcos Palácios, onde nos parece bastante visível uma preocupação de

⁶¹As relações transversais são contrapostas às chamadas relações hierárquicas, de natureza contratual, que estruturam o corpo social e suas relações burocráticas. Portanto, relações transversais são relações entre iguais, que se juntam em função de um sentimento do viver em comunidade. Ver MAFFESOLI, Michel. *“O Tempo das Tribos”*. Op.Cit.

⁶²ver PALÁCIOS, Marcos. *“Cotidiano e Sociabilidade no Cyberspaço: apontamentos para discussão”*. Op.Cit.

delinear aquilo que chamamos de comunidade⁶³. Para ele, existem alguns aspectos que podem ser caracterizados como constituintes de uma comunidade clássica. O primeiro elemento é a noção de pertencimento. Sabemos que no caso das comunidades virtuais da Internet se trata de um *pertencer à distância*, onde a presença do corpo físico e da materialidade das relações cede lugar à imaterialidade das conexões e do ciberespaço.

Contudo, existe a questão da *eletividade do pertencimento* e isto pode ser entendido na linha de Maffesoli como a diferença entre o chamado tribalismo clássico e o tribalismo contemporâneo. Para ele, isto acontece justamente no momento em que o indivíduo pode eleger a comunidade que quiser fazer parte. Não deixa de ser evidente que, para efeitos de conexão ao sistema, podemos nos localizar em qualquer comunidade que quisermos na Internet, ao mesmo tempo que podemos trocar de comunidade ao sabor do nosso desejo.

Na mesma linha, as experiências dos MuDs confirmam uma tal hipótese, pois não deixa de nos parecer um fato de que, plugados em tais comunidades virtuais, já não se trata de conexões mais precisas ou mesmo documentos que ainda não foram capturados, mas o importante é pertencer em algum lugar, e viver em contato direto com aqueles que mais se parecem com a gente. É o que Palácios classifica como a ligação entre um *sentimento de comunidade, caráter cooperativo* e a emergência de um *projeto comum* como características fundamentais das comunidades. O mais importante, a nosso ver, é então entender as comunidades dos MuDs como um exemplo de agremiação entre os indivíduos, onde é perfeitamente visível “um renascimento da solidariedade e do sentimento de cooperação” entre aqueles que delas fazem parte.

Podemos resgatar aqui as colaborações de Eva-Lise Carlstrom, no momento em que se coloca na posição de tematizar a sociedade dos MuDs como formada precisamente a partir das ‘visitas’ de diversos usuários vindos de todas as partes do mundo⁶⁴.

É Maffesoli, no entanto, que precisa a natureza dos relacionamentos das chamadas comunidades. Para ele, é possível se pensar num encantamento do cotidiano como um elemento

⁶³Idem.

⁶⁴CARLSTROM, Eva-Lise. 1992. “Better Living Through Language: the communicative implications of a text-nly virtual enviroment. Disponível na Internet junto ao LambdaMoo. “Apresentado” no Grinell College, no endereço <ftp://ftp.parc.xerox.com/pub/MOO/papers/communicative.txt>

característico das relações afetivas que vínhamos falando, que não se relaciona com os contratos da ordem econômica, mas com outros objetivos situados para além destes. Sabemos que tais relações comunitárias, durante muito tempo, não foram lembradas ou mesmo levadas a sério pela chamada Sociologia Tradicional. O Fenômeno Social, ou mesmo o conjunto das relações contratuais entre os indivíduos, era entendido como o conjunto das contratualizações e mesmo do burocratismo das relações sociais.

No entanto, as coisas não são bem assim e os exemplos podem dar conta disto. Pensemos nas relações entre colegas de trabalho que o próprio Maffesoli assinala – onde é perfeitamente visível uma sentimento de afetividade e mesmo de solidarismo entre os “profissionais do mercado”. Para ele, a questão parece se colocar em nome de uma saturação dos valores da modernidade, que segundo ele provocou o aparecimento de uma estrutura em rede (elemento contagiante) para o todo social e o conjunto de relações entre os indivíduos.

Saturação do trabalho que originaria, por assim dizer, *“um outro tipo de valor, de contornos ainda um pouco nebulosos, que alia a criação ao prazer”*. É assim que, para o Sociólogo francês, *“se pode interpretar tudo aquilo que se refere à cultura de empresa, à importância das interações afetivas nas do trabalho, a constituição das equipes em função de critérios não-rationais, a criação de cooperativas, de sociedades de face humana, onde o fator relacional desempenha um papel não-negligenciável”*⁶⁵

Saturação da política, ou ainda transfiguração do ativismo e do participacionismo político, que *“cede lugar ao doméstico, com a cultura do sentimento, que é sua expressão mais visível”*⁶⁶ Poderíamos lembrar que nos tempos contemporâneos, é bastante visível o enfraquecimento radical do chamado Movimento Estudantil, como a expressão deste modelo de política partidária, produzido na década de 70 em face de condições externas, mas que já não responde de forma tão competente pela complexidade das relações sociais. Não deixa de ser bastante visível que os relacionamentos no Partido, na Associação ou mesmo nos Sindicatos po-

⁶⁵ MAFESOLI, Michel. *“A Sombra de Dionísio: contribuição a uma sociologia da orgia”*. Op.Cit, p. 71-72.

⁶⁶ Op. Cit., p. 46.

dem ser entendidos como réplicas funcionais e, na maioria das vezes, altamente burocráticas, onde os indivíduos continuam se tolerando em uma rotina profissional estressante.

Entretanto, as contribuições de Maffesoli não páram aí. Com o objetivo de elaborar uma outra alternativa para os nossos relacionamentos e mesmo reserva-lhes uma importância fundamental para toda a comunidade, o Sociólogo Francês elabora então o seu conceito de estética⁶⁷, como a arte de viver a vida como se fosse Arte, ou mesmo de um sentimento presente em cada indivíduo do pensar e viver segundo os valores de uma coletividade agregada. Sobre isto, ele nos diz em um dos capítulos dos seu livro “*de um lado está o social que tem uma consistência própria, uma estratégia e uma finalidade. Do outro lado, a massa onde se cristalizam as agregações de toda ordem, tênues, efêmeras e de controle indefinidos*”⁶⁸.

No entanto, é aqui que resgatamos as considerações sobre o ambiente virtual, onde se localizam as comunidades virtuais da Internet e, de forma mais precisa, os MuDs. Naquele momento, enfatizávamos, sobretudo, dois aspectos que nos parecem essenciais e que precisam ser reunidos aqui num primeiro movimento de tematização das comunidades virtuais da Internet. O primeiro deles é a natureza fictícia e mesmo imaginativa do ciberespaço. De fato, não nos resta dúvida de que estamos submersos em um ambiente de fantasia ou de imaginação, que não é possível pretender-se como uma extensão dos chamados movimentos burocráticos, tão marcantes nas Instituições Públicas do País, e de forma mais particular na própria Universidade.

Contudo, em virtude da necessidade de nos livrarmos das antigas dicotomias, que articulam os significados segundo critérios burocráticos e muito bem prescritos, não acreditamos que se trata de *extensões* ou mesmo *prolongamentos* da vida cotidiana, mas a noção de rizoma parece conferir uma melhor aplicabilidade do significado, pois estabelece a possibilidade de um crescimento mútuo e paralelo, entre dois “seres” que se ajudam mutuamente. Portanto, o ciberespaço pode ser entendido como uma *experiência rizomática comunitária*, onde o indivíduo

⁶⁷ MAFFESOLI, Michel. “*O Tempo das Tribos*”. Op.Cit, p. 105.

⁶⁸ Op.Cit., p.102

demanda um sentimento de ligação, ao tempo em que a conexão na rede é o único caminho rumo à satisfação desta demanda.⁶⁹”

Por fim, salientamos na ocasião, que a categoria do virtual não se encontra preparada para dar conta de toda a totalidade da comunidade dos MuDs, mesmo porque esta comunidade é aberta, e os usuários variam ao sabor do tempo e das conexões. Além disso, e com muito mais importância para o nosso trabalho, não podemos pretender uma aplicação legítima de tal conceito, se levarmos em consideração o envolvimento afetivo e mesmo libidinal, que segundo Maffesoli, estrutura em rede o viver em comunidade. É possível pensar no investimento passional sobre a esfera da tecnologia, que André Lemos denomina ser o essencial da atitude cyberpunk e mesmo de todas as reivindicações reais, em favor da democratização da tecnologia dos computadores, como sendo um virtual, considerado como ilusão e sem nenhum efeito na esfera da cultura ?

É, justamente neste ponto (num primeiro aspecto), que gostaríamos de fazer referência à questão do ciberespaço como sendo um ambiente virtual, onde as comunidades dos MuDs se localizam de maneira inequívoca (ainda que possa ser observado fora dos circuitos on-line de informação). O outro ponto diz respeito mais à socialidade como sua característica marcante. Diversos são os documentos que confirmam a natureza interativa do ciberespaço.

Para Marcos Palácios, podemos perceber um tal fenômeno no momento em que fala das redes de informação como sendo a união da interatividade do telefone, com a natureza massiva do rádio e das antigas mídias impressas⁷⁰. Ele acrescenta: “*a crítica que associava um pretensão domínio da esfera pública à extensão da mídia deixa de ter razão de ser. A mídia sempre foi acusada de reduzir os indivíduos a situações de passividade, tornando-os isolados, sem iniciativa, rompendo com a vida relacional, atrofiando o gosto pela troca e pela conversa. se tais acusações já eram discutíveis, com as novas formas de comunicação e com*

⁶⁹Sobre o Rizoma, ver DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil Platôs- Capitalismo e esquizofrenia*, volume 1, Editora 34, RJ, 1995, p 11-39.

⁷⁰ver PALÁCIOS, Marcos. *Cotidiano e Sociabilidade no Ciberespaço: apontamentos para discussão*. Op.Cit.

*a interatividade nelas embutida perdem-se seus últimos argumentos a favor de tais críticas*⁷¹.

Uma vez admitida a socialidade como uma característica marcante do ciberespaço, parece ser importante ressaltar algumas das suas características mais iniciais.

Para tanto, é preciso então distinguir os MuDs daqueles jogos em CD-Roms. Sabemos que os jogos mais avançados já permitem a conexão de até 8 participantes ao mesmo tempo, numa espécie de rede unicamente produzida para este fim. No entanto, gostaríamos de pensar que tais comunidades se aproximam muito mais das chamadas sociedades burocráticas de indivíduos, que apostam na questão da apresentação como signo irremediável da competência e mesmo da confiança no profissional. Vejamos, por exemplo, as antigas comissões de formatura, onde era perfeitamente visível uma preocupação ou mesmo uma obstinação sintomática em satisfazer o desejos dos outros e da sociedade.

A “sociedade dos jogos de cd-rom” não possibilita o acesso livre a qualquer um que queira se imiscuir por entre seus quartos. Nem mesmo pode ser considerada acessível a quem quer que seja, que não possua o investimento inicial de comprá-la como produto no mercado da informática. Na mesma linha, apostam tudo que tem na apresentação e na sedução do cliente. Já os MuDs não. Ao contrário destas últimas, onde os desejos e os afetos sobre o consumo se localizam de forma precisa nas interfaces gráficas cada vez mais elaboradas, e se preocupam com a “*apresentação do sistema ao comprador*”, os MuDs podem ser chamados de comunidades alternativas.

É um fato de que não é possível comprar um MuD e só jogá-lo como nos jogos em cd-rom. Com relação a estes últimos, trata-se de uma “realidade a reboque”, que reduz em muito as potencialidades dos fluxos da imaginação. A imaginação funciona, por assim dizer, a partir dos dispositivos tecnológicos, programados pelas necessidades do mercado. É a famosa história: imagine, mas imagine o que eu quiser !

Entretanto, é possível nos MuDs, construir os objetos que farão parte do jogo. Esta atividade, na maioria das vezes, é feita com os outros participantes e envolve uma gama consi-

⁷¹ PALÁCIOS, Marcos. Op.Cit, p. 91

derável de usuários (alguns não gostam de construir). É aqui que chegamos ao outro ponto da discussão a saber; a relação entre a escrita enquanto linguagem de programação dos MuDs e mesmo o princípio de realidade que parece estar situado de forma subjacente a todas as atividades que praticamos em tais comunidades.

Não deixa de ser importante salientar mais uma vez (com o perigo de nos tornar repetitivos), que segundo Pavel Curtis é possível realizar qualquer atividade nos MuDs, pois a escrita encontra-se, como que encantada por uma força ou pulsão que transforma tudo aquilo que foi escrito em realidade, tal qual num conto de fadas. Portanto, em verdade podemos dizer da existência de uma *guerra de realidades*, onde em determinados momentos nos posicionamos em tais comunidades de forma um tanto tranqüila e mesmo respeitosa, mas em outros nos transferimos para uma subversão dos modelos de comportamento adequados, que tanto nos acompanham pela vida cotidiana.

Por este caminho, então, poderíamos igualar as comunidades dos MuDs com um livro (escrita) ou mesmo qualquer dos chats da Internet ? Em relação a estes últimos, parece que a comparação não é feliz, pois não existe possibilidade de se interagir num bate-papo eletrônico da mesma maneira que em tais jogos. Parecem ser as descrições o grande diferencial entre ambos. Nos MuDs, é possível aos jogadores produzir o ambiente e objetos do próprio jogo, através de suas descrições. Quanto aos chats, isto parece não existir, pois os participantes de tais comunidades se conectam com o objetivo de, simplesmente, conversar.

Quanto ao livro, a distinção parece óbvia. Ele pertence a um modelo de experiência, que pressupõe um certo isolamento do indivíduo. Não é possível aprender Teoria, ao mesmo tempo em que se penetra no Hedonismo da vida em comunidade, e não se reserva um tempo considerável para as leituras. No máximo, podemos admitir a perfeita nitidez e mesmo todo o amadurecimento do indivíduo como a força capaz de conviver com ambas as “máscaras”.

Observem que, em nenhum momento, foi constatada a existência de uma realidade virtual, onde poderíamos classificar os nossos relacionamentos como não importantes. A virtualidade das comunidades da Internet e, de forma mais específica, dos MuDs não é relacionada aos relacionamentos que travamos, quando plugados nestes sistemas, mas encontra-se intima-

mente ligada ao movimento de tematização do ciberespaço e do ambiente no qual mergulhamos com tal intuito. Quando voltamos a atenção para a socialidade nos MuDs (a vida nos MuDs), percebemos que a discussão se modifica um pouco, pois achamos importante pensar que, em verdade, produzimos um comportamento social, onde a própria comunidade parece surgir.

Segundo Huizinga, a dimensão lúdica do jogo encontra-se profundamente imbricada na esfera da cultura e desde sempre a cultura é como que “jogada”. No seu livro, *Homo Ludens*,⁷² particularmente no capítulo: O Jogo e a Competição como Funções Culturais, enfatiza logo no começo do texto, a presença de um elemento lúdico na cultura, e um imbricamento de ambos, num “jogar com a cultura”; tal dimensão é aquilo experiência aquilo que ele denominou de formas Suprabiológicas, ou Dignidade Superior⁷³.

Na mesma linha, devemos sempre ter em mente – e isto o próprio Huizinga faz menção – de que em virtude de tal ligação, a cultura é como que “jogada” e não há razão para atribuirmos um valor ético ao jogo, ou mesmo à seus resultados. Estamos certos de que existem determinadas regras no jogo, que devem ser respeitadas para que ele sustente sua natureza agonística ou de combate à realidade do dia a dia.

Acreditamos que, na maioria das vezes, são estes atos realizados sem misericórdia ou compaixão para com os outros usuários, que possibilitam toda a seriedade e mesmo a natureza agonística do jogo. É pela possibilidade de correr algum risco; logicamente em função de um objetivo a ser perseguido pelos jogadores, que nos plugamos em tais comunidades e temos experiências as mais extravagantes possíveis⁷⁴.

Pensemos, por exemplo, nos chamados Povos Primitivos, que o próprio autor Huizinga enfatiza no seu livro, onde são realizadas diversas cerimônias e rituais de passagem entre os integrantes da comunidade, cuja natureza é a do lúdico e a do envolvimento, mas que na verdade não têm outro objetivo senão o derramamento de sangue e a própria edificação da comunidade.

⁷² HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*, perspectiva, 4a. Edição, SP, 1996.

⁷³ Op. Cit., p. 53

⁷⁴ DIBBELL, Julien. Op.Cit.

As regras do jogo se relacionam muito mais com um relevar a realidade cotidiana e se entregar aos prazeres da guerra, do que com “estranhas determinações” que, a nosso ver, parecem não compreender o fundamental destes jogos. A guerra como uma jogo de dimensão lúdica é, portanto, uma função significativa que produz a própria cultura e a própria comunidade. Não são raros os exemplos de comunidades antigas, onde eram bastante freqüentes as guerras e os combates entre os indivíduos, e onde toda a comunidade se produzia de maneira mais sólida e bela do que pelos caminhos burocráticos.

Dois exemplos que nos parece interessante, e mesmo muito aproximados da experiência dos MuDs são o exemplos da *cavalaria medieval* e do *bushido japonês*, que o Huizinga faz referência. “*Aqui, a própria força da imaginação determina a conduta pessoal dos membros da classe aristocrática, reforçando sua coragem e elevando seu sentido do dever*”⁷⁵.

No entanto, quando estamos nos MuDs, parece que o jogo não é compreendido desta forma, mas fica submetido, por assim dizer, às modalidades de comportamento ditas adequadas que os participantes devem assumir no trato com os outros. O problema não parece se situar fundamentalmente nos MuDs, nem mesmo em suas inúmeras possibilidades de conexão e socialização por entre suas diversas entradas

Ao contrário de tal perspectiva, pensamos que se trata fundamentalmente de um problema social, onde observa-se uma tendência enorme para fazer de tais comunidades mais um espaço de repressão e de imposição de regras e condutas aos indivíduos⁷⁶. Prestem atenção no tamanho das observações e dos avisos (logicamente seguidos de ameaças), que a administração do *LambDaMoo* faz aos seus usuários no que diz respeito a um comportamento que deve ser evitado pelos usuários.

Logo no título de um dos documentos acessados, “*Emotes violence or obscenities*”, já é possível visualizar uma série de comportamentos ditos como inadequados e inadmissíveis

⁷⁵HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Op.Cit, p.115-116.

⁷⁶ Podemos falar no fenômeno da *netiqueta*, muito presente nos MuDs e nas Comunidades Virtuais de forma mais geral. Trata-se de regras, ou da “política da boa vizinhança”, bastante encontrada entre vizinhos que se odeiam, mas respeitam de forma natural um conjunto de regras mínimas, com o objetivo de não “chutar o balde” e provocar um ruído total.

entre os jogadores. O documento traz uma lista de cinco ações que não podem ser executadas por nenhum usuário, sob pena de advertência ou mesmo de desconexão do sistema. São elas:

1. *Shouting*: (sending a message to all connected players). *“Do not shout unless you have something needs to hear. This basically means emergency system messages from wizards”*
2. *Spoofing*: (causing messages to appear that are not attributed to your character”. *“Spoofs can be funny and expressive when used with forethought. If you spoof, use a polite version than announces itself as a spoof promptly, and use it sparingly”*.
3. *Spying*: *“Do not create or use spying devices. If you reset your teleport message, make sure it is set to something, so that you do not teleport silently. Besides having a disorienting effect on people, silent teleportation is a form of spying”*.
4. *Sexual Harassment*. (particularly involving unsolicited acts which simulate rape against unwilling participants). *“Such behavior is not tolerated by the LambdaMoo community. A single incidence of such an act may, as a consequence of due process, result in permanent expulsion from LambdaMoo”*.
5. *Hate speech in the public areas*: *“This is generally frowned upon though not forbidden. LambdaMOOers are generally very tolerant of all races, religious, sexual orientations, and just about whatever else you can think of. They do not tend to tolerate hatred based on such distinctions”*.

Em função disto, observa-se então uma comunidade de usuários, que a todo momento estão nos perguntando se isto não é rude (is this not rude ?), ou se aquilo lá não parece um tanto deseducado e mesmo agressivo com as outras pessoas. Parece interessante que existe, entre os usuários que se conectam há mais tempo, uma espécie de comportamento limite, onde é preciso algum tipo de aviso ou advertência àquele que o pratica.

Em um outro momento, o mesmo documento coletado no próprio LambdaMoo é explícito em relação a tais aspectos e as “providências para estes mal educados” se multiplicam

em larga escala nestes jogos. Primeiramente, vêm Aquelas relacionadas com a “legítima defesa”, que parece ser um direito adquirido dos usuários. Segundo material coletado no LambdaMoo, podemos tomar duas providências em função de desavenças e agressões com os outros usuários. Primeiramente, temos que pedir-lhe que pare de ter este comportamento inaceitável e, caso não sejamos atendidos, podemos requerer a arbitragem da administração para solucionar a questão [comando *patch-arbitration*].

Isto repercute diretamente nas conversas que desempenhamos com os outros usuários, pois a todo momento estamos sendo vigiados pelos outros usuários e nosso comportamento a todo instante é como que testado por eles próprios. Se perguntarmos o nome da garota e quantos anos ela tem logo no início da conversa, muito provavelmente receberemos uma resposta do tipo: “você não acha um pouco apressado ?”

Por outro lado, podemos encontrar na própria comunidade, aqueles indivíduos que não concordam com a violência destes rituais, ou mesmo a severidade das punições que são aplicadas aos seus infratores, e tendem, na sua maioria, a moralizá-los e domá-los, para que não haja derramamento de sangue e mesmo “violência” alguma. Não deixa de ser importante enfatizar que, nos MuDs, estes comportamentos não são aceitos e, realmente, suscitam punições e trancaamentos àqueles que insistem em executá-los. Toda a administração do sistema está encarregada, por seu turno, de reprimir tais ações e a manterem a comunidade com o máximo respeito aos usuários.

Segundo Huizinga, podemos ver neste movimento de moralização uma atitude que reduz em muito as potencialidades do jogo e da dimensão do lúdico na própria cultura. Segundo ele, uma das consequências que provocaram o declínio da Aristocracia Feudal e a sua absorção pelos valores burgueses foi, sem dúvida, a postura de se evitar o derramamento de sangue e se preservar a integridade dos indivíduos em face da violência dos rituais e das cerimônias.

Da mesma forma que na realidade do cotidiano, onde os rituais lúdicos da coletividade assumem, por vezes, uma maneira mansa e confortável. Também nos MuDs as críticas são muitas com relação aos comportamentos inadequados e as violências entre os usuários. Em diversos dos documentos que encontramos na Internet, sempre existe uma preocupação fun-

damental no que diz respeito aos relacionamentos desejáveis ou não entre os usuários. Tais publicações – na maioria dos chamados Wizards – tendem, portanto, a uma posição de repressão e achatamento sobre o usuário, que faz referência ao exercício e demonstração de força (seus dispositivos tecnológicos) e conduzem a uma conotação moralista e adequada de se “comportarem na rua”

Podemos resgatar o paper do Lance Rose, intitulado: *Cyberespace and the Legal Matrix. Laws or Confusion*, que apesar de discutir a verdadeira confusão no que diz respeito às leis e aos regulamentos em tais comunidades, traz uma lista de algumas destas obrigações, que os usuários devem acatar. e Conclui “*there are many different laws that system operators must heed in running their on-line services. This can lead to restriction system activities under the most oppressive legal standarts, and to unpredictable, system wide interactions between the effects os the different laws*”⁷⁷.

No entanto, as opiniões se dividem, no justo momento em que Maffesoli assinala a questão do imaginário e mesmo da imaginação como elementos da vida em comunidade, e utiliza a noção de estilo para se apoiar a todo tempo. “*Em todos estes casos, pode-se dizer que o estilo do cotidiano contamina um domínio que até então era submetido ao princípio de realidade puramente econômico, e a uma organização racional, da qual o taylorismo era a expressão acabada*”.

Temos aí o que ele denominou de princípio fundamental de estilização⁷⁸. Não satisfeito, o sociólogo ainda nos diz sobre este ultimo: “*de tudo o que foi dito aqui, deve-se lembrar que o estilo pode ser considerado, stricto sensu, uma ‘encarnação’ ou ainda a projeção concreta de todas as atitudes emocionais, maneiras de pensar e de agir, em suma, de todas as relações com o outro, pelas quais se define uma cultura*”.

Não deixa de ser importante frisar que, de fato, estamos diante de algo escorregadio e fluido, que se articula pela dimensão relacional entre os integrantes de uma dada comunidade.

⁷⁷ROSE, Lance. 1991. Cyberespace and the Legal matrix: Laws or Confusion. Documento disponível na Internet no endereço http://cec.wustl.edu/~cs142/articles/LAW...ER/cyberespace_and_the_legal_matrix-rose

⁷⁸sobre o princípio de estilização, ver MAFESOLI, Michel. “A Transmutação dos Valores”. *A Sombra de Dionísio: contribuição a uma sociologia da orgia*. Op.Cit, p. 41-51.

É, portanto, um elemento performático que se relaciona a uma postura e mesmo uma localização para o outro, como fundamento da própria comunidade.

Da mesma forma que na realidade cotidiana, somos de fato expostos a qualquer “problema” que possa acontecer. Pensamos que é, justamente, este acaso que não é possível se preocupar, sob pena de paranóias ou coisas do gênero. Sabemos que é possível, a qualquer instante de nossas vidas, a possibilidade de experiências gratificantes, mas também é possível que vez por outra nos defrontemos com situações indesejadas, que servem para nos ensinar sobre a convivência com pessoas diferentes, situadas na comunidade.

Uma vez plugados ao sistema, os usuários podem proteger-se dos outros, e a adotarem um comportamento, considerado pela realidade tradicionalmente como de transgressão ou criminoso. Podemos, e é o que existe de mais sedutor nos MuDs, exercer com uma competência mais aperfeiçoada todas aquelas atitudes que se encontravam reprimidas por diversos motivos, e eram passíveis de punições previstas no código judicial da comunidade. Podemos agredir, cuspir, bater, fechar e mesmo torturar aqueles que nos parecerem chatos ou pernósticos.

Assim como na realidade cotidiana, quando somos expostos aos famosos crimes hediondos, que se multiplicam nos jornais e chocam até o mais experiente dos delegados de polícia, a discussão não é se podemos ou não realizar tais ações. Mas em relação à comunidade como um todo, o problema é eminentemente judicial, e não há como pensar numa outra relação que o indivíduo deveria ter com as outras pessoas, mas que não tem e as mata ao sabor do desejo.

Como consequência, a sociedade elabora uma série de punições para aqueles que atentarem, de uma forma mais séria, contra o equilíbrio da comunidade. Não existe maneiras suficientemente seguras e mesmo justas, de dar as punições cabíveis (?)⁷⁹ àqueles usuários que se excedem nos jogos e produzem um comportamento inadequado. Os MuDs, por este caminho, podem ser entendidos à maneira de um movimento de catarse e de terapia em face das adversidades da vida. Plugados em tais comunidades, os usuários, na maioria das vezes, escolhem um

⁷⁹ Alguns autores defendem que é possível pensar numa punição do usuário nos MuDs como sendo a desconexão do sistema. No entanto, sempre é possível a ele refazer sua conexão em outra comunidade e “continuar como se nada tivesse acontecido”. Mesmo assim, este é um problema que se coloca.

comportamento que lhes parece o mais bem adaptado às suas necessidades, sem se preocuparem com as antigas punições e castrações que acompanham a vida institucional do dia a dia.

Para Maffesoli, a coisa parece funcionar nesta linha; *“acrescentaria que em função deste sentimento sinestésico, isto é, inclusive o anômico, são integradas na medida certa, poder-se-ia dizer com habilidade. Não há transgressão, noção que é de origem cristã, mas antes uma espécie de inocência, podendo ser perversa, na qual ‘tudo é bom’: camaradagem amorosa, amor de rapazes, bissexualismo, sex group, tudo entra em estilização que faz parte do cotidiano uma arte, da qual cada um é responsável, no quadro geral do equilíbrio coletivo”*⁸⁰.

Assim como nas chamadas sociedades primitivas, ou nos grandes torneios que haviam em Roma, onde os cristãos lutavam com os tigres e leões, para distraírem os seus Senhores, não vemos motivos para diferenciar os MuDs de uma tal perspectiva de combate e de medição de forças entre os usuários. Sabemos que em determinados momentos, a violência pode ser aquilo que realmente queremos em tais comunidades. O chato da coisa é que os usuários (uma grande parte deles) não entendem isto e se misturam numa espécie de adesão sintomática às determinações dos Wizards, que estão fundamentalmente preocupados com a imagem do seu jogo na Internet. Como disse o usuário: você não acha que está se excedendo?

⁸⁰ MAFESOLI, Michel. Op.Cit., p.71

Conclusão

De tudo o que foi exposto aqui sobre os recursos técnicos dos MUDS, não parece temerário afirmar que estamos diante de uma situação de comunicação, bastante inovadora e que favorece os aspectos criativos e lúdicos dos próprios participantes. Vimos que é possível a estes construir seus próprios objetos e mesmo todo o ambiente do jogo. Isto, logicamente, é uma das características fundamentais que os distingue dos esquemas tradicionais de comunicação.

Em relação ao usuário dos MuDs, tivemos a oportunidade de perceber que, antes de mais nada, não se trata de um solitário ou mesmo um indivíduo com problemas de relacionamento. Além disso, possui uma maior liberdade e autonomia em tais jogos, do que verdadeiramente na Internet como um todo; seja naqueles momentos em que se utiliza dos dispositivos tecnológicos de construção, ou ainda naqueles instantes em que os MuDs são sistemas – que diferentemente dos chamados jogos para cd-rom –, enfatizam a socialização e interação entre seus usuários, em detrimento das questões de interfaces gráficas e tudo mais.

Por conta disto, os MuDs não devem ser entendidos unicamente como uma situação de comunicação, posto que propicia o aparecimento de um sentimento comunitário entre aqueles que se dispõem à conexão e ao plugamento. Tentamos abordá-los enquanto uma comunidade virtual, onde é perfeitamente visível – na esteira de Huizinga – toda uma dimensão lúdica e criativa para a socialização entre os participantes. Algo que ultrapassa os dispositivos tecnológicos de conexão e de acesso ao sistema, e se dirige a uma experiência em conjunto com a comunidade.

Aqui, portanto, é que fizemos dois desdobramentos diferentes. É preciso afirmar a título de conclusão do trabalho, que longe de permanecerem separados, unem-se como elementos formadores daquilo que chamamos de *comunidade virtuais*. São como que duas faces da mesma moeda. Com relação aos MuDs, está claro que não existe um ambiente ou um contexto de comunicação, que não possa ser feito a partir das mesmas interações entre os usuários (os participantes descrevem o ambiente).

Por conta disto, foi preciso então desenhar um comportamento social nos MuDs com o objetivo de fazer uma relação entre eles e a própria esfera da cultura. Trata-se de um comportamento social, presente e real, que vem dar uma importância enorme à questão do virtual que caracteriza as comunidades da Internet. No entanto, é preciso que se diga que – no caso da comunidade – este comportamento de socialização pode ser entendido como uma guerra, onde tudo é possível de acontecer, sem que estejamos preparados ou mesmo possamos aplicar as punições ou os castigos aos seus infratores.

Bibliografia

BROMBERG, Heather. "Are MuDS Communities ? Identity, Belonging and Conscioueness in Virtual Worlds". Cultures of Internet, Shields, R. (Ed); Londres, Sage, 1996, p. 143-152.

BRUCKMAM, Amy. S.(1). "Gender Swapping on the Internet". Texto apresentado na Internet em agosto de 93.FTP: Ftp://ftp.media.mit.edu/pub/asb/papers/gender-swapping.txt. EFC-1. Data de acesso: (11/03/96).

BURKA, Lauren. P. "The Muddex". Utopia's homepage. (<http://www.utopia.com/talent/cpb/muddex>)

_____. "A Hipertext History of Multi-User Dimensions". Texto publicado na Internet em 1993.

CARLSTROOM, Eva-Lise. "Better Living Through Language", texto disponibilizado em 15 de maio de 1992. FTP. Ftp://ftp.parc.xerox.com/pub/MOO/papers/communicative.txt Grinnell College (10/08/96).

CURTIS, Pavel. "Mudding social phenomena in text-based virtual realities", disponibilizado em 92. FTP: parcftp.xerox.com:/pub/MOO/papers/DIAC92. Data de acesso 19/12/96.

DIBBELL, Jullien. "A Rape in Cyberspace". Texto originalmente disponibilizado junto ao Village Voice, em novembro de 93. (<http://www.utopia.com/talent/lpb/muddex/vv.html>).Data de acesso: 19/12/96.

DRESLOUGH, Dee. "A Not-So-Brief Overview of MUSHes/Muds". Texto disponibilizado em 95, no endereço (<http://www.com.net/lf/hist.html>).data de acesso: 19/12/96.

EWARD, Remi. "Collaborative Network Communication: Mud as a System Tools". *Seventh Systems Administration Conference*. (LISA VII). Texto disponibilizado em novembro de 93. (<http://www.ccs.neu.edu/home/remy/documents/cncmast.html>). Data de acesso: 19/12/96.

FARMER, Randall. "Cyberepace: Getting There From Here". Texto publicado em 89. (<http://sunsite.unc.edu/pub/academic/communications/papers/habitat/getthere.txt>). data de acesso: 09/07/96.

LE MOS, André. "As estruturas Antropológicas do Cyberespaço". Texto publicado na Revista TEXTOS, no. 35, p.14.

_____. "A Cultura Cyberpunk". Revista textos, no.29, pag. 25-39.

MAFFESOLI, Michel. *O Tempo das Tribos*. Rio de Janeiro: Forense, 1987.

_____. *À Sombra de Dionísio: contribuição a uma sociologia da orgia*. Trad. Aluizio Ramos Trinta. Editora Graal, RJ, 1995.

_____. A Contemplação do Mundo. Trad. Francisco Franke Settineri. Editora Artes e Ofícios, Porto Alegre, 1995.

MARKEY, Edward. J. "Network Communities and Laws of Cyberspace". *Conference Dinner Computer Science and Telecommunications Board National Reserch Council, Academy os Sciences*. Texto disponibilizado em 19 de agosto de 96, no endereço: (http://cec.edu/~cs142/articles/LAW.ities_and_the_laws_of_cyberspace_markey). Data de acesso: 11/02/96.

MASSINTER, Larry & OSTROM, Erik. "Collaborative Information Retrieval: gopher from MOO". Disponibilizado em 10 de junho de 93. FTP. ([Ftp://ftp.parc.xerox.com/pub/MOO/papers/MOOGopher.txt](ftp://ftp.parc.xerox.com/pub/MOO/papers/MOOGopher.txt)). data de acesso 09/07/96.

NORRISH, Jamielson. "MU* Building Guide". (<http://www.vuw.ac.nz/who/Jamie.Norrish/mud/building.html>). Data de acesso: 19/12/96.

PALÁCIOS, Marcos. "A Internet como Ambiente de pesquisa: problemas de validação e normatização de documentos on-line". Texto apresentado no Grupo de Pesquisa da Universidade de Comunicação.

_____. "Cotidiano e Sociabilidade no Cyberspaço: apontamentos para discussão". In: *O Indivíduo e as Mídias*, Diadorim, RJ, 1996, pag. 87-102.

RANDALL, Neil. "The MuD Starter Kit". Disponibilizado em 95. (<http://arts.uwaterloo.ca/~camoock/mudhelp/htm>). Data de acesso: 09/05/96.

RHEINGOLD, Howard. "Chapter six: Real-Time Tribes". *The Virtual Community* (<http://www.well.com/user/hlr/vcbook/ucbook6.html>). data de acesso: 09/06/96.

ROSE, Lance. "Cyberspace and the Legal Matrix" (http://cec.wustl.edu/~cs142/articles/LAW...ER/cyberspace_and_the_matrix-rose). Data de

"Not a Highway, but a place". FTP. [Ftp://parcftp.xerox.com/pub/MOO/papers/NII Scenarios.txt](ftp://parcftp.xerox.com/pub/MOO/papers/NII_Scenarios.txt), by the Jupiter Project Team Xerox Palo Alto Reserch Center. Data de acesso 10/09/96.

Matéria no Jornal Le Monde Diplomatique, de novembro de 93, com o título: "La drogue des jeux vidéo". Endereço: (<http://www.ina.fr/CP/mondediplo>)

Matéria no Jornal Le Monde Diplomatique, de janeiro de 96, com o título: "Vers Une Société da L'incommunication ?". A matéria é assinada por Eduardo Galeano.