

Ana Maria Alves Carneiro da Silva

*Reconectando a sociabilidade on-line e off-line:
trajetórias, poder e formação de grupos em canais
geográficos no Internet Relay Chat*

Dissertação de Mestrado apresentada
ao Departamento de Sociologia do
Instituto de Filosofia e Ciências
Humanas da Universidade Estadual de
Campinas sob a orientação do Prof. Dr.
Thomas Patrick Dwyer

Campinas – Novembro 2000

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA DO IFCH – UNICAMP

Si 38 r

Silva, Ana Maria Alves Carneiro da

Reconectando a sociabilidade on-line e off-line: trajetórias, formação de grupos e poder em canais geográficos no Internet Relay Chat (IRC) / Ana Maria Alves Carneiro da Silva.
-- Campinas, SP : [s.n.], 2000.

Orientador: Thomas Patrick Dwyer.

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas.

1. Tecnologia – Aspectos sociais – Brasil. 2. Sociologia.
3. Poder (Ciências Sociais). 4. Sociabilidade. 5. Internet (Redes de Computação) – Brasil. I. Dwyer, Thomas Patrick. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas.
III. Título.

Ana Maria Alves Carneiro da Silva

**Reconectando a sociabilidade *on-line* e *off-line*: trajetórias,
poder e formação de grupos em canais geográficos no
Internet Relay Chat**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Departamento de Sociologia do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas sob a orientação do Prof. Dr. Thomas Patrick Dwyer.

Este exemplar corresponde à redação final da tese defendida e aprovada pela Comissão Julgadora em / /2000.

Banca

Prof. Dr. Thomas Patrick Dwyer (Orientador)

Prof. Dr. Theophilos Rifiotis

Prof. Dr. Fernando Lourenço

Resumo

Reconectando a sociabilidade *on-line* e *off-line*: trajetórias, formação de grupos e poder em canais geográficos no Internet Relay Chat (IRC)

O objetivo desta pesquisa foi analisar a sociabilidade e os exercícios de poder no ciberespaço, aprofundando a discussão da bibliografia especializada. Considerando que o ciberespaço é composto por espaços de sociabilidade diversos, habitados por pessoas das mais diferentes culturas, escolheu-se um desses espaços, o IRC, e dentro do mesmo, uma realidade particular, os canais geográficos, isto é, canais com referências a lugares geográficos. Acompanhou-se a vida de um canal geográfico por cerca de um ano, recuperando sua história através de reportagens e entrevistas com os usuários fundadores. A análise dos exercícios de poder foi feita a partir do exame da formação dos agrupamentos de usuários e seus posicionamentos nas hierarquias do canal. Para perceber qual a metáfora dominante no canal, que combina mundos e os mantém juntos (Star, 1996), ou seja, fazer a análise do poder a partir da formação dos grupos foi necessário atentar para os múltiplos pertencimentos dos usuários e agrupamentos, o que apontou a necessidade de contextualização mais ampla dos usuários em relação à rede sócio-técnica do canal, que integra humanos e não humanos e os planos *on-line* e *off-line*. Dessa forma, a perspectiva aqui desenvolvida inovou também, se comparada ao conjunto da bibliografia especializada, ao procurar articular as experiências *on-line* e *off-line* dos usuários, investigando algumas características sociológicas dos seus membros para procurar padrões de agrupamento e também as experiências coletivas *off-line* (*IRContros*). Também procurou-se integrar os fatores humanos e não humanos envolvidos nas interações.

Abstract

Reconnecting *on-line* and *off-line* sociability: trajectories, group formation and power in geographic channels of Internet Relay Chat (IRC)

This research analyze the power exercises on cyberspace, deepen specific bibliography. The cyberspace here is thought as formed by many sociability spaces inhabited by people of many different cultures. The fieldwork was performed on one of these spaces, the Internet Relay Chat (IRC), and on particular site within it, the “geographic channels” (that is, channels with references to geographic places). The social life on a geographic channel was accompanied for almost one year, and its history was recovered through newspaper reports and some interviews with founders users. The power was analyzed trough examine user’s group formation and their hierarchic positions in channel. To perceive whose metaphor is dominant in channel, which brings world together, and hold them there (Star, 1996) it was considered the multiple membership of users and groups, that were contextualized in a broad social reality. This way, the perspective here innovate, if compared to the whole set of specific bibliography of Communication Mediated by Computer, for looking to articulate on-line and off-line users experiences, researching some sociologic aspects to find grouping patterns and researching the off-line collective meetings (*IRContros*). In the same way, it was tried to integrate human and non-human factors involved in interaction.

*A Cookie, Peris e Chris pelo carinho e
companhia em todos os momentos.*

O que te garante que eu não esteja agora apenas te gozando, ou armando uma arapuca? Nada garante em definitivo. Mesmo o Geertz nunca pôde ter certeza absoluta da interpretação correta das piscadelas (...) E no entanto negociamos a credibilidade, a plausibilidade, cercamo-nos de parâmetros parciais que convencem, e damos o salto: o resto é risco. Pensar é por-se em risco. Com um tanto de cálculo, outro tanto de ousadia (ou chamemo-lo desejo). (Jayme Aranha Flo.)

Mas o instante-já é um pirilampo que acende e apaga, acende e apaga. O presente é o instante em que a roda do automóvel em alta velocidade toca minimamente o chão. E a parte da roda que ainda não tocou, tocará num imediato que absorve o instante e torna-o passado. Eu, viva e tremeluzente como os instantes, acendo-me e me apago, acendo e apago, acendo e apago. Só que aquilo que capto em mim tem, quando está sendo agora transposto em escrita, o desespero das palavras ocuparem mais instantes que um relance de olhar. Mais que um instante, quero o seu fluxo. (Clarice Lispector)

Agradecimentos

Sem a valorosa ajuda de uma série de pessoas eu não conseguiria ter feito este trabalho. Espero conseguir lembrar de todos nestes singelos agradecimentos, singelos porque muitas das ajudas recebidas são impagáveis (meninos fiquem despreocupados que vou no mínimo indicar os “direitos autorais” dos programas que vocês fizeram...). Agradeço então:

À minha família, Maria, Manoel, Ana Lúcia e Manuel, pelo apoio e carinho, onde sempre me baseei para poder alçar meus vôos. À minha família estendida, Miro, Tânia e Decon pela sempre feliz convivência. Aos meus tios, tias e vós adotadas em Gurupi da família Morais o agradecimento pela rica experiência de vida que me passaram.

Aos amigos de Goiás e Tocantins, especialmente os da Pastoral da Juventude e Casa da Juventude (Goiânia), pelo acolhimento e convivência tão saudável e prazerosa na minha trajetória pessoal.

Aos professores da graduação na UFG, especialmente Rabelo, Irmihld, Telma e Cristina por terem me ensinado o gosto pela pesquisa empírica e a Jordão pela dica de usar Nudist, entre outras. Aos colegas da graduação, especialmente As 5, Luciana, Gisele, Rute e Naum, as boas horas que passamos juntos. Às amigas Goretti, Ronize, Andréia e Ana Lúcia, irmãs e companheiras desde a graduação e para sempre, independente da distância.

A Deny pela carinhosa iniciação ao mundo do IRC.

Aos amigos do PT e do Movimento Estudantil de Goiânia pela importante vivência político-partidária.

Aos professores com quem tive contato no mestrado, especialmente Sérgio Silva, José Mário, Josué e José Luiz, pelos incentivos e sugestões. A Guilherme Ruben e Fernando Lourenço pela participação na banca de qualificação. A Fernando Lourenço e Vitor pelas dicas sobre o SPSS. A Sérgio Silva por ter me feito pensar sobre o exercício de construir teoria sociológica/social, mais do que aprender teorias e pelo estimulante incentivo para eu continuar e aprimorar meu estilo “debochado” de escrita.

Aos amigos do mestrado, Claudete, Wilson e Telma pelo companheirismo realmente em todas as horas (Timão ÊÔ!!). A Wilson o agradecimento especial pela ajuda com o questionário eletrônico e as coisas do IRC. Aliás, queria aproveitar para agradecer ao Corinthians por ter entrado numa série histórica de derrotas e ter facilitado, assim, a

concentração na redação da dissertação. De qualquer forma essa tal Copa João VaiLonge não passa de uma copa pífia e o que importa mesmo é ser Fiel.

Aos amigos que fui conhecendo pela Unicamp a fora e nas redes de amizades, Marilis, Claudenício, Elaine, Dionísio, Rodrigo (DPCT), Clara, Marta, Gláucia e Elisa pelas festas, amizade e carinho. A Elaine pela companhia atenciosa em suas visitas. A Hector pela leitura da versão final e pelos comentários pertinentes. Não poderia deixar de reforçar o agradecimento a Claudete e Marilis, amigas nas alegrias e tristezas, na saúde e na doença, etc. etc amém.

Aos amigos da Elétrica, especialmente a Rodrigo por ter me explicado a lógica da bicicleta de marcha, por ter feito o script para “consertar” os resultados do cgi (de qualquer forma, obrigada Everaldo do CCUEC) do questionário eletrônico e pela amizade sincera em todas as horas (menos é claro na hora do futebol, porque Parmera sux! Timão Rlz!). Mas fique aqui registrado que não lhe perdôo a omissão nas recorrentes piadas sobre a incompatibilidade entre mulheres e informática, que trazem um indicador da realidade empírica, a ser investigado, mas de forma totalmente distorcida e biologicamente determinada por não levar em conta toda a rede sócio-técnica envolvida nessa relação.

Ao meu orientador, Tom Dwyer, por ter aceitado participar de tal desafiante empreitada e, na medida do possível, ter me instigado com perguntas aparentemente pentelhas. Também fica o “muito obrigada” pela eficiente ajuda com as burocracias da universidade e por sempre confiar no meu “faro”.

Ao Grupo de Teoria Sociológica, vulgo grupo do Josué, pela possibilidade de discutir teoria sociológica.

Aos amigos Gecas, Mário, Edu, Jayme e Vicka, o privilégio de poder discutir meu tema com os poucos especialistas no Brasil nos telefonemas, geircadas, geircontros, gecamails (Gecas Rôoo!). Ao Grande Guima pelas sugestões e críticas, pelo programa de extrair os *nicks* e horários dos logs e tudo mais desde que nos conhecemos na SBPC de BH (lembra do curso de grego, guima?). A Jayme por ter representado, sem querer é bom que se diga, o papel de mestre. A Edu pela insistência com a importância da abordagem sócio-técnica. Agora lhe entendo e gostaria de fazer o desafio de avaliar este trabalho para aprofundar sua proposta de pesquisa. A Vicka (Vanessa) pelos *pvt*s e incentivos.

Aos meus “nativos”, tão próximos e tão distantes, pela confiança e acolhimento, pelas brincadeiras e risadas durante a observação e pelo desejo de continuar os contatos e as amizades para além da pesquisa.

A Jneto e aos demais membros da IRCultura pelo importante fórum de discussão técnico-social do IRC que conseguimos criar durante um rico período.

Aos profissionais da saúde, Cida e o pessoal do Ambulatório de Rinossinologia (HC-Unicamp), por terem me ajudado a lidar com um mal que não tem cura: eu mesma. E também aos amigos e profissionais que ajudaram na manutenção de Mehr-als-leben, meu micro, a quem delego várias tarefas de disciplina e penitência (afinal, tenho que ser simétrica para seguir a onda das redes socio-técnicas).

Aos meus vizinhos: de rua pelos gentis convites para as festas familiares que infelizmente não pude retribuir; da República do R (Rafa, Rogerio, Rubens, mauRo) pelas festas e ajudas ocasionais; da minha casa nova (Marta, Jayro e Mario) novamente pelas festas e ajudas; e Judite e Claudete pela convivência diária.

Ao CNPq, cuja bolsa de mestrado possibilitou minha vida em Campinas, apesar de estar defasada devido aos cinco ou seis anos sem aumento (nem lembro mais...).

Por fim, agradeço a algumas mulheres fortes, cada uma em uma área, pela inspiração: minha mãe Maria, Ana Lúcia, Tânia, Goretti, Ronize, Andréia, Claudete, Marilis, Marta, Nina Simone, Elisabeth Reid, Susan Star, Clarice Lispector. E alguns homens fortes também: meu pai Manoel, Manoel, Miro, Erving Goffman, Bruno Latour, BB King, José Saramago e Luis Melodia.

Sumário

<i>Introdução</i>	5
<i>Capítulo 1 – Pensando poder e sociabilidade on-line e off-line</i>	13
Grounded Theory	13
Poder	15
Sociabilidade	23
Implicações ao invés de impactos	25
Comunicação Mediada por Computador como espaços para interação	30
Articulação dos fenômenos on-line e off-line	32
<i>Capítulo 2 – "Em canais de IRC rola um convívio": espaços de Sociabilidade no IRC</i>	38
Breve descrição do funcionamento	40
História do IRC	44
IRC e suas instituições	48
<i>Capítulo 3 - Pesquisando no #pouso</i>	88
Observação do #pouso	89
Contagem da população	97
Questionário Eletrônico	99
Metodologia e análise das panelinhas e dos agrupamentos	102
Questões éticas relacionadas à utilização dos materiais coletados	108
<i>Capítulo 4 – Canal #pouso na Brasnet: uma história de vila</i>	112
Fundação	120
Consolidação	123
Privatização	127
Situação atual	131
<i>Capítulo 5 – De chutes, banimentos e matanças: as relações de poder e os privilégios no reino do "Pode Tudo"</i>	143
Panelinhas – um canal sem amigos?	151
Agrupamentos	154
Hierarquias alternativas	162
Hierarquia técnica	166
<i>Considerações finais</i>	184
<i>Bibliografia</i>	192
<i>Glossário</i>	200
<i>Anexo 1 – Comandos do IRC</i>	204
<i>Anexo 2 – Questionário Eletrônico</i>	206

Sumário de Quadros

<i>Quadro 1 – Serviços da Internet voltados para interação (resumido)</i>	7
<i>Quadro 2 – Serviços da Internet voltados para a interação (detalhado)</i>	39
<i>Quadro 3 - Informações sobre as redes brasileiras de IRC</i>	47
<i>Quadro 4 – Partes da máscara de identificação do usuário</i>	52
<i>Quadro 5 – Alguns tipos de canais do IRC</i>	53
<i>Quadro 6 – Serviços da Brasnet</i>	59
<i>Quadro 7 – Hierarquia dos operadores junto ao Chanserv</i>	73
<i>Quadro 8 – Conversão da experiência declarada em geração</i>	102
<i>Quadro 9 – Principais categorias operacionalizadas para codificação</i>	107
<i>Quadro 10 – Resumo das Gerações do #pouso</i>	130
<i>Quadro 11 – Quadro resumido das Gerações do #pouso – Análise Diacrônica</i>	141
<i>Quadro 12 – Quadro resumido dos Agrupamentos do #pouso– Análise Sincrônica</i>	141
<i>Quadro 13 – Fontes e instrumentos de poder em Galbraith</i>	144

Sumário de Tabelas

<i>Tabela 1 - Distribuição dos canais por quantidade de usuários</i>	53
<i>Tabela 2 – Usuários do #pouso segundo experiência geral no IRC por situações em que utilizam nicks alternativos</i>	61
<i>Tabela 3 – Usuários do #pouso segundo participação nos IRContros</i>	81
<i>Tabela 4 – Usuários do #pouso segundo participação nos IRContros por sexo</i>	81
<i>Tabela 5 – Entradas em campo no #pouso por quantidade de logs, tempo e unidades de texto</i>	90
<i>Tabela 6 – Entradas em campo por dia da semana</i>	91
<i>Tabela 7 - Comparação da frequência da população total e dos usuários que responderam o questionário durante a semana de contagem</i>	105
<i>Tabela 8 – Usuários do #pouso segundo gerações por sexo</i>	131
<i>Tabela 9 – Usuários do #pouso segundo gerações por média etária</i>	131
<i>Tabela 10 – Usuários do #pouso segundo gerações por nível de escolaridade</i>	132
<i>Tabela 11 - Usuários do #pouso segundo gerações por situação profissional</i>	132
<i>Tabela 12 – Usuários do #pouso segundo gerações por participação nos IRContros</i>	133
<i>Tabela 13 – Usuários do #pouso segundo gerações por assiduidade</i>	133
<i>Tabela 14 – Usuários do #pouso segundo gerações por quantidade de citações recebidas</i>	134
<i>Tabela 15 – Usuários do #pouso segundo gerações por status técnico</i>	134
<i>Tabela 16 – Usuários do #pouso segundo gerações por citação entre as gerações</i>	134
<i>Tabela 17 – Usuários do #pouso segundo avaliação do canal</i>	136
<i>Tabela 18 – Usuários do #pouso segundo gerações por avaliação do canal</i>	137
<i>Tabela 19 – Operadores do #pouso por sexo</i>	139
<i>Tabela 20 – Operadores do #pouso segundo média etária</i>	139
<i>Tabela 21 – Operadores do #pouso segundo nível de escolaridade</i>	139
<i>Tabela 22 – Operadores do #pouso segundo curso superior</i>	140
<i>Tabela 23 – Duplo pertencimento nos agrupamentos</i>	154
<i>Tabela 24 – Agrupamentos segundo gerações do #pouso</i>	155
<i>Tabela 25 - Agrupamentos segundo status técnico</i>	155
<i>Tabela 26 - Agrupamentos segundo sexo</i>	156
<i>Tabela 27 - Agrupamentos segundo média etária</i>	156
<i>Tabela 28 - Agrupamentos segundo situação escolar</i>	156
<i>Tabela 29 - Agrupamentos segundo nível de escolaridade</i>	156
<i>Tabela 30 - Agrupamentos segundo situação profissional</i>	157
<i>Tabela 31 - Agrupamentos segundo citação</i>	157
<i>Tabela 32 – Agrupamentos segundo quantidade média de citações</i>	158
<i>Tabela 33 - Agrupamentos segundo assiduidade no canal</i>	158
<i>Tabela 34 - Agrupamentos segundo participação nos IRContros</i>	158

<i>Tabela 35 – Relacionamento dos agrupamentos segundo cumprimentos</i>	159
<i>Tabela 36 – Quantidade de logs do Mirc por horário e dia da semana</i>	160
<i>Tabela 37 – Ações dos operadores segundo agrupamento por tipo de ação</i>	171

Sumário de Figuras

<i>Figura 1 – Esquema de uma rede de IRC</i>	40
<i>Figura 2 – Tela do mIRC com a janela de Status</i>	41
<i>Figura 3 – Listagem de canais</i>	42
<i>Figura 4 – Canal #cpq</i>	43
<i>Figura 5 – Trajetória individual e trajetória em um canal</i>	49
<i>Figura 6 - Formulário do mIRC</i>	51
<i>Figura 7 – Configuração do User id</i>	51
<i>Figura 8 – Parte da rede de citações desenhada no The Brain</i>	106
<i>Figura 9 – Hierarquia do canal por status no Chanserv e agrupamentos</i>	138
<i>Figura 10 – Relacionamento entre agrupamentos balanceado por participação</i>	162

Sumário de Gráficos

<i>Gráfico 1 – Evolução da Brasnet</i>	48
<i>Gráfico 2 – Entradas dos usuários do #pouso entre 26/3 e 01/04/2000</i>	98
<i>Gráfico 3 – Participação dos agrupamentos por horário nos fins de semana</i>	160
<i>Gráfico 4 - Participação dos agrupamentos por horário nos dias da semana</i>	161

Introdução

On-line interaction cannot be divorced from the off-line social and political contexts within which participants live their daily lives. Various aspects of these contexts enable and constrain the ability of participants, potential participants, and nonparticipants to learn about, access, and navigate on-line forums. Once on-line, participants draw on their off-line resources, as well as understandings gained in off-line experiences, to negotiate and interpret their on-line interaction. (Kendall, 1999, p.58).

Início a dissertação com um convite ao leitor, seguir desde a Introdução às Considerações Finais minha argumentação sobre sociabilidade e poder em um pequeno recanto do ciberespaço. Ali fui procurar como formavam-se grupos, como os usuários interagiam coletivamente e criavam laços entre si. Ao longo deste percurso, fui definindo mais claramente os objetivos da pesquisa no contato com a história e com o cotidiano dos habitantes daquele recanto. Assim, aos poucos fui percebendo que havia regularidades nas trajetórias de suas vivências. Percebi que a partir dessas trajetórias eles formavam seus grupos mais particulares, as panelinhas, mas também posicionavam-se em relação ao exercício do poder no canal¹, formando o que denomino de agrupamentos, que são conjuntos de posicionamentos políticos semelhantes em relação à disputa de privilégios.

Para trilhar este caminho segui os princípios da *Grounded Theory* (GT), perspectiva analítica desenvolvida por Barney Glaser e Anselm Strauss, que procura fazer surgir as questões e metodologias da pesquisa, bem como os referenciais teóricos, do objeto de estudo. A GT possibilitou-me uma liberdade em relação às técnicas de pesquisa e literatura, seja a bibliografia mais clássica sobre poder, sociabilidade e tecnologia, seja a literatura específica da área de estudos sobre Comunicação Mediada por Computador (CMC) desenvolvida desde meados da década de 1970. Tal flexibilidade foi crucial para enfrentar os desafios do novo campo de estudos, seja no contexto internacional e ainda mais no contexto nacional.

¹ Os canais representam as áreas de interação coletiva do IRC, que serão apresentados com detalhe no capítulo 2.

Ao longo da pesquisa fui percebendo que a sociabilidade constituída *on-line*² encontrava-se intimamente relacionada com os contextos *off-line* vivenciados pelos usuários, que em alguns casos, como o investigado aqui, também constituem contextos *off-line* coletivos a partir da experiência *on-line*. Essa percepção foi sendo desenvolvida através do trabalho de campo e das orientações de parte da bibliografia especializada (vide por exemplo, Kendall, 1999; Baym, 1995a; Correl, 1995; Jones, 1999b; Wellman e Hampton, 1999 e Miller e Slater, 2000). Dessa forma, a pesquisa de sociabilidade no ciberespaço precisava ser contextualizada nos dois planos. Assim notei que tanto era necessário ter em conta a diversidade de práticas sociais no ciberespaço, procurando partir de um contexto *on-line* específico, quanto era necessário contextualizar os aspectos *off-line* da experiência dos usuários.

A perspectiva que foi sendo desenvolvida apresenta-se como uma tendência inovadora em relação ao conjunto da bibliografia especializada, que na sua maioria optou analiticamente em estudar apenas os contextos *on-line* (vide por exemplo, Guimarães Jr., 2000; Danet et al, 1997; Hamman, 1996; Mackinnon, 1992; Masterson, 1996 e Reid, 1994). Também ao longo da pesquisa percebi que não poderia deixar a tecnologia fora da análise, nem tomá-la como determinante na interação. A solução foi adentrar os estudos da perspectiva da Sociologia da Ciência e da Tecnologia, desenvolvida por Latour e Woolgar (1997), Star (1996), Callon (1987), Pinch, Bijker e Hughes (1987), entre outros. Através das noções de rede sócio-técnica, tradução e híbrido, pude tentar integrar formação de grupos, programas, privilégios técnicos, encontros face a face, entre outras “coisas”, a partir de um diálogo muito frutífero com Eduardo Ribeiro (1998a).

Em resumo o objetivo, definido ao longo da pesquisa, foi investigar trajetórias, formação de grupos e poder no interior do ciberespaço, entendido aqui como o conjunto de espaços de sociabilidade proporcionados pelas novas tecnologias de CMC³. O ciberespaço é composto por inúmeros ambientes, com diferentes recursos para a interação e que são

² Aqui segue-se uma orientação semelhante a Guimarães Jr. (2000) e Aranha Filho (e-mail, 23/11/98) utilizando os termos *on-line* e *off-line*, emprestados da informática, para distinguir analiticamente os contextos mediados pela rede daqueles não mediados por essa tecnologia, ao invés dos termos real e virtual. Esta última distinção tende a perceber o virtual como desprovido de realidade, concepção oposta a nossa, como apresentado na p.32.

³ Para alguns autores, o ciberespaço envolve outras formas de comunicação mediada por computador além da Internet (Escobar, 1994), outros serviços de comunicação como o serviço telefônico de “disque-amizade” (Guimarães Jr, 2000) e os ambientes de realidade virtual não ligados em rede (Lemos, s/d).

habitados por usuários localizados nas mais diversas culturas e países. Portanto, no plano *on-line*, é preciso partir de algum lugar. Na Internet existe uma variada gama de serviços de base de dados, bate-papos, transferência de arquivos, acesso remoto a computadores, etc. Focalizando apenas os serviços voltados para a interação pode-se elencar no mínimo onze conjuntos de serviços, entre os síncronos e assíncronos⁴, como exposto no Quadro 1.

Quadro 1 – Serviços da Internet voltados para interação (resumido)

Serviços assíncronos		Correio Eletrônico (<i>e-mail</i>)
		Listas de discussão
		USENET
Serviços síncronos	Baseados em texto	Pessoa a pessoa (Talk)
		IRC
		MUD
		<i>Webchat</i>
	Mensagens instantâneas (ICQ)	
Multimídia	Bate-papo em ambientes gráficos	
	Jogos em ambientes gráficos	
	Serviços de vídeo e audioconferência	

Maiores explicações de cada serviço no glossário.

Esta pesquisa foi realizada no Internet Relay Chat (IRC), um dos sistemas de bate papo mais antigos da Internet, no qual a técnica/tecnologia figura com um papel importante na estruturação da sociabilidade e poder, de uma forma muito mais evidente que em outros serviços da Internet, como de resto a tecnologia tem uma importância mais geral na estruturação da sociedade atual, como será visto no capítulo 1 (p.19). As hierarquias dos usuários são estabelecidas a partir do controle diferenciado sobre os comandos do programa, diferenciando-se os usuários em duas grandes categorias, operadores e “usuários normais”. Esta distinção possibilita que determinados usuários, alguns dos quais não humanos, exerçam a função de mediadores das conversas e eventos do bate papo, além de toda a mediação da tecnologia de CMC, como os computadores, modems, cabos, programas e outras “coisas” (Ribeiro, 1998a). Assim, abre-se a possibilidade de investigar o surgimento de todas essas

⁴ Os serviços síncronos são aqueles nos quais os usuários estão conectados ao mesmo tempo e as mensagens são enviadas e recebidas em tempo real. Já nos serviços assíncronos, os usuários não precisam estar conectados ao mesmo tempo pois as mensagens são enviadas e recebidas em tempos diferentes, ou seja, em tempo remoto. (Os termos marcados com sublinha encontram-se no glossário).

ordens de mediação, levantando questionamentos sobre toda a rede sócio-técnica envolvida (Star, 1996).

Além dessa motivação, a escolha do IRC foi feita também pelos recursos disponíveis para registrar todos os eventos do bate papo, através do registro automático do software em arquivos *log*⁵. Tal registro da interação quase completa⁶ abriu a possibilidade de analisar os eventos mais cotidianos da vida do canal, fundamental para perceber a emergência e dissolução de agrupamentos de uma forma não intrusiva, que foi sendo complementada com as declarações dos informantes, obtidas em reportagens e entrevistas. Ao mesmo tempo que abriu essa possibilidade única para a análise sociológica, este tipo de metodologia trouxe junto a preocupação ética relacionada com o exercício de esmiuçar a vida do canal e ao mesmo tempo ter que preservar o sigilo das informações e a integridade dos informantes. Por isso, adotei uma política ética rigorosa na utilização dos materiais, como será considerado no capítulo 3 (p.108).

Tendo escolhido o IRC, constatei que mesmo dentro do IRC existe muita heterogeneidade, pois o ambiente é composto por inúmeras redes⁷ com algumas centenas de canais com subculturas distintas. Novamente, foi necessário escolher um lugar de onde falar. A pesquisa foi realizada no #pouso⁸, um tipo de canal classificado como geográfico, no qual as referências espaciais e *off-line* em geral são fatores constitutivos da sociabilidade ali constituída. O #pouso é um canal grande, tendo cerca de 200 frequentadores assíduos e atingindo picos de mais de 100 usuários ao mesmo tempo. O canal foi fundado no segundo semestre de 1996 e sua história está presente na memória dos frequentadores. A referência geográfica é a cidade Pouso, que tem entre quinhentos mil e um milhão de habitantes, sendo um importante pólo industrial e financeiro no contexto regional. Sua posição geográfica faz com que a cidade atue como um entroncamento que dá acesso a várias regiões próximas,

⁵ Trata-se de um arquivo de registro de eventos no formato de texto simples, que é gravado automaticamente pelo programa de IRC.

⁶ O registro não é completo pois falta-lhe toda a parte da interação privada e o *log* não capta a dimensão temporal do bate papo que é muito importante na sua compreensão.

⁷ Embora utilize a estrutura mais geral da Internet, o IRC não é formado por uma única rede mundial, mas constitui-se de redes próprias de servidores, que costumam ser “regionais”, isto é, com servidores em poucos países, como será apresentado nos capítulos 2 e 4.

⁸ No IRC, “#” significa canal, como será adotado daqui por diante no texto. Seguindo uma política rigorosa de sigilo das informações obtidas na pesquisa, tive que mudar todos os nomes de pessoas e lugares.

sendo que tal papel de interligação regional é histórico. O #pouso é tomado com um estudo de caso de uma realidade mais geral, a dos canais geográficos, que representam boa parte dos canais estabelecidos⁹ nas redes de IRC brasileiras e de outros países¹⁰.

No capítulo 1 busco consolidar os conceitos utilizados no decorrer do texto, especialmente os conceitos de poder e sociabilidade, utilizando para isso alguns autores clássicos e a literatura específica. Os capítulos 2 e 3 referem-se à trajetórias. No capítulo 2, descrevo o IRC como formado por vários espaços de sociabilidade, apresentando suas principais instituições a partir da trajetória de um neófito. No capítulo 3, apresento a metodologia utilizada, bem como discuto algumas questões éticas ligadas ao uso das informações obtidas, a partir da trajetória que desenvolvi no ambiente durante a pesquisa. Os capítulos 4 e 5 referem-se à análise da formação de agrupamentos e exercícios de poder no #pouso. No capítulo 4 procuro apresentar esta análise a partir de uma perspectiva diacrônica e no capítulo 5 de forma sincrônica. No capítulo 2 apresento o IRC de uma forma “naturalista”, no sentido de que tal apresentação foi feita a partir dos termos “nativos”. Entretanto, nos capítulos 4 e 5 tento desconstruir essa descrição inicial.

Durante a pesquisa, fui criando algumas categorias. Por um lado, desenvolvi categorias para marcar as gerações¹¹ de usuários do canal, quais sejam, Fundadores, Consolidantes e Gente Nova, apresentadas com detalhe no capítulo 4. Por outro lado, criei categorias para marcar, em termos sincrônicos no capítulo 5, os agrupamentos de usuários, quais sejam, Aprendizes, Alpinistas, Populares, Painéis e Pioneiros. Além disso tive que distinguir entre *panelinhas* — que são as pequenas redes de amigadas — dos *agrupamentos*, que por sua vez são conjuntos de panelinhas e usuários “isolados” posicionados de forma semelhante em relação às disputas por privilégios no canal, mas também reunião de amigadas “políticas”, pois seus integrantes foram escolhidos com base na quantificação dos cumprimentos.

⁹ Um canal estabelecido é aquele registrado, frequentado por um público grande e com uma história, como apresentado no capítulo 2.

¹⁰ Tais tipos são comuns também nas salas de bate-papo de *Webchat* dos principais portais brasileiros, como o Universo OnLine (UOL) e Terra.

¹¹ Uma geração é composta por usuários que começaram a frequentar o canal numa mesma época e reconhecem-se mutuamente como contemporâneos.

Os trechos de conversas serão utilizados de duas formas: “corrigindo-se” a grafia nos trechos de depoimentos ou falas de um único usuário e mantendo-se a grafia original nos trechos com mais de um usuário. Como será apresentado no capítulo 2 (p.62), a linguagem própria do IRC aproxima-se da informalidade da oralidade aliada a uma série de especificidades. Assim, os “erros” de ortografia fazem parte desse tipo de linguagem, o que justifica a manutenção da grafia original nesses casos. As citações serão identificadas com a data e o tipo de material: *e-mail*, *log* de canal, entrevista *off-line* e *pvt*¹². Os trechos das sessões no #pouso foram recortados pelas conversas que interessavam à argumentação, pois é usual que aconteçam várias linhas de conversa ao mesmo tempo no canal.

Desde já peço a paciência do leitor com os termos técnicos e em inglês. Devido à novidade do tema e do objeto estudado, durante todo o texto esforçarei-me para apresentar as “redes de significado associadas com certos contextos de vida social àqueles que estão em outros” (Giddens, 1989, p. 232). E para desespero do leitor, procurei não separar muito os conceitos técnicos e sociais, visto que seguindo a abordagem das redes sócio-técnicas, para investigar os híbridos, como é o caso do bate-papo na Internet, é necessário um esforço para tentar mostrar as “coisas” em um plano de continuidades (Latour, 1994). Dessa forma, a ordem dos capítulos foi escolhida para ir apresentando as categorias analíticas e “nativas” alternadamente. Mas muitas vezes, terei que numa parte do texto utilizar passagens posteriores ou anteriores, o que é um desafio porque o texto tem que ser escrito de forma linear, como tão bem expressa Clarice Lispector:

Enquanto eu tiver perguntas e não houver respostas continuarei a escrever. Como começar pelo início, se as coisas acontecem antes de acontecer? Se antes da pré-pré-história já havia os monstros apocalípticos? (Lispector, 1993, p.25).

Para tentar facilitar um pouco sua vida, leitor, colocarei referências cruzadas, nas passagens anteriores às posteriores ou vice-versa, além de ir explicando os termos incomuns no texto ou em nota de rodapé e no glossário final (p.200).

Antes de partir para o corpo do texto, cabe uma breve contextualização macrosociológica, tentando encaixar a sociabilidade do #pouso no processo de transformações estruturais, que vem sendo denominado de Sociedade da Informação (Castells, 1996), no qual a revolução tecnológica da fusão entre informática e

¹² *Pvt*, do inglês *private*, é uma forma particular de conversa possibilitada pelo IRC, ou seja, no *pvt* os usuários conversam dois a dois, independente das conversas coletivas.

telecomunicações tem um papel fundamental. Depois de um período de fechamento de mercado (Dwyer, 1989, p.44), o Brasil iniciou sua inserção nesse processo, como comenta Dwyer:

In Brazil by beginning of the 1990s some important barriers to the building up of infrastructure, constructed during years of a closed economy based on import substituting industrialisation, started to fall. This propitiated the rise of new social forces and a wave of investment and development. In general technologies came to be used in specific privileged environments in ways not dissimilar to the developed world, however, some innovative exceptions point in new directions (Dwyer, 1998, p.7).

Os exemplos inovadores são a implantação do voto eletrônico, que nas eleições municipais de 2000 atingiu todo o território nacional; a disponibilização pelo Governo Federal de uma série de informações sobre suas atividades na Internet; a possibilidade de fazer declarações de renda pela Internet e a implantação de *home banking* por vários bancos. Além disso, o Governo brasileiro investiu na implantação inicial da infra-estrutura da Internet no Brasil, através da Rede Nacional de Pesquisas (RNP) (Takahashi, 1997), quando então realizou a abertura para a operação comercial. Atualmente, encontra-se em fase implantação o Programa *Sociedade da Informação* com o objetivo de estimular a inserção da sociedade brasileira na Sociedade da Informação. A importância de tal programa baseia-se na percepção do tamanho do mercado visualizado (avaliado em R\$ 3 bilhões/ano de bens e serviços):

Com a abertura da Internet/Brasil à operação comercial em meados de 1995, o governo brasileiro cumpriu o primeiro ciclo de desenvolvimento das redes Internet no País. Desde então, o MCT vem monitorando e avaliando o desenvolvimento da rede brasileira e mundial e discutindo alternativas para a próxima geração de redes Internet no Brasil. Assim, o Programa para a Sociedade da Informação se propõe a cuidar da implantação da fase 2 da Internet no País. A ação será concentrada nos processos de pesquisa, desenvolvimento e prototipagem da nova infra-estrutura e seus serviços básicos, de forma a alavancar a nova geração de redes digitais abertas no Brasil, em benefício de toda a sociedade.(Conselho Nacional de Ciência e Tecnologia, 1997).

No entanto, Dwyer alerta que tais mudanças mais reproduzem uma ordem social existente do que estabelecem uma nova. Afirma:

Such changes in the economic and political arenas find their place in the rapidly developing information sector of the economy and build new product and labour markets and demand new skills. However, with the exception of controls introduced against fraud within the electoral system, these did not appear capable of having any discernible effects on political or social life. (Dwyer, 1998, p.8).

É pertinente notar que enquanto o Governo brasileiro vê esse processo como inexorável, sendo a inserção favorável do Brasil nele como uma questão de vida ou morte, Dwyer pressupõe que a revolução tecnológica é importante nesse processo, mas não determinante, pois existe toda uma realidade sócio-econômica-cultural e tecnológica implicada. No entanto, é importante ver também, que mesmo de forma não determinante, a revolução tecnológica é orientada para processos e por isso pervasiva, atravessando todas as esferas da atividade humana (Castells, 1996, p.15-16), sendo a sociabilidade cotidiana uma dessas esferas, o que procuro analisar aqui.

Capítulo 1 – Pensando poder e sociabilidade *on-line* e *off-line*

Neste capítulo busco cumprir quatro objetivos, quais sejam, em primeiro lugar, rever alguns conceitos de poder e sociabilidade, para em segundo lugar, afastar o determinismo tecnológico presente em vários dos primeiros estudos sobre Comunicação Mediada por Computador. A partir disso, busco em terceiro lugar conceber a CMC como espaços de sociabilidade para, por fim, analisar a articulação entre os planos *on-line* e *off-line* nos vários estudos revisados, delimitando, assim, a metodologia. Tudo isso, construído a partir dos princípios da *Grounded Theory* (Strauss, 1987).

Grounded Theory

Os estudos dos fenômenos relacionados com a CMC vêm se constituindo em uma nova área de pesquisa eminentemente interdisciplinar. Nos últimos anos foram lançadas vários livros e coletâneas sobre o tema (vide por exemplo, Benedikt, 1992; Herring, 1996a; Star, 1995; Jones, 1995a; 1997; 1998 e 1999a; Hine, 2000) e alguns estudiosos da Associação de pesquisadores da Internet (Association of Internet Researchers – A(O)IR¹³) trabalham para a formação de uma área específica de estudos, iniciativa liderada por Nancy Baim, Steven Jones e Jeremy Hunsinger, entre outros.

Devido à novidade e especificidades dos fenômenos, o estudo da sociabilidade *on-line* oferece uma série de desafios teórico-metodológicos para os cientistas sociais, tendo em vista, por exemplo, que grande parte das teorias e metodologias das ciências sociais foram pensadas para a situação face a face, considerada o caso prototípico da interação social (Berger e Luckman, 1996, p.47). Diante deste quadro, procurei seguir uma das orientações sugeridas por Giddens (1989) para a pesquisa social, qual seja, partir dos significados que os atores dão aos acontecimentos que vivenciam, o que atribui um caráter necessariamente etnográfico ao estudo. Tal processo é denominado por Giddens de dupla hermenêutica:

¹³<<http://aoir.org/>>. Em setembro de 2000 foi realizada a 1ª Conferência (Internet Research 1.0: The State of the Interdiscipline) em Kansas - EUA, o que foi um importante marco para essa área de estudos, quando mapearam-se os estudos realizados, discutindo-se os resultados, as metodologias utilizadas e os princípios éticos das pesquisas. Devido ao acesso anterior dos textos de vários autores que participaram da conferência, graças à disponibilidade nas suas páginas pessoais ou revistas eletrônicas especializadas, pude seguir caminhos semelhantes aos apontados lá, mesmo estando no Brasil.

O sociólogo tem como campo de estudo fenômenos que já são constituídos como significativos. A condição de “entrada” nesse campo é travar conhecimento com o que os atores já sabem, e têm de saber, para “prosseguir” nas atividades cotidianas da vida social. Os conceitos que observadores sociológicos inventam são conceitos de “segunda ordem”, na medida em que pressupõem certas capacidades conceptuais por parte dos atores a cuja conduta eles se referem. Mas está na natureza da ciência social que eles podem tornar-se de “primeira ordem” se forem reservados à própria vida social. O que há de “hermenêutico” na dupla hermenêutica? A propriedade do termo deriva do duplo processo de tradução ou interpretação que está envolvido. As descrições sociológicas têm a tarefa de mediar as redes de significado dentro das quais os atores orientam sua conduta. Mas tais descrições são categorias interpretativas que pedem um esforço de tradução dentro e fora das redes de significado envolvidas em teorias sociológicas” (id. ibid, p.231-2).

De acordo com essa orientação, a pesquisa foi conduzida segundo os princípios da *Grounded Theory* (GT), perspectiva de análise que busca desenvolver categorias e métodos de acordo com o objeto mesmo. A GT, desenvolvida por Anselm Strauss e Barney Glaser a partir dos anos 60, consiste numa estratégia metodológica de pesquisa qualitativa na qual a principal preocupação é construir teoria a partir de uma íntima relação com os dados coletados. A GT buscou alguns dos seus fundamentos em outras duas escolas sociológicas norte-americanas: 1) Pragmatismo Americano, devido à sua ênfase na ação, especialmente em situações problemáticas, e à necessidade de conceber métodos de pesquisa no contexto do problema a ser pesquisado e 2) Escola de Sociologia de Chicago, devido as suas técnicas de coletas de dados, através de extensas observações de campo e intensas entrevistas, e à ênfase na necessidade de perceber a visão dos atores envolvidos na interação para entendê-la (Strauss, 1987, p.5).

Trata-se, portanto, de uma estratégia que privilegia a forma indutiva de fazer pesquisa, partindo do estudo do fenômeno e de suas representações, e não de uma teoria ou modelo teórico preestabelecido (Santos *et al*, 1999). Uma teoria existente pode iluminar certos aspectos do fenômeno estudado, mas não deve servir apenas como um rótulo para os dados da pesquisa atual:

The methodological thrust of the grounded theory approach to qualitative data is toward the development of theory, without any particular commitment to specific kinds of data, lines of research, or theoretical interests. So, it is not really a specific method or technique. Rather, it is a style of doing qualitative analysis that includes a number of distinct features, such as theoretical sampling, and certain methodological guidelines, such as the making of constant comparisons and the use of a coding paradigm, to ensure conceptual development and density. (Strauss, 1987, p. 5).

Nos moldes da GT, a pesquisa acontece num processo com três fases: coleta de dados, codificação, redação e sistematização dos memorandos teóricos. Essas fases não ocorrem uma após a outra, mas quase simultaneamente pois novos memorandos levavam a olhar velhos dados ou a coletar novos, bem como a novas codificações, num processo de ida e volta. Posso afirmar que seguir os princípios da *Grounded Theory* possibilitou-me a flexibilidade essencial para enfrentar os desafios deste tipo de estudo. Flexibilidade, por exemplo, na escolha dos conceitos teóricos, tanto os clássicos como os da bibliografia especializada, a partir do levantamento das categorias “nativas”. Fazer GT também está em sintonia com a abordagem sócio-técnica (Callon, 1987 e Latour, 1997) de “seguir os atores” de uma determinada rede, ou seja, “dar a palavra a todos os atores da rede em estudo, entendendo por atores não apenas indivíduos, mas também projetos, legislações, mapas, etc.” (Benakouche, 1999, p. 17), como explica Benakouche:

Nesse processo, não há a preocupação de pré-estabelecer um esquema teórico destinado a dar sentido aos vários discursos; o sentido é dado pelos próprios atores, a partir dos seus esquemas pessoais. “Seguindo os atores” o pesquisador identifica as redes, evitando impor aos mesmos as suas próprias categorias. (id. ibid).

Passo agora a apresentar e discutir os conceitos que serão utilizados ao longo do texto, começando pela bibliografia sobre poder e sociabilidade, para em seguida buscar criticar o determinismo tecnológico presente nos primeiros estudos sobre a Comunicação Mediada por Computador. Imediatamente após, procurarei mostrar a “virada” cultural dos estudos posteriores e a forma como as duas séries de estudos de CMC relacionam os fenômenos *on-line* e *off-line* estudados.

Poder

Poder certamente consta entre as mais antigas e difusas noções das ciências sociais, aparecendo muitas vezes sem a necessidade aparente de explicação, como lembra Galbraith (1986, p. 1). A pretensão aqui não é rever o conceito de poder desde suas origens mais clássicas, mas retomar as contribuições de dois autores da bibliografia especializada, Reid (1994)¹⁴ e Mackinnon (1992), que, no meu entender, começaram a discussão política no ciberespaço. Para isso, retornarei a Hobbes, base do pensamento de Mackinnon.

¹⁴ A contribuição de Reid será apresentada e discutida apenas no capítulo 5, porque antes é necessário apresentar o IRC ao leitor (capítulo 2).

Para Hobbes o “poder de um homem consiste nos meios que presentemente dispõe para obter qualquer visível bem futuro” (Hobbes, 1979, p.53). Por mais estranho que possa parecer, Mackinnon (1992), em uma das primeiras análises do poder no ciberespaço, parte da perspectiva política de Hobbes para estabelecer os fundamentos da gênese do governo na sociedade da USENET¹⁵, traçando os rudimentos de uma economia de trocas¹⁶.

A USENET é concebida como uma sociedade distinta por ser composta apenas por palavras. Devido a esta distinção todo o mundo externo deve ser reduzido à forma escrita, através do desenvolvimento de linguagem e sistema de indicações para o comportamento, chamada usualmente de *netiqueta*, como estudado por Reid (1991) no IRC. Esse exercício de reconstrução do mundo externo para a USENET inclui também os próprios usuários e nisto está uma das grandes contribuições de Mackinnon. Os usuários, que têm forma física e são capazes de ações, devem desenvolver *personas* para interagir nessa sociedade distinta. Entretanto, as *personas* não existem a partir da sua criação pelos usuários, pois devem ter manifestações visíveis na linguagem escrita da USENET. Uma *persona* que lança um artigo na USENET não existe até o momento em que é respondida por alguém. É a resposta que gera a *persona*, que existe enquanto acontece o “ciclo de afirmações e respostas”. Parodiando Descartes, para Mackinnon na USENET “sou percebido, logo existo”.

A partir disso, Mackinnon estabelece as três condições de existência da *persona*.

Afirma:

The first condition is the continued association between the user and the persona (...) In other words, a persona's existence is dependent upon a user's access to Usenet; and a user maintains access to Usenet so long as Usenet remains useful./.../ The second condition is the visible demonstration of presence. While Usenet may have great utility to a passive user, the lack of interaction with other users does not create a persona which exists in a way previously defined as existence within Usenet. The passive user remains outside the boundary of Usenet existence and his or her actions are unnoticed to "life" within. This study concerns itself with those users

¹⁵ A Usenet é um sistema de distribuição de mensagens anterior à Internet, mas que foi conectada a ela. As mensagens são organizadas por grupos em torno de um assunto específico e nos quais os usuários se inscrevem e postam artigos. Os grupos são organizados em torno de tópicos. Há grupos de discussão em torno de temas muito variados.

¹⁶ Fruto da discussão entre Mário Guimarães, Jayme Aranha Filho, Eduardo Ribeiro, Vanessa Pereira e eu, membros do Grupo de Estudos do Ciberespaço e Adjacências que surgiu durante a 21ª Reunião da Associação Brasileira de Antropologia em 1998 em torno do Gt 19: Novos Mapas Culturais: Cyber Espaço e Tecnologias da Virtualidade. Em novembro do mesmo ano participamos da mesa Mesa Redonda: Novos Paradigmas: Etnografia e Ciberespaço no X Ciclo de Estudos sobre o Imaginário: “Cibercultura e Imaginário”, promovido pela Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal de Pernambuco, realizado em Recife - PE.

who choose to participate. The third condition is that the participation is continuous. A persona belonging to a user who is prevented, unable, or unwilling to continue to participate will continue to exist until the memory of that existence is forgotten by the other users. (Mackinnon, 1992).

Uma *persona* pode, ao postar artigos e ser respondida, sair de um círculo privado para a arena pública do grupo de discussão, construindo uma reputação. Resume:

The objects or benefits of power are riches, reputation, friends, and luck. Of these benefits, reputation is the most important in Usenet because it is a benefit of power and a power in itself. It enables one to increase one's power by amplifying beyond the private circle into the public arena. By subjecting one's powers to perception, substantialization, comparison, and rating, reputation is created by participating in the cycle of statement and response. Reputation sets the "fair market" value for one's worth which may be higher or lower than one's own estimation. Reputation is stored in the collective memory of past participation in the cycle of statement and response. And finally, the duration of one's reputation depends upon one's continuous participation in the cycle of statement and response. (id. ibid).

Assim, *personas* com grande reputação só precisam participar ocasionalmente para assegurar que não serão esquecidas.

O objetivo de Mackinnon é buscar os sinais do Leviatã, isto é, de censura ou moderação, num ambiente que aparentemente não teria essas características, pois a USENET não tem um centro de controle. Para isso, Mackinnon monta um quadro do mundo interno da USENET semelhante ao pintado por Hobbes de ameaça à vida das pessoas. Para essas *personas*, que no seu entender são pessoas dotadas de poderes, as ameaças surgem devido aos *flames*, que são discussões acaloradas entre as *personas*, quando se esquece do debate propriamente e parte-se para ataques pessoais. Como bem lembra Mackinnon, normalmente estes tipos de discussões acontecem para defender publicamente as reputações. Os *flames* contribuem para diminuir a utilidade da USENET para as *personas*, o que, no entender de Mackinnon, é uma ameaça direta à existência das *personas*. Dessa forma, as *personas* podem, como em Hobbes, achar por bem delegar seus poderes individuais a uma *persona* soberana, criando fóruns com moderação.

Usando-se os conceitos de Galbraith (1986), no contratualismo de Hobbes, a fonte do direito de exercer o poder são as personalidades, que unidas delegam seus “poderes” individuais ao soberano. Até tal delegação não há como utilizar as recompensas negativas (poder condigno) e positivas (poder compensatório) como instrumentos de poder. É importante notar que o objetivo de Hobbes é persuadir (poder condicionado) que o contrato

seja aceito como normal devido à natureza mesma dos seres humanos. Mackinnon segue na mesma trilha ao admitir que esta seria a única solução visto que sem a moderação não há como estabelecer o poder condigno nem o compensatório.

Dessa forma, Mackinnon estabelece noções muito importantes, no entanto, é preciso ir além. Mackinnon trata a USENET como um mundo isolado, existindo em paralelo com o mundo externo dos usuários. É preciso estabelecer a ligação entre os dois mundos, como tento aqui. Da mesma forma, é necessário perceber as transformações que aconteceram com os instrumentos e fontes de poder. Em Hobbes, os poderes eram naturais (“faculdades do corpo ou do espírito; extraordinária força, beleza, prudência, capacidade, eloquência, liberalidade, ou nobreza” (Hobbes, 1979, p.53)) ou instrumentais, adquiridos a partir dos poderes naturais e que “constituem meios e instrumentos para adquirir mais: como a riqueza, a reputação, os amigos, e os secretos desígnios de Deus a que os homens chamam boa sorte.” (id. ibid). Passados 350 anos, os poderes instrumentais baseiam-se não mais nos poderes naturais, mas em outros poderes instrumentais, o mais importante deles sendo o conhecimento, especialmente o científico, cuja importância não passou despercebida ao próprio Hobbes (id. ibid, p. 54).

Partindo do aprofundamento crítico das idéias de Marcuse, Habermas analisa detidamente esse processo de racionalização, processo no qual os subsistemas do agir-racional-com-respeito-a-fins ampliaram-se além de seus limites, mudando a forma de legitimação da dominação. A instituição do mercado como promessa de justiça e reciprocidade “confunde” os quadros institucionais e de produção, fazendo com que a fonte de legitimidade da dominação política vincule-se diretamente à produção. Afirma:

*Só com o surgimento do modo de produção capitalista é que a legitimação do quadro institucional pode ser imediatamente vinculada ao sistema de trabalho social. Só agora é que a ordem da propriedade pode, de **relação política** que era, transformar-se numa **relação de produção**, pois ela se legitima pela racionalidade do mercado, pela ideologia da sociedade de troca e não mais por uma ordem legítima de dominação. Por seu lado, o sistema de dominação pode, em vez disso, ser justificado pelas relações legítimas de produção: esse é o verdadeiro conteúdo do direito racional natural, desde Locke até Kant. O quadro institucional da sociedade é imediatamente econômico; é só de uma maneira mediata que ele é político (o Estado de direito burguês, enquanto “superestrutura”). (Habermas, 1983, p. 325) (grifo do autor).*

A característica mais peculiar desse processo é que a ciência moderna, visando criticar as ideologias tradicionais que legitimavam até então o sistema, transforma-se ela

mesma em fonte de legitimidade e, conseqüentemente, na nova ideologia. A ciência adquire também uma feição própria, desenvolvendo-se de forma interdependente com a técnica, pela primeira vez na história.

Novamente, nos termos de Galbraith, o domínio da técnica torna-se o pressuposto da organização, cuja associação com o poder condicionado é tomado atualmente como natural. Segundo Castells (1996, p. 9) a centralidade do conhecimento, do processo de informação e da manipulação de símbolo na geração de riqueza e poder em nossas sociedades aparece de forma consensual nos trabalhos dos diversos autores que vêm tentando compreender o processo de mudança estrutural pelo qual passamos. Este é composto por um processo de mudança cultural, pela revolução das tecnologias de informação e pela emergência da economia global informacional. Devido a essa característica é que denomina tal processo de sociedade informacional. Diz:

This is why I call this society 'information-al', to indicate that social attributes of information generation and processing go beyond the impact of information technologies, just as the industrial society could not be reduced to the diffusion of industrial machinery. (ib. ibid)

Retomando as teorias do pós-industrialismo, Castells nota que as tecnologias de informação têm um papel central, mas não determinante nessas mudanças, pois tais tecnologias são induzidas pelas instituições e demandas sociais, sendo conformadas por essas demandas, que por sua vez, “tornam-se fontes das transformações básicas pelas quais produzimos, consumimos, administramos, vivemos e morremos” (id. ibid, p.10). Ao longo dessas transformações, várias dimensões da sociedade tornam-se interdependentes já que a revolução tecnológica tem seu foco no processo, e seus efeitos são perversivos, atravessando todas as esferas da atividade humana. (id. ibid, p. 15-6).

A importância do conhecimento na sociedade atual, especialmente do conhecimento das novas tecnologias de informação, não é percebida apenas pelos cientistas sociais, mas também pelos atores envolvidos. Em pesquisa anterior sobre a percepção social dos usuários de informática, observei que a participação na cultura da informática é vista como elemento de distinção:

O contato com a informática fez com que os informantes elaborassem uma nova concepção do fenômeno das desigualdades sociais, pois, para a maioria deles, a utilização da informática e o domínio de conhecimentos especializados colocam-se como um elemento de distinção social. Este resultado é uma grande inovação, pois, num plano mais geral, ele pode ser interpretado como o

surgimento de um novo critério para a diferenciação das pessoas na sociedade global, ao lado dos critérios tradicionais de status ou de classe social. Além dessa nova concepção, também estava presente na fala de alguns entrevistados a percepção das diferenças sociais em termos da dicotomia exclusão/inclusão, que já faz parte do conjunto de representações da sociedade. A informática é vista como elemento de inclusão ou exclusão do mercado de trabalho e outras esferas da vida social. (Silva e Rabelo, 1999, p. 101).

A interdependência das diversas esferas da sociedade aponta para a necessidade de, ao se analisar os exercícios de poder, levar em conta a mobilização ou incorporação de pessoas, mas também da natureza e das tecnologias, como propõe a abordagem dos actores-redes de Callon (1987) e Latour (1988). Como esclarece Star (1996, p. 72) “uma nova fronteira de explicações sociológicas se abre com as ligações entre os interesses e as políticas tradicionais, por um lado, e por outro, a natureza e a técnica, normalmente descuradas neste tipo de análises”.

Callon e Latour partem do princípio de não distinguir nas análises os elementos humanos dos não humanos. Tal hipótese radical¹⁷ baseia-se no princípio de simetria generalizada¹⁸ que “consiste em utilizar, no estudo da tecnologia, um mesmo esquema conceitual, seja na consideração dos elementos que em princípio poderiam ser considerados sociais, seja na consideração dos elementos que em princípio poderiam ser considerados técnicos” (Benakouche, 1999, p.13). O pressuposto é que a diferenciação entre técnico e social, por eles chamada de “a grande divisão” caracteriza “os principais ordenamentos propostos pelo pensamento moderno, mas que, de fato, não se sustentariam quando colocados à prova no estudo de casos concretos.” (id. *ibid*). A grande divisão, na verdade, estaria no princípio da constituição da modernidade (Latour, 1994), quando surgiu o projeto de distinguir sociedade e natureza. Sobre isso afirma Ribeiro (1998a):

O antropólogo Bruno Latour tem sustentado que estes híbridos são o produto incontornável de nossa ciência moderna, espécies de conseqüências de uma modernidade. Ou seja, a divisão ontológica de natureza e cultura posta em questão

¹⁷ Essa corrente vem despertando muita polêmica, como não poderia deixar de ser, e inspirando trabalhos interessantes. A tradução de todas as obras de Latour para o inglês e a afirmação de Immanuel Wallerstein, na abertura do último congresso da ISA, de que um dos seis desafios que as ciências sociais possuem atualmente é a avaliação da noção de não distinguir sociedade e natureza são índices da importância dessa corrente (Benakouche, 1998, p. 18). Trata-se de uma noção que vem sendo trabalhada por outros autores e correntes, como o trabalho de Donna Haraway e o movimento ecológico.

¹⁸ Elaborado a partir do princípio de simetria de Bloor. Para este autor, no exercício de analisar as práticas científicas é preciso tratar tanto as crenças falsas (ou seja, as que não tiveram sucesso) quanto as verdadeiras utilizando os mesmos termos. Latour apropria-se dessa categoria dando um novo tratamento (Ribeiro, 1998b).

pela presença de fenômenos que dificilmente se enquadram neste ou naquele domínio, que antes de ontológicos são o produto histórico de uma depuração epistemológica. O que nos levaria a concluir que "jamais fomos modernos", jamais conseguimos operacionalizar tais divisões que se materializam apenas nas ficções natureza/cultura, moderno/tradicional, indivíduo/sociedade, simples/complexo, local/global, "pré"/ "pós" e tantas outras que habitam nosso métier. Fica assim a idéia de que em vez de acharmos que nossas respostas estão erradas poderíamos supor, ao contrário, que nossas perguntas é que não são adequadas.

Segundo Latour, só é possível entender os objetos técnicos entendendo as redes socio-técnicas, o que exige a hipótese da não-modernidade. Afirma:

Creio que cometemos dois erros simétricos: um diz respeito à definição do humano, visto como uma coisa frágil e maleável, como manteiga ou mel, que seria necessário proteger da objetivação. O outro refere-se aos objetos técnicos, sobre os quais se pensa terem uma eficácia ainda mais forte e um proveito ainda maior porque estão protegidos da paixão, da subjetividade ou dos interesses sociais. Se partimos desses dois pólos (...) será muito difícil, em seguida, juntá-los, pois eles não terão mais nenhuma relação entre si: haverá, de um lado, um homúnculo humano sujeito de direito e, do outro lado, um monstro à Frankenstein, uma espécie de coisa horrível que é exatamente um objeto. Tudo o que havia entre os dois desaparecerá, ao passo que vivemos, de fato, nesse entremeio, isto é, entre essas próteses intermediárias. (Latour, 1996, p. 156).

Os híbridos são o ponto chave para seguir as redes sócio-técnicas, o que Latour chama de próteses intermediárias ou “quase-objetos”. A análise se enriquece ainda mais quando os “quase-objetos”, ou melhor, os híbridos, são tratados como instituições, no sentido da sociologia clássica. Isto porque, híbridos, como Aramis, o metrô automático de Paris, que Latour analisou, são dotados de organização, de regulamento e de empregados. Assim, não haveria objetos técnicos puros, mas “dispositivos que mesclam para uma de suas operações um número de humanos tão grande quanto de não humanos.” (id. ibid, p. 158). Os híbridos representariam um ponto zero na “grande divisão” (Star, 1996). Assim, ao invés de aspectos técnicos de um lado e aspectos sociais de outro lado, teríamos uma rede sócio-técnica, como bem expressa Ribeiro (1998b) em sua proposta para uma abordagem sócio-lógica dos computadores:

Pondo nossas mãos sobre o teclado estamos tocando também numa gigantesca cadeia de humanos que vêm soldados nestes objetos tecnológicos. Um coletivo enorme de profissionais da área médica (ortopedia, oftalmologia), matemáticos, físicos, técnicos de computação, hackers, peritos em eletrônica, comerciantes, contrabandistas, funcionários da companhia elétrica, da companhia telefônica etc. Por sua vez, a cada um destes também devemos agregar outros que constituem novas cadeias de humanos e não-humanos que lhes são mais próximos

como impressoras, empregadores, chips de memória, controles de qualidade, cabos paralelos e seriais, autoridades políticas governamentais e não governamentais, microfones, placas de vídeo, rotinas de programação, consumidores etc. Estes objetos são inseparáveis destes humanos que os constituem e, que, por sua vez, também lhes são constantemente cúmplices.

É preciso convir que além de inovadora, tal proposta é muito desafiante de ser seguida. Para isto é preciso incorporar outro conceito importante: o de tradução. Ele reformula o conceito clássico de papel social, incorporando os híbridos. Refere-se à definição de papéis, sua distribuição e o delineamento de um cenário, ou seja, ao estabelecimento de uma ordem na sociedade, de uma forma dinâmica, pois todos os atores podem atribuir, desempenhar ou recusar os papéis a eles atribuídos (Benakouche, 1999, p.16).

Traduzir é passar as preocupações de um mundo para as de outro, “disciplinando-se ou mantendo-se em seguida essa tradução com vistas a estabilizar uma rede poderosa” (Star, 1996, p. 77). Analisando a produção dos fatos científicos no interior de um laboratório, Latour e Woolgar (1997) puderam ver como artefatos, enunciados de pretensas descobertas, eram tomados como fatos concretos, objetivamente dados no real. Na produção da ciência esse é o melhor exemplo de tradução: de artefatos a fatos.

Compreendendo as redes sócio-técnicas como compostas de “toda a sorte de coisas”, pode-se tentar ligar a formação de grupos ao exercício do poder. Comenta Star (id, p. 101):

“As pessoas (...) habitam domínios diferentes ao mesmo tempo, sendo a negociação das identidades — tanto dentro dos grupos como entre estes — uma tarefa extraordinariamente complexa e delicada. É importante não se partir do princípio de que a unidade e a pertença única prevalecem, tanto no que respeita à mescla de humanos e não-humanos como entre os humanos propriamente ditos. A experiência da marginalidade é muito forte. E todos nós, enquanto membros de mais de uma comunidade de prática (ou mundo social), somos de alguma forma, marginais.”

A rede é estabilizada quando uma tradução, ou metáfora nos termos de Star, mantem-se e impõe-se sobre outras. Continua Star (id, ibid):

“Por sermos todos membros de mais de uma comunidade de prática e, por isso, de muitas redes, no momento de acção fazemos com que se combinem repertórios provindos de mundos diferentes. Entre outras coisas, criamos metáforas — pontes entre esses diferentes mundos. Dizer poder é dizer de quem é a metáfora que combina os mundos e os mantém juntos” (id. ibid).

Aqui busco abrir a “caixa preta” (Star, 1988, p.198) do poder no canal, ou seja, analisar tanto o produto (a concentração de privilégios em determinado agrupamento) como o processo de produção (as atuações dos humanos e não humanos, bem como as discussões sobre os significados dos eventos no canal). Para tentar esclarecer ainda mais a ligação da questão do poder com a da sociabilidade, farei uso das palavras de Eduardo Ribeiro, emitidas numa discussão de nosso Grupo de Estudos do Ciberespaço e Adjacências:

Ao falarmos de sociabilidade estamos falando de que afinal? De como as pessoas se definem como indivíduos, como grupos, ou os dois ao mesmo tempo? Não dá para procurar diferenças entre on/off baseando-se na representação pessoal de um indivíduo apenas (...), se estamos pensando em sociabilidade. É preciso considerar uma comunidade de elementos, como se vêem entre si e estabelecem distinções ou não entre grupos. (Ribeiro, e-mail, 18/11/99).

Nessa “comunidade de elementos” estão as mediações dos modems, programas, cabos (Ribeiro, 1998a), bem como as associações dos usuários em grupos. Então, umas poucas palavras mais sobre sociabilidade.

Sociabilidade

Como poder, sociabilidade é um dos termos mais utilizados na sociologia. Fala-se em sociabilidade nas culturas juvenis, no esporte, em comunidades rurais, no trabalho, em praças públicas, nas sociedades democráticas, usando noções diversas e abrangentes. Sociabilidade é utilizada em termos gerais para referir-se à relação entre indivíduo e sociedade, significando ao mesmo tempo “a tendência para a vida em sociedade e a maneira de estar integrado numa sociedade” (Willems, 1961, p.311), aproximando-se nesse sentido à utilização pelo senso comum¹⁹. Pelo menos dois autores procuraram dar sentidos mais específicos a esta noção: Georg Simmel e Georges Gurvitch.

Em Simmel, sociabilidade é definida como uma forma específica de interação social, como também são o conflito, a competição e a dominação. Como comenta Giddens, (1970, p. 143-4), Simmel interessava-se por estudar formas sociais triviais, transitórias e diretamente interpessoais que a sociologia da época negligenciava em favor de formas sociais “superindividuais”, como classes sociais, Estado, etc. Assim, tratava de relações sociais que

¹⁹ No senso comum, o termo sociabilidade costuma ser utilizado para designar a qualidade de uma pessoa que busca a companhia dos outros e gosta de viver em sociedade, sendo assim uma pessoa sociável (Birou, 1966, p. 378).

apareciam e desapareciam constantemente, usando o conceito de sociação (*Vergesellschaftung*) ao invés de sociedade (*Gesellschaft*) (id. *ibid*). Para Simmel, sociação é entendida da seguinte forma:

A sociação é a forma (realizada de incontáveis maneiras diferentes) pela qual os indivíduos se agrupam em unidades que satisfazem seus interesses. Esses interesses, quer sejam sensuais ou ideais, temporários ou duradouros, conscientes ou inconscientes, causais ou teleológicos, formam a base das sociedades humanas. (Simmel, 1983a, p. 166).

Simmel procurou através da noção de sociabilidade conceituar uma estrutura sociológica peculiar (id. *ibid*, p.170), quando os propósitos e objetivos práticos, que normalmente regem qualquer forma de sociação, são suspensos de forma que os participantes dessa situação não busquem outra coisa senão desfrutar do próprio momento de encontro e conversa. Para atingir tal situação de “faz-de-conta”, os participantes devem abandonar tanto suas identidades sérias, os propósitos e conteúdos objetivos, quanto seus aspectos subjetivos. Se alguém se recusa a praticar esse jogo, o momento de sociabilidade desfaz-se (Berger, 1983, p.155). Por exemplo, uma conversa sociável distingue-se das conversas cotidianas da seguinte forma:

Na seriedade da vida, as pessoas conversam por causa de algum conteúdo que querem comunicar sobre o qual querem se entender, enquanto que numa reunião social, conversam por conversar. No primeiro caso, a conversa atinge seus verdadeiros fins (...) Numa conversação puramente sociável, o assunto é simplesmente o meio indispensável para a viva troca de palavras revelar seus encantos (...) Para que a conversação satisfaça como mera forma, não se pode permitir que nenhum conteúdo ganhe importância por si mesmo. Tão logo a discussão se torna objetiva e faz da determinação de uma verdade o seu propósito (pode muito bem ser o seu conteúdo), a discussão deixa de ser sociável e assim trai sua própria natureza — tanto quanto se degenerasse num conflito sério. (Simmel, 1983a, p. 176).

Já para Gurvitch, apesar das manifestações de sociabilidade serem formas sociais triviais, elas não estão relacionadas a tipos de interação específicos. Para ele, as manifestações de sociabilidade são os múltiplos modos pelos quais os homens estão ligados ao todo, representando os “feitos” mais simples da realidade social e constituindo-se no objeto da microssociologia (Vásquez, 1976, p.888). As manifestações de sociabilidade representariam o primeiro gênero de tipo social, os outros dois sendo os agrupamentos e a sociedade global. As manifestações de sociabilidade seriam como “electrões ou vitaminas sociais” a-estruturais por natureza — ou seja, contingentes, flexíveis e incertas — e não tipos de agrupamentos, como critica em outros autores:

Não é portanto aconselhável citar, como o fazem Tönnies, Cooley, Scheler, Von Wiese, Sorokin e muitos outros, como exemplos de um tipo de sociabilidade, a classe social, o partido político, a família, etc. Na sociologia americana recente, esta confusão tornou-se clássica a propósito do termo community, designando ao mesmo tempo um grupo local e a “comunidade” no sentido de uma manifestação mais ou menos intensa de sociabilidade (...) Na realidade, em cada grupo combinam-se várias manifestações da sociabilidade cujas relações e as diferentes intensidades variam, não só em função do tipo de sociedade global e das estruturas globais ou parciais em presença, mas ainda segundo conjunturas concretas. (Gurvitch, 1979, p.156).

O sentido de sociabilidade aqui utilizado procura incorporar estas duas contribuições. Por um lado, procuro entender a sociabilidade como um aspecto trivial da vida cotidiana, mas sem cair no formalismo da situação de “faz-de-conta” de Simmel²⁰. A estrutura sociológica peculiar que Simmel descreve pode ser entendida no sentido do consenso operacional de Goffman (discutido na p.103). Por outro lado, procuro não estabelecer um tipo determinado de agrupamento para sociabilidade, no sentido de Gurvitch, entendendo-a por esses múltiplos modos de estarem ligados os atores (humanos e não humanos) uns aos outros, conformados de maneira contingente de acordo, por um lado, com o contexto sociológico mais amplo e por outro, nos termos de Star, com as diversas comunidades de práticas que pertencemos ou estamos excluídos.

Tendo revisado alguns conceitos sobre poder e sociabilidade, volto ao início dos estudos sobre CMC para rever algumas posições que atribuíam um papel determinante à tecnologia na conformação da interação que mediava.

Implicações ao invés de impactos²¹

O desenvolvimento dos estudos sobre CMC desde os anos 70 passou por duas fases distintas, acompanhando o desenvolvimento e difusão das tecnologias de CMC. No entanto, as duas fases podem ser tomadas como duas abordagens diferentes, pois houve uma mudança significativa na forma como os estudiosos perceberam e analisaram o caráter social do meio e das interações que nele ocorrem. A primeira perspectiva, aqui denominada

²⁰ Segundo Torres (1990), nem Simmel teria seguido ao pé da letra essa proposta, que acabaria por homogeneizar práticas bem diversas de lazer: “Simmel, além do mais, não teria observado à risca as regras que ele próprio estabeleceu para o estudo das ‘formas’ independentemente de seus ‘conteúdos’. Deste modo, embora não tenha feito pesquisas empíricas, alguns dos temas que tratou privilegiaram uma abordagem mais voltada para as interações sociais.”(id. ibid, p.51).

²¹ Subtítulo baseado na distinção terminológica sugerida por Benakouche (1995).

perspectiva dos “indicadores sociais filtrados”, foi desenvolvida entre meados da década de 70 e fins da década de 80 e dedicou-se mais ao estudo da CMC em ambientes organizacionais, enfatizando as influências do meio de comunicação nos processos de trabalho. A segunda, aqui denominada *perspectiva cultural*, foi desenvolvida na década de 90 e voltou-se mais para usos recreativos da CMC, enfatizando as interações sociais que nela ocorriam.

A primeira abordagem foi elaborada no contexto norte-americano quando iniciava-se o processo de ligar em rede os computadores já existentes nas universidades e nos escritórios de grandes empresas, algumas delas com unidades dispersas geograficamente, frutos do processo de informatização imediatamente anterior. Os estudos procuravam documentar os efeitos sociais, psicológicos e organizacionais das tecnologias informáticas na comunicação voltada para atividades profissionais, especialmente para verificar sua eficiência para atingir o consenso e tomar decisões. As pesquisas foram realizadas por equipes interdisciplinares, com psicólogos sociais, sociólogos e profissionais da computação, que utilizando teorias de pequenos grupos da psicologia social e sociologia, realizaram experimentos de laboratório e estudos em empresas (Hiltz *et al*, 1986; Kiesler *et al*, 1984 e Sproull e Kiesler, 1986).

Nos experimentos, os pesquisadores reuniram pessoas em pequenos grupos para resolver alguns problemas num determinado tempo. Alguns grupos reuniram-se face a face e outros através de conferências simultâneas por computador ou *e-mail*. Os resultados da resolução dos problemas eram comparados, considerando-se a comunicação face a face como a forma normal e padrão. Os resultados apontaram alguns efeitos da tecnologia de informática na comunicação:

1) *menos comunicação orientada para as funções sócio-emocionais*, pois as conferências por computador eram consideradas um meio com menos “presença social”, ou seja, visto como impessoal, frio e insociável, devido à ausência dos elementos da comunicação não verbal (Hiltz *et al*, 1986, p.243).

2) *participação igual* entre os membros dos grupos porque todos os participantes podiam teclar ao mesmo tempo, sem a necessária alternância da fala, (id. *ibid*, p.230). Tal igualdade de participação também estaria relacionada ao anonimato, pois com a quase total ausência de indicadores de *status* e posição, poder e prestígio, as pessoas carismáticas e de

alto *status*, que no entender destes pesquisadores costumam dominar as discussões, teriam menos influência (Kiesler *et al*, 1984, p.1125). Dessa forma o anonimato levaria à *equalização do status* dos participantes, o que equilibraria a participação, mas dificultaria a resolução dos problemas, além de possibilitar comportamentos agressivos (Baym, 1995a, p.140).

3) *dificuldade em atingir o consenso*, já que não houve a constituição de participação dominante, pois os pesquisadores pressupunham que a pessoa dominante atua na coordenação da discussão (Hiltz *et al*, 1986, p.230).

4) o anonimato da CMC também afetou a comunicação *despersonalizando-a* e instaurando um convite para o *comportamento desinibido*, através de mensagens com insultos, comentários hostis, provocações pessoais (*flamings*) e posições assertivas. A maior consequência disso teria sido uma redireção da atenção para longe da audiência, promovendo o *comportamento autocentrado*, no qual os indivíduos tendem a superestimar suas próprias contribuições e subestimar as dos outros envolvidos no processo comunicativo (Kiesler *et al*, 1984, p.1125).

Os resultados destas pesquisas foram generalizados para todos os tipos de CMC, devido à visão da CMC como um fenômeno amplo e homogêneo, independente dos contextos e culturas nas quais seus usuários estão inseridos. Pela ênfase nos efeitos dos elementos ausentes, tal perspectiva ficou conhecida como “indicadores sociais filtrados” (Walther e Burgoon, 1992) ou “perspectiva determinista da mídia” (Baym, 1995a), sendo duramente criticada, principalmente pela utilização de experimentos. O problema fundamental destes é a eliminação, por princípio, do contexto da comunicação, pois esta metodologia é “projetada exatamente para excluir todos os indicadores sociais que fazem as organizações ‘reais’ em situações cotidianas” (Mantovani, 1994, p.54). Assim, os efeitos de diferenças de *status* que são insignificantes no laboratório podem tornar-se substantivos no contexto organizacional, onde existem hierarquias e relações de dependência constituídas há longos períodos de tempo (Spears e Lea, 1994, p.433).

Os estudos realizados em empresas — onde os sujeitos da comunicação eletrônica estão situados num contexto social específico, que influencia concretamente a comunicação (Sproull e Kiesler, 1986, p.1495) — contudo, não apresentaram resultados substantivamente diferentes dos experimentos. Também verificaram o comportamento

desinibido e autocentrado e a comunicação indiferenciada por *status*, que levaria a uma equalização na participação e, assim, poderia alterar a distribuição das informações na organização e, eventualmente, alterar as relações de *status* e hierarquia na empresa. O problema parece estar não só na modalidade de estudo, mas nos pressupostos das pesquisas, pois apesar de terem expandido a pesquisa para situações “reais”, os pressupostos continuaram os mesmos.

Tal abordagem apontava a CMC como um meio socialmente debilitado, mas capaz de provocar transformações na sociedade²². O problema principal destes estudos não era a constatação das diferenças entre a CMC e a comunicação face a face, mas as consequências que retiraram da análise de tais diferenças. Como nos experimentos, os estudos nas empresas foram alvo de duras críticas principalmente por enfatizar o papel do meio de comunicação em si, utilizando-o praticamente como a única explicação para os comportamentos nele encontrados. Dessa forma, subvalorizaram o papel da comunicação e os contextos das empresas e usuários que tinham acesso a tal tecnologia (Baym, 1995a; Mantovani, 1994; Spears e Lea, 1994 e Walther, 1992).

A importância singular do meio/tecnologia nesse tipo de comunicação não é negado aqui. No entanto, ver essa importância como determinante esconde toda a rede sócio-técnica em que está implicada. Assim, é mais completo ver a tecnologia como “uma espécie de cola social, um repositório da memória, da comunicação, da inscrição e dos actantes, assumindo, por conseguinte, uma posição especial na rede de acções que constituem a ordem social” (Star, 1996, p.77). E tais redes “abarcam pessoas, o ambiente construído, os animais e as plantas, os sinais e os símbolos, inscrições e toda sorte de coisas” (ib. *ibid*).

O tipo de análise dos primeiros estudos não levou em conta que a técnica é um produto eminentemente social, e sua interação com a sociedade surge no momento primeiro em que são estabelecidas suas finalidades (Benakouche,1995). Para entender a história das técnicas não basta analisar os objetos, mas levar em conta “seus aspectos organizacionais, institucionais e econômicos, ou, em outras palavras, remontar os objetivos globais que uma sociedade se atribui e que orientam as escolhas técnicas feitas por engenheiros e técnicos encarregados da concepção dos objetos técnicos” (Perrin, 1996, p.110).

²² O determinismo tecnológico era evidente através da utilização do termo impacto, que segundo Benakouche (1999, p.1), pode ser explicado “pelo seu apelo dramático, pelo fato de se constituir numa metáfora forte, tida como capaz de traduzir as incertezas que acompanhavam a emergência, na época, sobretudo da informática”.

Outras análises mostram que os usos dos artefatos tecnológicos não estão desligados da situação mais ampla dos sujeitos envolvidos no processo de comunicação. O desenvolvimento do telefone é exemplar. No começo, não estava claro como essa tecnologia deveria ser utilizada, sendo mesmo comparada a um brinquedo ou utilizada como rádio, ou seja, como meio de *broadcasting* (Aronson, 1977). A indústria do telefone indicava que ele deveria ser utilizado para conversas rápidas e ligadas ao trabalho, desencorajando conversas mais coloquiais e demoradas. Mais tarde, a indústria do telefone “descobriu” que esse outro tipo de uso, a “sociabilidade”, poderia ser lucrativo e passou a incentivá-lo (Fisher, 1988). Não só implicações econômicas estavam envolvidas nesse processo, mas a definição mesma do uso:

Industry leaders long ignored or repressed telephone sociability — for the most part, I suggest, because such conversations did not fit their understandings of what the technology was supposed to be for. Only after decades of customer insistence on making such calls — and perhaps prodded by the popularity of competing technologies, such as the automobile and radio — did the industry come to adopt sociability as a means of exploiting the technology. (id, ibid, p.58).

Assim, o uso do telefone não foi estabelecido *a priori* pelas suas características técnicas, mas de forma situada pelos grupos que detinham o controle do desenvolvimento da tecnologia, as empresas prestadores do serviço, os governos²³ e os usuários. Tanto as características da tecnologia foram alteradas nesse processo quanto a avaliação e utilização dos usuários, o que demonstra uma relação multi-direcional e flexível entre tecnologia e usuários (Pinch e Bijker, 1987).

O determinismo dos primeiros estudos expressava-se também na noção de que a CMC é capaz de amenizar barreiras de *status* e poder, oferecendo chances iguais a todos os indivíduos. Para Mantovani (1994, p. 48), as ferramentas por si próprias são incapazes de resolver problemas sociais, pois não operam como entidades independentes, mas estão inseridas em redes sócio-técnicas e tais barreiras das organizações são mais sociais do que técnicas. A possibilidade de acesso igualitário não garante que todos os usuários utilizarão na mesma intensidade, pois o uso depende de habilidades com computador e informática, nem garante alcançar audiência real, devido ao que Mantovani chama de assimetria emissor-

²³ As políticas governamentais “atrasaram” o desenvolvimento e expansão do telefone na França (Attali e Stourdze, 1977) e Inglaterra (Perry, 1977).

receptor, ou seja que nem todas as mensagens enviadas são respondidas ou sequer lidas (id. *ibid*, p. 52-3).

Comunicação Mediada por Computador como espaços para interação

A partir do início da década de 90, a infra-estrutura de CMC alterou-se profundamente. A noção de uma rede internacional começou a firmar-se, quando estabeleceram-se as conexões entre as redes de computadores norte-americanas e as já existentes em outros países, formando o esboço do que hoje é a Internet. A quantidade de usuários começou a crescer em taxas exponenciais em determinadas regiões do mundo. O uso a partir de contextos domésticos ampliou-se, com o surgimento de provedores de acesso comercial, apesar do acesso a partir do trabalho e universidades ainda ser efetivamente maior, quadro que vai se alterar durante a década de 90.

Neste período ampliaram-se as ferramentas de comunicação disponíveis, tais como IRC, MUDs, USENET e BBSs. A partir dessas transformações, os estudos sobre CMC transformam-se também. Se os primeiros foram realizados em contextos organizacionais, preocupados com os impactos da CMC no trabalho, estes voltaram-se para os contextos culturais e simbólicos que os usuários conjuntamente constroem em serviços específicos da CMC. Ampliaram-se tanto o foco disciplinar dos estudos, principalmente na antropologia, sociologia, ciência política, comunicação, estudos culturais e linguística, quanto os serviços de CMC estudados.

Existe um amplo leque de fenômenos sob investigação. Algumas pesquisas procuraram a constituição *on-line* da sociedade (Mackinnon,1992) ou comunidade (Reid, 1991). Já outros dedicaram-se a temas específicos das culturas *on-line*, como os trabalhos sobre humor (Baym, 1995b), *performance* (Danet *et al*, 1997), produção da comunicação não verbal em ambientes de texto (Masterson, 1996), práticas de nomeação (Bechar-Israeli, 1995 e Jacobson, 1996), cooperação e conflito (Kollock e Smith, 1996 e Paccagnella, 1996), cibersexo (Hamman, 1996) e identidade (Aranha Filho, 1995, 1997; Reid, 1994; Turkle, 1997; Waskul e Douglass, 1997 e Wynn e Katz, 1997). Estes estudos enfatizaram que as interações acontecem tanto entre os participantes, quanto entre eles e a tecnologia, num meio socialmente construído (Waskul e Douglass, 1997, p.377).

A segunda fase apresenta algumas continuidades com a fase anterior, mas inova em vários outros fatores²⁴. A mudança na percepção da CMC foi gradual entre os pesquisadores, que foram dando conta que as ferramentas de comunicação estabeleciam espaços de sociabilidade na rede. Como comenta Stone (1995), eles foram percebendo a existência dos espaços, reconhecendo o caráter social das interações que neles ocorrem e desenvolvendo novas formas de abordá-los. Alguns estudos tomaram como pressupostos os resultados das primeiras pesquisas, como, por exemplo, que a comunicação por computador tenderia a ser desinibida, devido ao anonimato do meio. Mas conseguiram superar suas deficiências, ao dissociar a presença social da presença física, o que levou ao questionamento da imagem de que a comunicação eletrônica seria “socialmente debilitada”. Eles mostraram que as indicações do comportamento não verbal e do contexto social, fundamentais num processo de comunicação, foram reinscritas na forma textual, afastando a idéia de que relacionamentos pessoais profundos seriam raros na CMC.

Passando dos experimentos às etnografias (Paccagnella, 1996), nota-se uma mudança na forma de enxergar o objeto: a CMC não é mais concebida como algo a ser submetida a experimentos em laboratórios para investigação de seus efeitos, mas sim como um espaço de interação no qual o pesquisador entra e faz observação participante, pressupondo neste exercício a compreensão dos padrões culturais produzidos nos serviços e a iniciação do pesquisador²⁵.

Ciberespaço

Os ambientes de CMC passam a ser concebidos como espaços onde emergem “comunidades virtuais”. Aposta-se mesmo que na rede há uma “vocação para a interação”, como coloca Aranha Filho (1995): “as redes de computador propiciam a formação de uma

²⁴ É importante notar também que, embora a *perspectiva dos indicadores sociais filtrados* constituída em torno da Carnegie-Mellon University fosse dominante, surgiram estudos que iam contra suas teses, como o de Rice e Love (1987) que investigou o conteúdo sócio-emocional na CMC, impensável nos termos dominantes.

²⁵ As pesquisas da primeira perspectiva continuam sendo feitas, como a conduzida por Robert Kraut (et al, 2000) na Carnegie-Mellon University que criou polêmica entre os pesquisadores e mesmo entre os usuários ao afirmar que o uso da Internet isola e deprime, no contexto norte-americano. É pertinente notar que pesquisa semelhante realizada em 1995 por Katz e Aspden (1997) com resultados completamente opostos passou despercebida nos meios de comunicação: “Based on our national snapshot, we found no support for the pessimistic theories of the effects of cyberspace on community involvement (...) Moreover, the Internet appeared to augment existing traditional social connectivity (...) Far from creating a nation of strangers, the Internet is creating a nation richer in friendships and social relationships” (id. *ibid*, p.86).

forma específica de sociabilidade, construída fundamentalmente na e pela rede”. O conjunto dos espaços de sociabilidade proporcionados pela CMC, especialmente os da Internet, tem sido chamado ciberespaço, tanto por estudiosos como de uma forma ampla na imprensa e pelos próprios usuários. Tal termo, cunhado por William Gibson (1984) no seu romance de ficção científica *Neuromancer*, é utilizado exatamente para enfatizar esse outro “lado” das redes de computador, isto é, que elas não constituem apenas meios para acessar a informação, mas contextos para a interação social, lugares onde as pessoas podem ir (Waskul e Douglass, 1997, p.378). Como coloca Jones (1995, p.16):

CMC, of course, is not just a tool; it is at once technology, medium, and engine of social relations. It not only structures social relations, it is the space within the relations occur and the tool that individuals use to enter that space. It is more than the context within which social relations occur (although it is that, too) for it is commented on and imaginatively constructed by symbolic processes initiated and maintained by individuals and groups.

Mais que um meio tecnológico, o ciberespaço passa a ser concebido como um espaço socialmente construído (id. ibid, p. 17). Os pesquisadores procuraram, então, matizar melhor a influência do meio de comunicação, entendendo-o de uma forma mais complexa e levando em conta toda a organização social construída a partir dele, e também a partir de suas transformações técnicas.

Articulação dos fenômenos on-line e off-line

De forma esquemática, é possível perceber um movimento dos pesquisadores em torno da maior ou menor articulação dos aspectos *on-line* e *off-line* dos fenômenos estudados. Nos estudos da perspectiva dos “indicadores sociais filtrados”, os pesquisadores tentaram compreender a CMC numa comparação extensa com a situação face a face, explicando os comportamentos que encontraram pelos elementos da comunicação face a face que estavam ausentes na CMC, visto que eram filtrados pelo meio de comunicação. Dessa forma, explicavam os fenômenos *on-line* que observavam pelas ausências dos fenômenos *off-line*, o que resultou em uma visão da CMC como socialmente debilitada e a caracterização negativa do ambiente (Baym, 1995a, p.140).

A perspectiva cultural também partiu da comparação com a interação face a face, mas procurou pensar a CMC em seus próprios termos, para mostrar como tais indicadores sociais foram recriados *on-line*, reconhecendo o aumento espontâneo de normas, identidades e

relacionamentos novos e específicos (Paccagnella, 1997). Dessa forma explicavam a reinscrição dos fenômenos *off-line* no ambiente *on-line*. Para isso, os pesquisadores procuraram distinguir os mundos sociais *on-line* que estavam analisando dos demais mundos *off-line* vividos pelos usuários, utilizando diversas metáforas como mundo interno e mundo externo, real e virtual e *on-line* e *off-line*. A estratégia de estabelecer esta distinção e focalizar a pesquisa nas experiências *on-line* levou à compreensão das especificidades e riqueza da cultura desenvolvida nos vários serviços, o que questionou a caracterização negativa dos primeiros estudos.

No entanto, ao mesmo tempo, teve como consequência a percepção da experiência *on-line* descolada das outras experiências cotidianas dos usuários. Ao fazer a opção analítica de enfatizar as experiências *on-line*, alguns estudiosos incorreram no risco de transformar a distinção em oposição dicotômica, numa tendência em conceber a interação *on-line* como “existindo em uma realidade independente, separada dos ambientes, dos corpos e das preocupações *off-line*” (Kendall, 1999, p. 60). Neste sentido dicotômico, por exemplo, Benevides (1997, p.15) argumenta que a interatividade possibilitada pela Internet propõe uma sociabilidade baseada na relação entre sujeitos e representações, o que cria uma quarta dimensão, a dimensão virtual, na realidade: “uma nova esfera de relacionamento está se formando em paralelo à sociabilidade direta. As inúmeras possibilidades geradas pela expansão da virtualidade lançam problemas na ordem dos relacionamentos (pessoais ou não), porque modificam as modalidades do ‘estar junto’, a ‘constituição do nós’” (id. *ibid*, p.16).

Segundo Kendall (1999), tal descrição do ciberespaço como realidade separada falha em capturar a complexidade e diversidade das relações entre as duas experiências. Analisando a *performance* de gênero em MUDs, Kendall notou que a situação de anonimato criada *on-line* não significava a ausência completa de indicadores de classe social, gênero e ocupação, pois a história da Internet provia um conjunto de pressupostos para as identidades dos usuários, baseado nos aspectos demográficos daqueles que tinham acesso à rede:

On-line anonymity does not represent an absence of identity, providing instead a set of assumed identity facts. Anonymous participants are assumed to be white and male until proven otherwise (hence, reports from several participants that female characters receive more questions regarding their ‘true’ identity than do males). The strength of these assumptions varies from person to person, and participants can manipulate others’ assumptions in various way. But in any case, on-line forums do not provide contextless spaces free from expectations about identity or from challenges to identity claims. Instead, participants actively interpret, evaluate,

and react to others on-line presentations and do not recognize all such performances as equally valid or real. (id. *ibid*, p. 66).

Sua análise leva-a a contestar as argumentações de que a interação *on-line* elimina as hierarquias dos atributos tradicionais de identidade subvertendo-as. Para Kendall, tais hierarquias continuam estabelecendo parâmetros para a interação²⁶. Dessa forma, aponta para a necessidade de relacionar os dois tipos de experiências para compreender de forma mais rica a interação *on-line*. A partir desse relacionamento entre *on-line* e *off-line*, é possível também compreender melhor a complexidade da vida social cotidiana (Paccagnella, 1997).

Esta preocupação marca uma nova inflexão nos estudos, ainda dentro da perspectiva cultural: procurar articular melhor os fenômenos *on-line* estudados com os fenômenos *off-line* relacionados numa tentativa de recontextualizar o ciberespaço. Segundo Kendall, a interação *on-line* não pode ser divorciada dos contextos sociais e políticos nos quais os participantes vivem diariamente, visto que “vários aspectos destes contextos possibilitam ou restringem a habilidade dos participantes, participantes potenciais e não participantes para aprender, acessar e navegar nos fóruns. Uma vez *on-line*, participantes apoiam-se nas experiências *off-line*, para negociar e interpretar sua interação *on-line*” (Kendall, 1999, p.58).

Da mesma forma que Kendall, Baym (1995a) nota a necessidade de considerar que os padrões da CMC emergem da interação entre pelo menos cinco fatores: os contextos externos nos quais a CMC é utilizada, a estrutura temporal do serviço, a infra-estrutura do sistema computacional, os propósitos de utilização da CMC e as características dos participantes do serviço (id. *ibid*, p.141). Jones (1999) aponta na mesma direção, pois para ele a Internet não existe isolada, sendo problemático estudá-la separada do contexto cultural mais amplo. Desta forma, apontam que a pesquisa deve ser contextualizada, pois “é importante não apenas estar consciente e tornar-se sensível para a diversidade da experiência *on-line*, mas é importante reconhecer que a experiência *on-line* está sempre ancorada de alguma forma na experiência *off-line*” (Jones, 1999, p.XII).

²⁶ Bernardo (1994) notou processos semelhantes em sua pesquisa no Disque Amizade, pois alguns sinais de identidade permaneciam como o léxico, sotaque, domínio de determinados assuntos, tipo de voz, entre outros (id. *ibid*, p.43). Até mesmo alguns ruídos de fundo, como um rádio AM tocando, serviam para obter sinais sobre a ocupação de vigia de alguns usuários, que eram discriminados por isso e associados a conversas de baixo nível (id. *ibid*, p.82).

Existem poucos estudos seguindo esta nova tendência, pois a maior parte da bibliografia até bem pouco tempo tomava o *on-line* como suficiente para a análise. David Silver (2000), comentando a agenda de pesquisas que transpareceu na 1ª Conferência da A(O)IR, dividiu o panorama de estudos em três estágios²⁷. O primeiro estágio, que denomina de cibercultura popular, foi marcado pelos relatos de jornalistas de natureza descritiva utilizando o discurso da Internet como fronteira²⁸. No segundo estágio, estudos de cibercultura, o foco esteve no estudo de comunidades virtuais e identidades *on-line* em países desenvolvidos. Já no terceiro estágio as preocupações aproximam-se das aqui apresentadas. Afirma:

While the twin pillars of second stage cyberculture studies continue to be rich sites for contemporary scholarship, the most recent stage of scholarship, critical cyberculture studies, approaches online communities and identities within and with respect to the multiple contexts surrounding and informing them. These contexts include but are not limited to the cultural histories of other new and once-new communication technologies, social and economic barriers to online landscapes, the varied and diverse kinds of technological environments that make on-line interactions possible, and discourses of cyberspace found in popular media, commercial advertising, political rhetoric, and everyday life. Accompanying this more holistic approach to cyberculture is an interdisciplinary and self-reflexive set of methods and methodologies.(id. *ibid*).

É necessário distinguir entre contextualizar os aspectos *off-line* e investigar a sociabilidade *off-line* “resultante” das interações *on-line*, ou seja, os encontros face a face que os usuários marcam. Por um lado, contextualizar a experiência *on-line* implica em buscar como alguns fatores *off-line*, como idade, ocupação e condições de acesso influenciam essa experiência, assim como implica em preocupar-se como os fatores específicos da vivência *on-line*. Este tipo de contextualização é possível para todos os estudos, o que não significa que o pesquisador deva obter estes dados *off-line*, encontrando os informantes cara a cara. Baym (1995a), por exemplo, inferiu que a maioria dos participantes do grupo de discussão da USENET sobre as novelas norte-americanas que estudava (Rec.arts.tv.soaps) acessava a partir

²⁷ No estado da arte da área de estudos que traça, Silver (2000) não considera os estudos da *perspectiva determinista da mídia* como considere.

²⁸ O principal representante desta fase é o jornalista Howard Rheingold que lançou em 1993 o livro *The virtual community: homesteading in the electronic frontier*. Existe a versão portuguesa de 1996 da editora Gradiva. Discordando um pouco de Silver, considero que o trabalho de Rheingold não era só descritivo, pois já procurou incorporar os primeiros estudos como o de Reid (1991) e Turkle (1997), entre outros.

do ambiente do trabalho tendo em conta a observação dos horários de postagem de artigos e de elementos presentes nas falas dos participantes.

Por outro lado, estudar a contrapartida *off-line* da interação *on-line* só é necessário onde exista isso, como no caso dos canais geográficos de IRC. Durante o desenvolvimento da pesquisa, busquei cobrir estes dois itens, ao investigar a influência de variáveis *off-line* na formação dos agrupamentos e ao acompanhar os *IRContros*²⁹ que são constitutivos dessa sociabilidade. Em resumo, para compreender a interação *on-line*, procurei contextualizá-la em vários aspectos nos planos *on-line* e *off-line*:

- a) a infra-estrutura do serviço do IRC, analisando os recursos técnicos disponíveis, as formas de apropriação e alteração pelos usuários desses recursos;
- b) a interação com outros ambientes da Internet;
- c) a cultura do grupo, ou seja, os valores e significados, a linguagem exclusiva, as regras de comportamento e as estruturas de poder.
- d) as condições concretas de acesso e participação dos usuários, ou seja, de onde acessam, com que nível de conhecimento, etc.;
- e) as variáveis sociológicas mais tradicionais, como gênero, idade, situação sócio-econômica, profissão, situação geográfica, escolaridade;
- f) os encontros face a face que os usuários costumam realizar.

Seguindo estas considerações, optei pela utilização dos termos *on-line* e *off-line*, emprestados da informática, para distinguir analiticamente os dois planos da observação ou seja, as experiências vivenciadas pelos usuários em contextos mediados pela rede daquelas que não são mediadas por essa tecnologia específica³⁰. Desta forma, estabelece-se uma distinção entre os dois tipos de experiências, sem, no entanto, conceber esta divisão como oposição, pois procurei pensar os dois planos como associados e interdependentes, apesar de terem suas peculiaridades.

²⁹ Denominação dos encontros face a face coletivos dos canais de IRC.

³⁰ O uso dos termos é semelhante ao de Guimarães Jr. (2000) e Aranha Filho (*e-mail*, 23/11/98).

Capítulo 2 – “Em canais de IRC rola um convívio”: espaços de Sociabilidade no IRC

Neste capítulo busco apresentar o IRC como um conjunto de espaços de sociabilidade na contemporaneidade, nos quais os usuários entram e interagem segundo padrões de contato determinados, nos quais devem ser iniciados. As formas de sociabilidade no IRC emergiram a partir das interações sociais entre os usuários desde o primórdios de sua criação, contando tanto com a estrutura técnica do ambiente, como fazendo sucessivas alterações no seu protocolo, pois nesse processo, os usuários alteraram o programa, adicionando e modificando determinadas características. A cultura do IRC possui códigos de linguagem, normas para o comportamento, sanções e uma distribuição diferenciada de privilégios técnicos e sociais. O IRC participa também da cultura mais geral da Internet, apresentando características semelhantes às de outros ambientes.

Segundo um dos usuários veteranos do #pouso, as instituições criadas no IRC reproduzem a vida social *off-line*:

O IRC, mais que os outros meios de conferência eletrônica, na minha opinião, é o que melhor reproduz a vida social humana tradicional. Ele permite relações de poder, segredos e segregações, e todo tipo de “virtualização” dos sentimentos e emoções tradicionais. Imagine, até sexo dizem que fazem!

(Ataniel, e-mail, 23/05/00).

A reprodução não cria uma sociedade paralela, mas uma nova dimensão à vida “tradicional”, pois a cultura do IRC encontra-se inserida, e interligada, com a vida *off-line* dos usuários e com outros espaços de interação da Internet, como abordado acima (p.32). Para facilitar o acompanhamento, inicialmente apresentarei uma breve descrição do funcionamento e do histórico do IRC e, depois, suas principais instituições a partir da trajetória de um novato. A descrição densa faz-se necessária aqui porque trata-se de “seguir os atores” e, ao mesmo tempo, apresentar “redes de significado associadas com certos contextos de vida social àqueles que estão em outros” (Giddens, 1989, p. 232).

Antes de entrar na apresentação do IRC, esboço um breve mapa dos serviços de interação da Internet para situá-lo nesse contexto da rede. A Internet possui serviços de base de dados, bate-papos, transferência de arquivos, acesso remoto a computadores, etc. Focalizando apenas os serviços voltados para a interação pode-se elencar no mínimo onze

conjuntos de serviços. Eles podem ser síncronos ou assíncronos. Dividindo os serviços por essa característica temos, entre os serviços assíncronos, o *correio eletrônico*, um dos serviços mais conhecidos, através do qual também são veiculadas as mensagens das *listas de discussão*. Além destes dois, existe a USENET, que é um sistema de distribuição de mensagens anterior à Internet, mas que foi conectado a ela. Os serviços síncronos podem ser subdivididos de acordo com os recursos disponíveis. Existem serviços baseados em texto, onde só são trocados caracteres alfanuméricos, e serviços multimídia com interfaces gráficas e recursos de vídeo e áudio. Assim existem os seguintes serviços apresentados no Quadro 2.

Quadro 2 – Serviços da Internet voltados para a interação (detalhado)

Serviços multimídia	
<i>Bate-papo em ambientes gráficos</i>	Os mais conhecidos são o Palace e o ActiveWorlds, “além da troca de ‘falas’ através de texto [que aparecem balões como nas histórias em quadrinhos], conta também com a representação gráfica de um corpo que pode mover-se no interior de um espaço, vestir-se, ter expressões faciais, emitir sons e trocar objetos com outros avatares”(Guimarães Jr., 1999).
<i>Jogos em ambientes gráficos</i>	Semelhantes aos jogos de videogame, mas disponibilizados na Internet.
<i>Serviços de vídeo e audioconferência</i>	Permitem a troca de imagens e áudio, além da conversa textual. Os programas mais conhecidos são CuSee-Me, Netmeeting, PowWow e Iphone.
Serviços baseados em texto	
<i>Pessoa a pessoa</i>	Um dos serviços mais simples de bate-papo da Internet que permite a troca de mensagens de forma diádica. O programa mais conhecido é o <i>Talk</i> , considerado o antecessor do IRC.
<i>MUD (Multi-User Dungeon ou Multiple User Dimension ou Multiple User Dialogue)</i>	Originalmente são jogos baseados em texto que podem ser jogados entre vários usuários semelhante aos de jogos de RPG (<i>role playing game</i>). Os jogos são ambientados em determinados espaços físicos, como casas e castelos, mas sem nenhuma imagem, tudo sendo descrito por texto. Os personagens criados pelos jogadores podem transitar pelas várias salas e construir objetos e salas, em maior ou menor grau dependendo do MUD. Atualmente, os MUDs e seus “parentes” (MOOs, MUSEs, MUSH, MUCK, etc.) podem ser classificados em sociais, que incluem também usos profissionais e educacionais, nos quais o principal objetivo é a conversação, e de aventura, onde os usuários também conversam mas o objetivo é o jogo propriamente dito, que possui uma narrativa, formas de pontuação, lutas, monstros a serem mortos, etc.
<i>Webchat</i>	É o bate-papo na <i>World Wide Web (WWW ou web)</i> . A <i>web</i> é o serviço mais conhecido, que praticamente tornou-se sinônimo da Internet, onde ficam as páginas pessoais, de empresas, governos, ONGs, etc. A <i>WWW</i> foi criada por volta de 1992 e vem tentando abarcar todos os outros tipos de serviço, como o bate-papo. No <i>Webchat</i> , os usuários conversam em salas determinadas. Por utilizar o mesmo programa de “navegação” das páginas, ele é considerado mais simples que os similares. Os <i>sites</i> mais populares são disponibilizados em geral por grandes provedores de acesso, como os do Universo On Line (UOL) e ZAZ (Nutechnet).

<i>Serviços de mensagens instantâneas</i>	São sistemas que informam se uma lista de usuários, registrados e selecionados pelo usuário, está <i>online</i> no momento da conexão, possibilitando o envio de mensagens curtas ou a iniciação de um bate-papo. O mais conhecido é o ICQ (acrônimo em inglês para <i>I seek you</i>).
<i>IRC</i>	<i>Internet Relay Chat</i> é um serviço de bate-papo baseado no modelo cliente-servidor que permite a conversação de forma diádica e em canais entre vários usuários.

Breve descrição do funcionamento

Para o usuário chegar no IRC ele deve passar por duas conexões: à Internet e ao IRC, conforme será detalhado adiante (p.50). O IRC é um serviço de bate-papo que utiliza a estrutura da Internet e funciona através do modelo cliente-servidor. Este é um modelo de comunicação que funciona da seguinte forma: cada usuário instala em seu computador um programa cliente de acordo com seu sistema operacional e tipo de computador. O programa cliente por sua vez comunica-se com o programa servidor, que na maioria das vezes está instalado em computadores mais robustos em provedores de acesso à Internet, sejam provedores comerciais, empresas de telecomunicações ou universidades. Os servidores³¹ são ligados uns aos outros formando redes de IRC. Cada rede pode ter dezenas de servidores. De forma esquemática, a estrutura de uma rede de IRC assemelha-se à Figura 1, explicada em seguida.

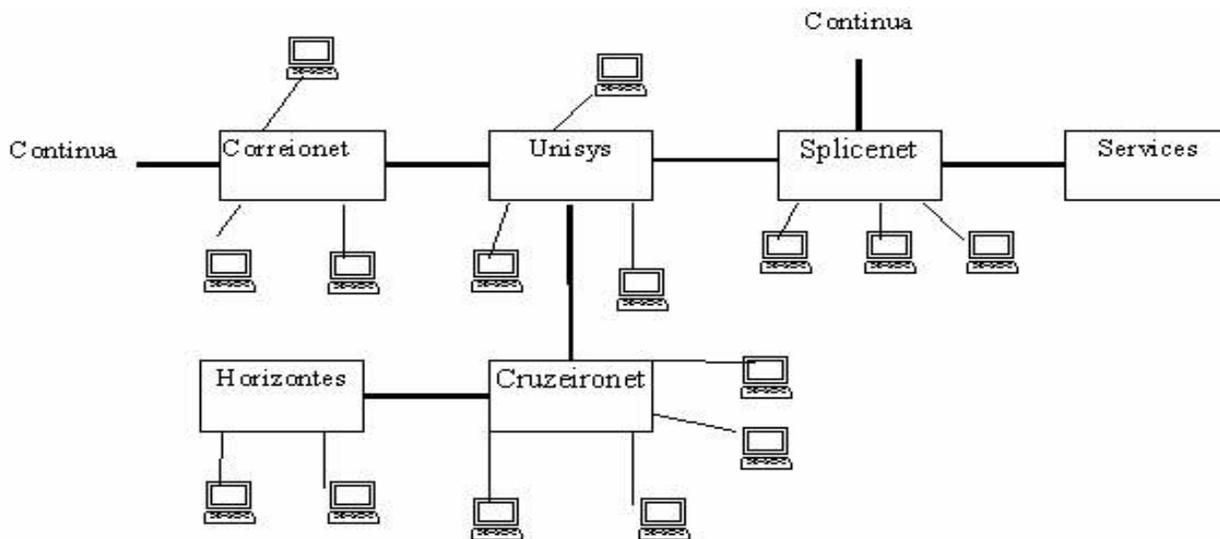


Figura 1 – Esquema de uma rede de IRC

³¹ A rede de IRC é descentralizada, mas o controle de *nicks* e canais é feito de forma centralizada (na Brasnet, por exemplo), como será apresentado adiante (p.70).

Nesta figura, temos o esquema de parte de uma rede de IRC. Os retângulos representam os servidores, que no caso dessa rede são provedores comerciais de acesso à Internet (com exceção de Services, que é o servidor onde funcionam os serviços da rede, que serão explicados na p.58). Os computadores representam os clientes dos usuários. As linhas mais fortes representam as conexões entre os servidores e as mais fracas as conexões dos clientes com os servidores³².

Tendo instalado e configurado o cliente em seu computador, o usuário está apto para a conexão à rede de IRC. Seguindo o funcionamento do mIRC, o cliente mais popular, o usuário conecta-se a um determinado servidor e passa a receber as informações do servidor e da rede na janela de *status*, que ficará sempre aberta (Figura 2).

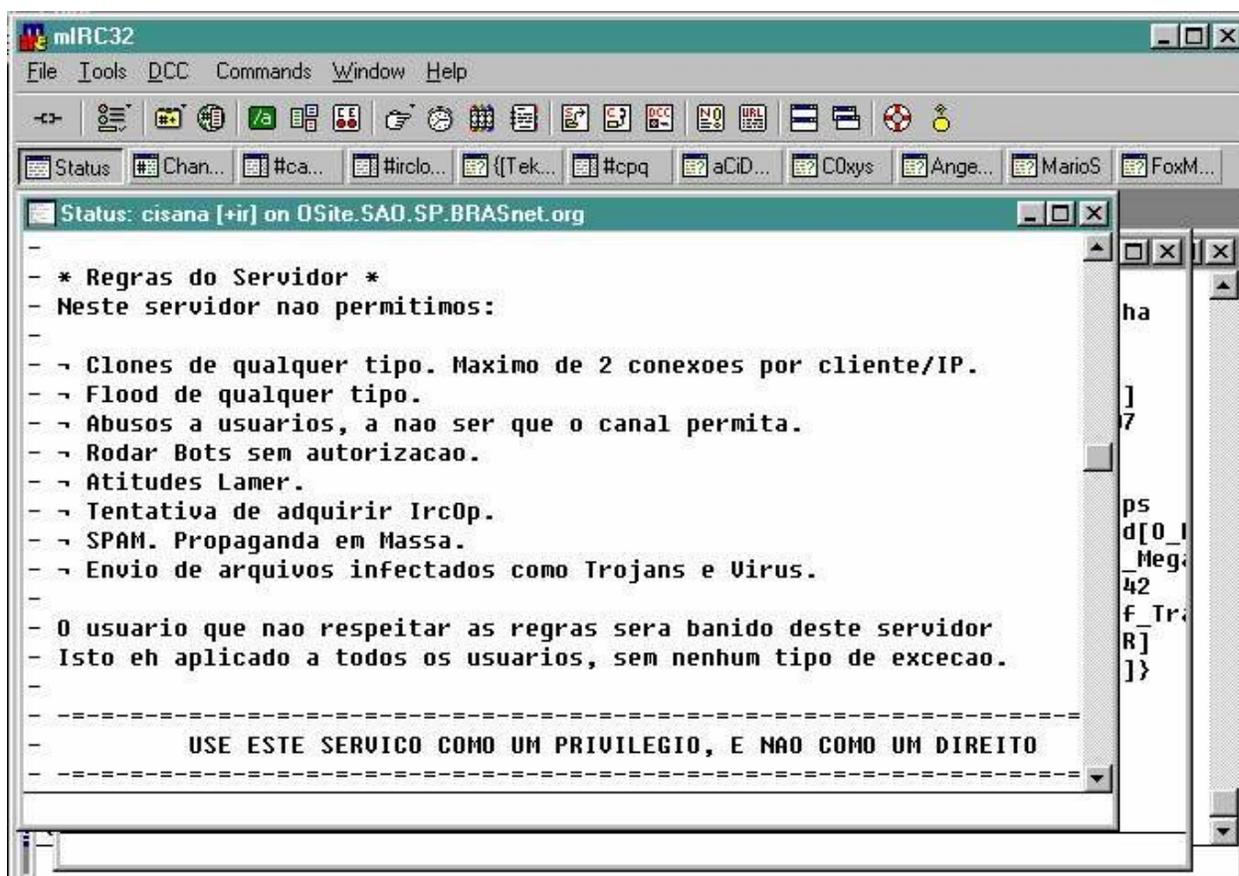


Figura 2 – Tela do mIRC com a janela de *Status*

³² Para simplificar, há apenas alguns servidores, cada um dos quais com uns poucos clientes, mas na realidade cada servidor pode ter um número mais ou menos ilimitado de clientes, dependendo da rede. O servidor Unisys em questão, costumava ter pelo menos 900 clientes nos horários de pico.

Então o usuário pode entrar num canal, que são os espaços de interação coletiva do IRC, criando um novo ou entrando em um já aberto, isto é, com usuários dentro. Para criar um canal é só digitar o comando com o nome do novo canal (/join #novo_canal)³³. Para entrar em um canal aberto, ele pode solicitar uma listagem dos canais abertos à rede, usando o comando /list ou o ícone respectivo. A lista aparece em uma janela separada (Figura 3) e clicando duas vezes no nome do canal o usuário entra no mesmo (Figura 4). Novamente, abre-se uma nova janela dividida no sentido vertical em duas partes: uma divisão maior onde aparecem as conversas em curso e uma divisão menor onde aparecem os apelidos (*nicks*) dos usuários que estão neste canal. Para conversar, os usuários dispõem basicamente de dois recursos, as falas (/msg)³⁴ e as ações (/me), que aparecem de formas diferentes: as falas aparecem precedidas pelos *nicks* entre parênteses angulares e as ações precedidas pelos *nicks* sem tais parênteses.

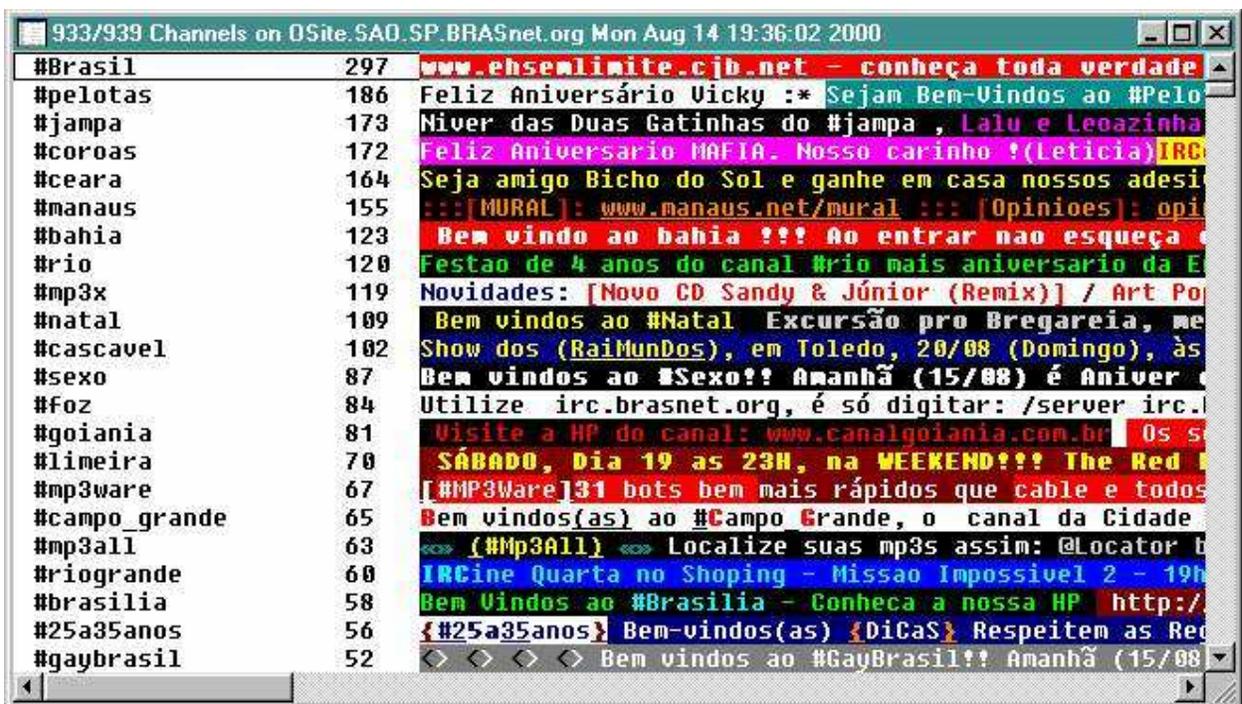


Figura 3 – Listagem de canais

³³ Os comandos são precedidos por “/”. Os principais são apresentados no Anexo 1 – Comandos do IRC.

³⁴ Essa é a opção padrão e não precisa ser digitada, pois o mIRC entende como fala tudo que é digitado sem “/”.

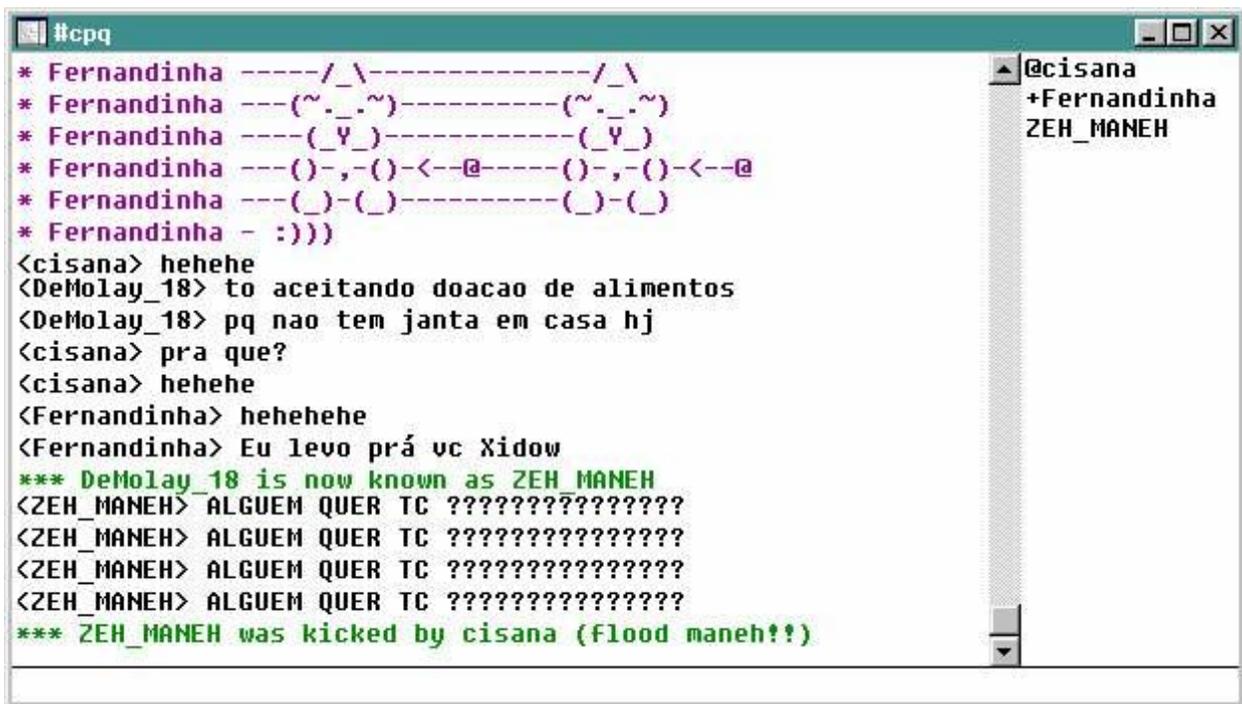


Figura 4 – Canal #cpq³⁵

A interação nos canais é mediada por operadores, os *ops*, (apresentados na p.72), usuários com determinados privilégios técnicos que lhes permitem selecionar os modos do canal e expulsar usuários que estejam “incomodando”. Há duas formas de expulsão: o chute (*kick*) que permite o retorno imediato e o banimento (*ban*) que mantém a expulsão até que o banimento seja retirado³⁶. Alguns dos operadores não são usuários “humanos”, mas *bots* (apresentados na p.75), agentes autônomos que ajudam a controlar os canais, entre outras funções.

O IRC possibilita ainda conversas particulares entre dois usuários, através de dois protocolos: o *pvt* (acrônimo para *private*) e o *dcc* (acrônimo para *direct client-client*). No *pvt*, as mensagens utilizam a rede de IRC para chegar aos usuários, já o *dcc* é um protocolo que

³⁵ Este foi um canal que criei e convidei alguns usuários para exemplificarem alguns eventos comuns do IRC. Considerações éticas sobre a utilização dos *logs* serão feitas no cap. 3 (p.108). Os *nicks* dos usuários serão trocados mas tentando manter as referências originais. Não serão trocados os *nicks* dos usuários que entram como *guests*, isto é, sem especificar *nicks*, ou dos que por algum problema são transformados em *guests* no decorrer da interação. Será mantido “cisana”, o *nick* que utilizei durante todo o trabalho de campo.

³⁶ Quando o usuário é banido de um canal, geralmente recebe uma mensagem com o nome do *op* que o banuiu e o motivo do banimento. É interessante notar que as coerções baseiam-se numa violência simbólica que lembra a física, como considerado na p.144, e que os comandos assemelham-se aos dos jogos de vídeo-game (kill, kick, etc.).

prescinde da rede, porque através dele é estabelecida uma conexão direta entre os computadores dos dois usuários que estão se comunicando. Utilizando o *dcc*, os usuários podem também trocar arquivos. Em ambos os recursos, abre-se uma nova janela para as conversas privadas.

História do IRC

O IRC foi criado em 1988 por Jarkko Oikarinen na Finlândia. Oikarinen trabalhava no servidor do Departamento de Ciência de Processamento de Informação da Universidade de Oulu administrando uma BBS³⁷, a OuluBox. Sua intenção era criar um programa que permitisse a conversação entre vários usuários de forma síncrona, onde eles pudessem escolher áreas para interagir dentro do serviço. Os serviços em tempo real existentes eram precários, pois apenas permitiam a conversação dois a dois, como o programa *Talk*, ou entre vários usuários num único espaço, como o *Multiuser Talk*. Sua inovação foi a invenção do conceito de canal, semelhante ao conceito de canal do radioamadorismo (Bechar-Israeli, 1995 e Rheingold, 1996), que permitia que os usuários pudessem criar o espaço para a conversação, ou juntar-se num espaço já criado, em torno de tópicos específicos: linguagens de programação, nomes de cidades, times de futebol, preferências sexuais, etc. Após a criação do programa, Oikarinen entrou em contato com vários amigos na Finlândia e em outros países, como no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), e pediu-lhes para testar e aperfeiçoar o programa. Assim, o serviço foi sendo aos poucos difundido e aperfeiçoado, inicialmente pelos amigos de Oikarinen, e mais tarde por pessoas de várias parte do mundo³⁸. Em 1993, Jarkko Oikarinen e Darren Reed (1993) produziram um documento com o código do programa, o *RFC 1459*³⁹.

³⁷ “Acrônimo para Bulletin Board System. Primeiros sistemas de CMC que chegaram ao acesso do grande público. Consistiam em computadores centrais que eram acessados por via telefônica através de computadores atuando como terminais. Apesar da relativa simplicidade do sistema, permitiam a troca de mensagens e arquivos e uma série de outros serviços. Devido ao uso de ligações telefônicas convencionais, eram de natureza regional. Muitas das BBS’s migraram para a Internet.” (Guimarães Jr., 2000).

³⁸ Ao mesmo tempo, ele começou a ser estudado, como fez Elisabeth Reid (1991) de forma pioneira.

³⁹ Do inglês *Request For Comment*, documentos do IETF (*Internet Engineering Task Force*), grupo de pesquisadores e técnicos responsáveis pelo desenvolvimento de padrões para o funcionamento da Internet. O protocolo está disponível em <ftp://cs-ftp.bu.edu/IRC/support/rfc1459.txt>. O protocolo do IRC é aberto, podendo ser desenvolvido livremente.

Em 1991, o IRC ficou mundialmente conhecido devido à sua utilização por jornalistas e kuantianos para relatar as atrocidades da ocupação iraquiana durante a Guerra do Golfo (Hammam, s/d). Também foi utilizado na divulgação da tentativa de golpe na Rússia em 1993 (IRC FAQ, 1996). Outro grande marco na difusão do serviço foi a criação em 1995 do mIRC, um cliente de IRC para o sistema operacional *MSWindows*, por Khaled Mardam-Bey. O mIRC tornou-se um dos clientes de IRC mais utilizados, por criar uma interface mais fácil para o uso do programa, com os recursos de ícones e janelas, além de possibilitar o uso de cores nas “falas”. Além do mIRC, existem outros clientes, como PIRCH e vIRC para o sistema operacional *Windows*, o IRCLE para usuários de *Macintosh* e BitchX para usuários de Unix. A partir desses clientes, os usuários criaram *scripts* que são cópias dos clientes originais, especialmente do mIRC, acrescidos de jogos, piadas, imagens, sons e uma infinidade de atalhos para comandos que antes eram digitados pelos usuários⁴⁰. Eles podem ser usados para atacar ou se proteger de outros usuários, e também fazer coisas simples como enviar arquivos ou caracteres formando desenhos nos canais, conhecidos como ASCII-ART, como os ursinhos com flores que aparecem na Figura 4, sendo usados tanto por usuários muito experientes quanto por novatos pelas facilidades e tradução.

Embora o IRC utilize a estrutura da Internet, que é uma rede que conecta computadores de quase todas as partes do mundo, a configuração de redes “regionais” foi importante para a popularização do serviço, principalmente devido à facilidade da língua comum. Além desse grande fator, a distância física entre os computadores que estão se comunicando interfere na velocidade de transmissão das informações, o que pode ser uma das causas para o atraso no envio e recebimento das mensagens, problema muito comum denominado *lag*. Para evitar tal problema é sugerido ao usuário que ele opte, quando possível, por servidores geograficamente próximos⁴¹. Os usuários podem conectar-se em redes de outros países, mas a possibilidade de enfrentar os problemas técnicos da rede é maior. É preciso atentar que tais problemas são corriqueiros e cotidianos, trazendo implicações claras para a interação no IRC.

⁴⁰ O site oficial do mIRC é <www.mirc.co.uk>. Além do site oficial, praticamente todas as páginas de canais disponibilizam o cliente para *download*. Já os *scripts* costumam ficar disponíveis nas páginas de seus criadores, existindo toda uma série de propagandas para divulgá-las, como apresentado na p.68.

⁴¹ Isto vale para os serviços que utilizam o modelo cliente-servidor, ou seja, quase todas as aplicações da Internet atual, mas suas implicações são mais acentuadas para os serviços síncronos, como o IRC. Um exemplo disso é a criação de “espelhos” nacionais de grandes portais da Web, tais como o Yahoo, CNN, etc.

Com a difusão do serviço por vários países e o crescimento do número de usuários, foram surgindo diversas redes de servidores de IRC. Assim, não existe uma única rede de IRC conectando servidores de todas as partes do mundo, mas diversas redes não interligadas por motivos técnicos e políticos, como discute Hinner:

For a long time the only major IRC network available was EFnet, founded in 1990. Over the 1990s three other major IRC networks developed, Undernet (1993), DALnet (1994) and IRCnet (which split from Efnet in June 1996). Several causes led to the separate development of IRC networks: fast growth of user numbers, poor scalability of the IRC protocol and content disagreements, like allowing or prohibiting 'bot programs. Today we are experiencing the development of regional IRC networks, such as BrasNet for Brazilian users, and increasing regionalisation of the global networks — IRCnet users are generally European, EFnet users generally from the Americas and Australia. (Hinner, 2000).

IRC no Brasil

A difusão do IRC no Brasil aconteceu principalmente a partir de 96, quando o acesso à Internet estendeu-se para o público em geral, devido à regulamentação e difusão dos provedores comerciais de acesso, deixando de ser restrito ao público universitário, governamental e de grandes empresas. Ao contrário de outros países, foram poucos os servidores de IRC em universidades brasileiras, sendo que o serviço só criou corpo no país com o crescimento dos provedores comerciais. Dessa forma, a maioria esmagadora dos servidores de IRC no Brasil funcionam em provedores comerciais, que muitas vezes utilizam-se do servidor de IRC como instrumento de marketing para conseguir mais assinantes para seus serviços⁴². A manutenção dos servidores é feita, no entanto, por voluntários, que normalmente não contam com remuneração direta para isso⁴³.

A partir de 96, surgiram as primeiras redes de IRC brasileiras. Antes disso, os usuários costumavam utilizar o serviço em BBSs e outras redes, especialmente Undernet, EFnet, Dalnet e IRCnet, consideradas as “quatro grandes” (Leiria, 1999, p. 36), que são redes com a maior parte de seus servidores nos EUA e alguns em outros continentes. O surgimento

⁴²Os provedores inserem propagandas de seus serviços na Mensagem do Dia (Message of the Day - MOTD) que o usuário recebe ao se conectar no servidor.

⁴³ Alguns recebem remuneração indireta por serem funcionários da empresa provedora. A remuneração foi um tema delicado e evitado quando procuramos informações junto aos operadores da rede (*IRCops*). A idéia de trabalho voluntário é utilizada para legitimar parte do poder dos operadores em geral. Mas este quadro está alterando-se pois a Brasnet está entrando em uma etapa comercial (Mauritz, 2000). De qualquer forma, este é um tema que mereceria um estudo mais aprofundado.

das redes brasileiras não implica que os usuários utilizem-nas exclusivamente, pois nas “quatro grandes” há canais “brasileiros” onde se fala português⁴⁴. Mas certamente conta bastante a facilidade da língua para a conversação e obtenção de ajuda, aliada a menor possibilidade de *lag*.

Não existem muitos registros sobre a formação das redes brasileiras de IRC. É notório, no entanto, que a composição dos servidores de cada rede era muito instável no começo e redes hoje distintas estiveram ligadas várias vezes entre 96 e 97. Atualmente há pelo menos três redes significativas: Brasnet, Brasirc e RedeBrasil⁴⁵ (Costa, 1999, p.38-41), que diferem no volume de usuários, como exposto no Quadro 3.

Quadro 3 - Informações sobre as redes brasileiras de IRC

Características	Brasnet	RedeBrasil	Brasirc
Picos de usuários	9 mil – fins de semana e feriados 6 mil – dias de semana*	3 mil **	5 mil fins de semana e feriados e 3 mil – dias de semana*****
Horários de picos	22:00 às 02:00 de sexta a domingo*	21: 00 à 00:00 durante a semana e o dia inteiro nos fins de semana**	22:00 às 01:00*****
Quantidade de <i>nicks</i> registrados ⁴⁶	110 mil*	35 mil **	72 886 ***
Quantidade de canais registrados	14 mil*	15 mil **	9393 ***
Quantidade de servidores	55 servidores físicos e 80 virtuais ⁴⁷	35 físicos e 10 virtuais **	55 ****

* Fonte: Mauritz. Participação em IRC (*pvt*) no #Brasnet, (22/05/99). Mauritz é o fundador da Brasnet e considerado o administrador da rede, estando no topo da hierarquia dos administradores dos serviços (*Services Admins*).

** Fonte: Igor Macaubas. Mensagem pessoal por *e-mail* em 27/07/99. Igor é administrador de um servidor (*IRCAAdmin*) e responsável pela manutenção das conexões entre os servidores da RedeBrasil (*Linker*).

*** Fonte: Sthef, mensagem pessoal por *e-mail* em 09/06/99. Sthef é *IRCop* Global e Coordenadora da Equipe de Administradores de Servidores (*Services Admins*).

**** Fonte: *Servidores*, s/d, <<http://www.brasirc.net/quemsomos/servidores.html>>, (24/07/99).

*****Fonte: *Estatísticas Brasirc*, 11/06/99, <<http://stat.brasirc.net/mrtg/irc.html>>, (11/06/99).

⁴⁴ O canal #brasil da Undernet, por exemplo, costumava ser o maior canal da rede, segundo informações de um dos seus operadores (LittleMarcos, *e-mail*, 08/97).

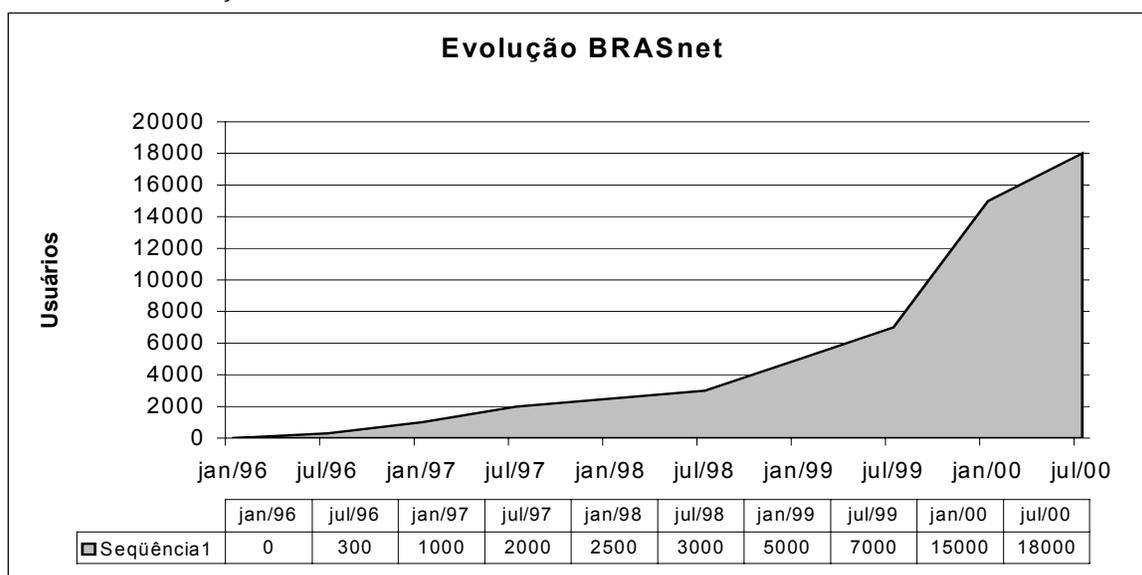
⁴⁵ Os respectivos endereços eletrônicos são: <www.brasnet.org>, <www.brasirc.net> e <www.redebrasil.org.br>.

⁴⁶ Nas três redes brasileiras, os canais ficam registrados por 14 dias e os *nicks* por 30 dias, expirando se não forem utilizados nesse período. Durante o período de férias, os prazos são estendidos para não prejudicar os usuários que viajam.

⁴⁷ Os servidores com *link* virtual funcionam como redirecionadores para um servidor mais próximo com *link* físico.

Esta pesquisa foi realizada na Brasnet que é considerada a maior das redes brasileiras, a partir dos dados obtidos (Gráfico 1) e da percepção dos usuários. Ela foi criada em abril de 1996, e várias vezes esteve ligada à rede Brasirc e à Brasilnet, que hoje inexistem, até que consolidou-se no início de 1997, segundo informações de seu fundador e administrador. Atualmente disponibiliza seis serviços aos usuários, além de um redirecionador de *e-mails* no domínio “@brasnet.org” para os usuários que possuem *nicks* registrados. Ela possui uma média de 55 *servidores*. Em 04/08/99 estavam conectados servidores localizados em 17 Estados (20 servidores na região Sudeste, 15 na região Nordeste, 6 na Centro Oeste, 6 na Sul e 5 na Norte) e 2 *servidores* em outros países (Estados Unidos e Portugal).

Gráfico 1 – Evolução da Brasnet



Fonte: Mauritz (2000).

IRC e suas instituições

Tendo apresentado um breve histórico do IRC, passo a apresentar as principais instituições que compõem a cultura do IRC, algumas delas segundo a particularização do #pouso. A apresentação será feita seguindo a primeira entrada de um neófito no IRC e sua trajetória posterior.

Como apontado por estudiosos de outros ambientes da Internet (Reid, 1994 e Correl, 1995), a distinção entre os novatos e os veteranos é um dos primeiros pontos para

compreender as interações sociais que se estabelecem no IRC, pois a inscrição na cultura do IRC é gradual de acordo com certos processos de socialização e rituais de iniciação. Durante a observação exploratória, especialmente nos canais geográficos, percebi que os usuários costumam percorrer trajetórias com vários pontos em comum durante suas experiências no IRC.

A partir de tais observações, elaborei uma trajetória padrão que ajuda a compreender tanto a vivência do usuário, quanto a formação de grupos, pois as trajetórias individuais não acontecem isoladas, mas em conjunção com trajetórias de outros usuários, de agrupamentos de usuários e de gerações de canais. Não descarto a possibilidade de que um usuário possa ser veterano no IRC, ou seja, dominar o traquejo dos recursos técnicos e sociais, mas ser visitante em vários canais, sem frequentar nenhum regularmente. De forma semelhante, mas talvez mais rara, um usuário pode ser novato no IRC e ser frequentador de um canal, principalmente se já tiver alguma inserção em uma rede de amizade do canal. No entanto, o interesse aqui é pelos frequentadores, pois são estes os usuários que formam os agrupamentos investigados, conforme se verá no capítulo 5 (p.151). A trajetória será apresentada a partir da frequência a um determinado canal, de forma a fazer coincidir a trajetória individual (novato → veterano) com a trajetória do usuário em um canal (visitante → frequentador), como se vê na Figura 5:

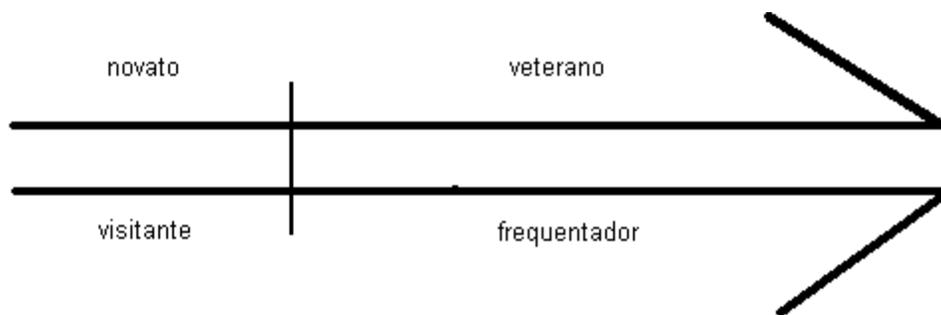


Figura 5 – Trajetória individual e trajetória em um canal

Esta trajetória padrão foi construída, ainda, a partir de minha experiência pessoal e dos relatos nas entrevistas. Ela poderá parecer esquemática e exagerada em alguns traços. A intenção ao apresentá-la é realçar a iniciação e socialização na cultura do IRC, mostrando as diferenças entre visitantes e frequentadores de canais.

O primeiro contato

O primeiro passo para entrar no IRC é “descobrir” o ambiente. Atualmente, o IRC não é um dos ambientes de interação mais conhecidos da Internet, se comparado com o *e-mail* e o *Webchat*, que funciona no ambiente da WWW e utiliza o próprio software de navegação. O IRC utiliza softwares específicos, cuja configuração exige determinados conhecimentos. Por isso, é cada vez mais comum a descoberta do IRC a partir da indicação de amigos, como observado no #pouso⁴⁸.

Nosso neófito ficou sabendo do IRC por uns amigos da escola, que lhe ensinaram onde pegar o software e como configurá-lo, indicando um servidor da sua cidade. Na parte da configuração ainda, ele forneceu algumas informações pessoais que vão servir para identificá-lo perante a rede de IRC e os outros usuários: apelido (*nick* abreviado do inglês *nickname*), identificador na rede (*User Id*), nome real e *e-mail*, estes dois últimos sendo facultativos (Figura 6)⁴⁹. Estas informações vão estar disponíveis para os outros usuários na entrada e saída dos canais e mediante o uso de um comando (*/whois*) que permite ver as informações fornecidas à rede, bem como os canais em que o usuário encontra-se, como no exemplo abaixo da minha identificação:

```
*** cisana is ~cisana@slJ5jVQd27A.home.unicamp.br * Ana Maria - sociologa
*** cisana on #pouso
*** cisana using Irc.Brasnet.org
*** cisana has been idle 34 secs, signed on Sun Jan 23 14:22:50
*** cisana End of /WHOIS list.
```

⁴⁸ No questionário aplicado entre os frequentadores do canal (apresentado na p.99), a maioria dos respondentes (61,6%) afirmou ter descoberto o IRC através de amigos (49,5%) ou parentes e namorados (12,1%).

⁴⁹ Alguns manuais sugerem que os usuários evitem fornecer dados “reais” por medida de proteção.

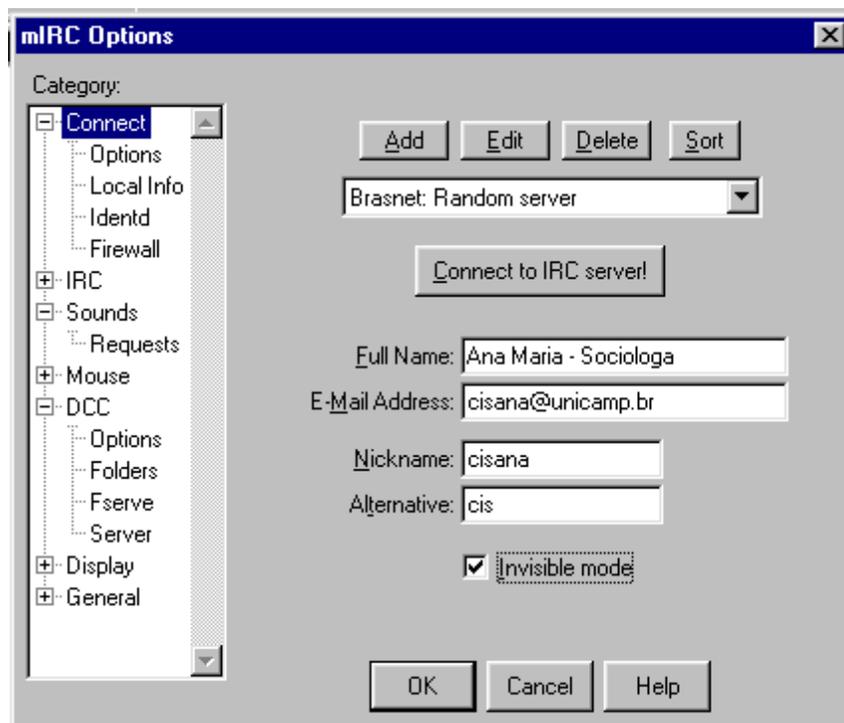


Figura 6 - Formulário do mIRC

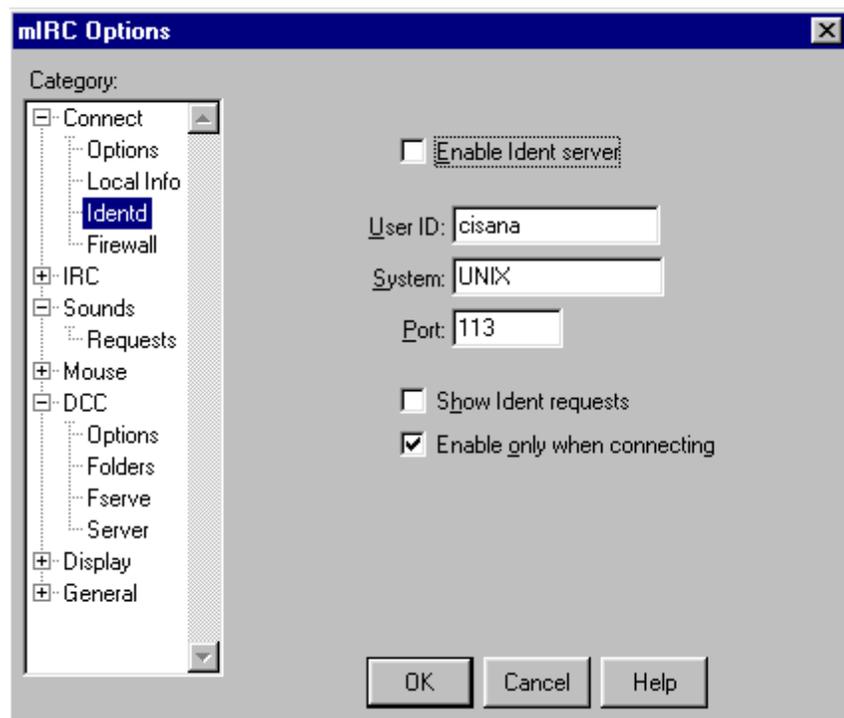


Figura 7 – Configuração do *User id*

Entre os usuários, o *nick*⁵⁰ é o elemento mais utilizado para identificação, que seria comparável ao nome pessoal no dia-a-dia *off-line*. Já a identificação perante a rede é mais completa, sendo composta também pelo *User Id*, o *host* e o domínio, cujo conjunto forma a máscara (*mask*) do usuário, como apresentado no Quadro 4:

Quadro 4 – Partes da máscara de identificação do usuário

<i>Nick</i>	<i>User id</i>	Host - área específica do domínio em que se conectou	Domínio - Provedor de acesso
cisana	~cisana	@sIJ5jVQd27A ⁵¹	home.unicamp.br
Máscara (<i>mask</i>) é o endereço que um usuário adquire de seu provedor quando se conecta à Internet.			

A máscara pode ser comparada aos documentos pessoais *off-line*: o *User Id* seria comparável à certidão de nascimento e o *host* e o domínio a um comprovante de residência, pois informam perante a rede quem ele é e onde encontra-se.

Tendo configurado estes dados, nosso neófito está pronto para sua primeira entrada. Após a conexão geral à Internet pelo provedor de acesso, conecta-se à rede de IRC. A primeira mensagem que vai receber são as boas vindas da rede em inglês, informando quantos usuários estão *on-line* naquele momento, quantos canais estão formados e quantos servidores estão compondo a rede. Imediatamente segue-se a Mensagem do Dia do servidor escolhido, dando dicas de algum canal para onde ir, das regras sobre como comportar-se e como conseguir ajuda *on-line*.

Confuso, com o texto composto de partes em português e partes em inglês, o usuário ainda não “vê” ninguém com quem conversar, pois as interações no IRC acontecem em canais determinados. Conforme visto, pode entrar em um canal aberto a partir da listagem ou criar um novo. A quantidade e diversidade de canais da listagem varia muito de acordo com o horário e o dia da semana. Nos horários de pico pode ter mais de 1000 canais, variando tanto em quantidade de usuários (Tabela 1) quanto ao tema de seu nome e tópico (Quadro 5).

A partir de uma amostra de 20 listas de canais recolhidas nos horários de pico entre agosto de 1999 e janeiro de 2000, percebe-se que a maioria dos canais da Brasnet são

⁵⁰ Quando o usuário se conecta, o *nick* não pode estar em uso, nem registrado, como explicado na p.59.

⁵¹ Por medida de segurança, na Brasnet os *hosts* são criptografados. Mas os usuários mais experientes conseguem formas de conseguir o IP real do usuário.

microcanais com até 5 usuários. Normalmente, há poucos canais grandes (entre 61 e 200 usuários) e muito poucos canais super grandes (com mais de 200 usuários)⁵².

Tabela 1 - Distribuição dos canais por quantidade de usuários

Quantidade de usuários	Frequência Absoluta	%	Percentual cumulativo
Microcanais (Até 5)	14698	64,1	64,1
Pequenos (Entre 6 e 20)	6067	26,5	90,6
Medios (Entre 21 e 60)	1473	6,4	97,0
Grandes (Entre 60 e 200)	531	2,3	99,3
Supergrandes (Mais de 200)	149	0,7	100
Total	22918	100	

Fonte: lista de canais geradas entre agosto de 1999 e janeiro de 2000.

Quadro 5 – Alguns tipos de canais do IRC

Tipo	Exemplos
Religiosos	#100%Jesus
Por faixa etária	#11_14, #coroas
Jogos	#questionário, #gameplus
Relacionados à Internet/informática	#hacker, #linux_redhat
Relacionados ao IRC propriamente	#ajuda, #ops, #brasnet
Relacionamentos pessoais: amizade Namoro/paquera Sexo	#classeA #namoro #sexo
Geográficos com nomes de Bairros, cidades, estados, países	#garca, #pouso, #ceará, #brasil
Colégios/universidades	#agostiniano
Times de futebol	#flamengo
Gays e lésbicas	#gaybrasil, #lesbians
Relacionados à músicas	#mp3, #punk, #patofu
Troca de fotos	#fotos

Fonte: listas de canais geradas entre agosto de 1999 e janeiro de 2000.

Após a escolha, nosso novato entra no canal e finalmente começa a “ver” os outros usuários. Da mesma forma, sua presença é anunciada no meio das conversas em curso e na lista de usuários presentes. Se aceitou a dica de alguns manuais e entrou no #brasil, certamente vai sentir-se completamente perdido, com a chuva de mensagens, anúncios, cores

⁵² Isso não significa que se tratem de usuários diferentes porque os usuários normalmente estão em vários canais ao mesmo tempo, sem contar os *clones* e *bots*.

e quantidade de usuários na lista, por se tratar de um canal super grande. Se estiver com um *nick* feminino, é provável que receberá rapidamente *pvt*s, com um papo que não costuma ter tão rapidamente com pessoas estranhas: “oi!!!!!! Tudo bem? Quer te⁵³? De onde vc te? Qual sua idade? Qual seu nome?”. Provavelmente também receberá por *pvt* alguma propaganda de outro canal ou de sites para “adultos”.

Nosso neófito vê que há várias conversas simultâneas acontecendo no canal, de forma que não consegue acompanhar, tanto por não conseguir seguir o ritmo, quanto por não entender propriamente o que é dito, numa linguagem específica, com abreviações, cores, abuso de sinais de pontuação, palavras adaptadas do inglês, entre outras coisas. Observando a lista de *nicks*, percebe que os *nicks* de alguns usuários são precedidos pelo símbolo “@”. Nota que um dos possuidores da “arroba”, que logo descobrirá ser um operador, “chutou” do canal um usuário que tinha repetido incansavelmente um apelo para que as pessoas de uma determinada cidade entrassem em contato com ele. O neófito não imagina, no entanto, que provavelmente um dos operadores mais ágeis nesse tipo de ação não seja humano, mas um *bot*, que é uma espécie de robô que ajuda a controlar o canal.

Cansado desse ritmo frenético, nosso neófito busca um canal menos agitado e com menos usuários. Para isso, consulta a listagem de canais que solicitou e começa a reparar que nos tópicos, que são espaços reservados para a descrição do canal e recados, há alguns eventos *off-line* marcados, denominados *IRContros*. Assim, em pouco tempo, nosso neófito tomou contato com diversas instituições do IRC: a linguagem própria, a organização da rede e dos canais, *IRContros*, *bots*, operadores e determinados padrões de contato. Com o tempo, irá aprendendo as regras desse espaço de sociabilidade e inscrevendo-se nele. Seguindo sua trajetória, veremos alguns dos rituais de iniciação e o começo da socialização no ambiente.

Rituais de aproximação

Agora que já está “vendo” outros usuários, nosso neófito quer encontrar as “pessoas interessantes” que seus amigos lhe falaram e sobre as quais também viu uma propaganda na TV. Ele pode procurar se aproximar de duas formas: através dos chamados públicos ou abrindo um *pvt* com alguém. Os chamados públicos são frases convidando usuários de determinado bairro, escola ou faculdade, fãs de cantores e estilos musicais, times

⁵³ Abreviação para teclar.

de futebol, etc., para conversar, tanto em *pvt* como em público. Um dos mais comuns simplesmente pergunta se “ALGUEM QUER TECLAR?”. Também podem ser solicitações de informação ou ajuda com os comandos do programa, para os quais os solicitantes esperam as respostas no próprio canal. Os chamados são escritos de forma a se destacar com o uso de cores e letras maiúsculas, como se o usuário estivesse gritando.

Os chamados públicos não são bem vistos, principalmente pela repetição, estando sujeitos a punições se excedem o limite permitido para a repetição de frases em cada canal. Repetir mais de 3 vezes é encarado como *flood*⁵⁴ no #pouso e punido com a expulsão através do *kick*. Um dos operadores do #pouso em certa ocasião expulsou um usuário que repetiu 6 vezes o chamado “TEM ALGUÉM A FIM DE CONVERSAR?” com a seguinte justificativa: “quando você chega num bar você berra para todo mundo ‘TEM ALGUÉM A FIM DE CONVERSAR?’ ?????”. Comparando o canal com um bar, o operador quis mostrar o quanto tal atitude era inconveniente e que há outras formas mais adequadas de aproximação. Como será tratado adiante (p.151), os visitantes são tratados com hostilidade quando querem chamar a atenção, implorando a todo custo que comuniquem-se com eles.

Além dos chamados públicos, os novatos procuram cumprimentar todos quando entram no canal, mas geralmente não são respondidos. Situação oposta acontece com os frequentadores, que mesmo sem endereçar os cumprimentos quando entram no canal, costumam ser respondidos, o que reafirma o princípio da assimetria emissor-receptor apontado por Mantovani (anteriormente na p.29), pois nem todas as mensagens são lidas ou respondidas, pois a resposta muitas vezes está ligada ao pertencimento à redes de amizades.

A outra possibilidade de aproximação é iniciar uma conversa privada com alguém. Para isso, o usuário escolhe um *nick* que lhe agrade ou chame a atenção na lista de *nicks* do canal e, clicando duas vezes sobre ele, abre um *pvt* numa janela separada. Há alguns padrões para esse tipo de aproximação. O mais comum é que nas conversas privadas entre estranhos os contatos sejam heterossexuais, sendo o homem a tomar a iniciativa. O gênero é determinado através do *nick* e se há dúvidas, depois dos cumprimentos pergunta-se se o

⁵⁴ *Flood* refere-se ao envio de uma quantidade exacerbada de comandos num curto período de tempo. O *flood* pode ser tanto o envio de uma mesma mensagem repetidas vezes ou de desenhos de ASCII-ART, que “enchem” as janelas dos canais e atrapalham a conversação, quanto estratégias para “derrubar” outros usuários.

interlocutor é “h ou m”⁵⁵. Isto indica uma expectativa determinada para as interações no IRC, ou seja, a expectativa de conhecer pessoas para constituir relações amorosas, passageiras ou estabelecidas. Trata-se de uma expectativa comum entre os novatos, e uma fonte de conflito com os usuários mais experientes, como será visto na história do #pouso no capítulo 4.

As perguntas mais comuns referem-se a características pessoais dos usuários: nome, idade, local de moradia, se trabalha ou estuda e aparência física (como você é?), formando um “questionário básico”, como foi denominado ironicamente por um informante. Se não há correspondência entre as idades sempre há comentários ou um dos interlocutores simplesmente abandona o *pvt*, como aconteceu várias vezes durante o trabalho de campo⁵⁶:

```
[01:14]57 <manofirmeza> E aí mina qts anos vc tem????  
[01:14] <cisana> 23  
[01:14] <manofirmeza> Esquece.....
```

(*pvt*, 03/12/99).

Pela minha experiência de observação, é comum a revelação de informações pessoais detalhadas. É interessante notar que estas perguntas iniciais constroem uma imagem do outro com quem se conversa. Nisso o IRC pode ser aproximado de outro serviço de interação mediado por tecnologia, o Disque-Amizade. Se o anonimato da situação inicial permite o bate-papo descontraído entre estranhos (Torres, 1990, p.30), que possibilita uma maior manipulação dos dados pessoais e relações mais intimistas (id. *ibid*, p.184), para interagir e principalmente criar laços, é necessário desconstruir o anonimato da situação para conhecer o outro. Segundo Apolonio⁵⁸, ser um usuário ativo e, ao mesmo tempo, permanecer no anonimato não é muito bem visto no #pouso:

O IRC é um bate-papo com o pé no chão (...) tanto que uma coisa que particularmente me irrita e que o pessoal sempre caçoa no canal quando acontece é quando a pessoa até acessa frequentemente, mas faz questão de não se identificar, faz questão de não ir aos ircontros, (...) uma pessoa que faz isso, ela sempre é caçoada no canal, o pessoal não gosta (...) digamos, não é uma quebra de netiqueta, porque a

⁵⁵ Mulher abrir *pvt* com homem é uma atitude que chama a atenção, tanto que tornou-se uma estratégia de fazer propaganda, como se verá na p.72. Isto significou também uma dificuldade para aproximar-me das usuárias do #pouso.

⁵⁶ A idade é um fator importante no IRC, como será recorrentemente considerado nos capítulos 4 e 5.

⁵⁷ O mIRC possibilita marcar o tempo em que cada fala chega para o usuário, um recurso denominado *timestamp*. Nem todos os trechos de *logs* citados terão tal precisão de horário, porque utilizei outros clientes (Pirch e IRCLE), que não possuem esse recurso ou eu muitas vezes esquecia de habilitá-los.

⁵⁸ Apolônio foi um dos três informantes cruciais nesta pesquisa, pois por serem “desviantes” em relação ao comportamento “normal” do canal possibilitaram a percepção de seus padrões (Goffman, 1988). Os outros dois, Edu_Absoluto e JAIMAGNIFICO, aparecerão no capítulo 5 na panelinha intitulada Rebeldes.

pessoa tá no seu direito, mas digamos assim que é uma coisa muito indelicada de se fazer.

(Apolonio, entrevista *off-line*, 22/09/99).

Bernardo (1994), em pesquisa semelhante a de Torres (1990) no serviço telefônico Disque Amizade, encontrou um tipo semelhante de contato inicial, que denominou de “discurso identificatório”. Trata-se de uma estratégia de tipificar o interlocutor em esquemas já conhecidos, buscando “enquadrar” e “fixar” o outro tomando como base um cenário social mais amplo” (id. *ibid*, p.91). Esse padrão de contato encontra-se muito associado com as fases iniciais da trajetória do usuário, que depois de determinado tempo já conhece outros usuários e não precisa mais de lançar mão da descrição⁵⁹.

Apresentação *on-line*

O fornecimento dos dados pessoais na configuração do programa representa o primeiro momento da construção da apresentação⁶⁰ *on-line* do usuário, uma questão sempre presente nos diversos fóruns da Internet. Segundo Aranha Filho (1997), trata-se de uma questão central para a construção do mundo social mediado por computador pelo próprio “modo de usar” da Internet que impõe o exercício continuado de identificação, já que não há um identificador universal como a presença física nos encontros face a face⁶¹:

*Ao invés de uma identidade universal que garanta a unicidade do usuário por toda a rede, a INTERNET é pródiga em rituais de identificação segmentares, em exigências de construção de personas locais — e portanto também em possibilidades de mascaragem e ocultação das identidades de origem. Volta e meia, para usufruir de um serviço, ao tentar entrar nalgum nicho, a toda hora o usuário é requisitado a reinscrever mais outra vez a sua presença virtual, recomeçando do zero: apresentar-se, escolher um (pseudo)nome, uma senha, uma descrição mínima, etc. (id. *ibid*).*

No entanto, é importante ressaltar que este é um primeiro passo, pois a apresentação do usuário não emerge propriamente do indivíduo, mas deve ser apresentada,

⁵⁹ Além disso, os usuários podem obter informações sobre os outros usando o */whois*, informações estas que foram fornecidas pelos próprios usuários, como já apresentado (p.40).

⁶⁰ Aqui prefero o termo apresentação de Goffman (1996) à identidade, pois dá conta melhor da construção das inscrições pessoais *on-line*, além de englobar também diferentes apresentações para diferentes audiências. Normalmente este termo é traduzido por representação, mas seguindo sugestão do prof. Jordão Horta Nunes tomarei apresentação como a tradução mais adequada.

⁶¹ Na verdade este identificador universal existe, trata-se da máscara, que como a apresentação física, pode ser disfarçada através de redirecionadores.

negociada e validada no processo de interação, sendo que nem todas as apresentações são aceitas como válidas (Waskul e Douglass, 1997, p. 385)⁶².

Um exemplo interessante disso é a experiência de um dos informantes do #pouso. Nos primórdios do *Webchat* da Folha de São Paulo, ele aproveitava-se de uma falha no sistema para usar vários espaços em branco como identificador e, dessa forma, entrar na sala aparentemente sem *nick*. No entanto, tal apresentação foi questionada por uma interlocutora como narra abaixo:

```
<Aparicao> e dai um certo dia eu fui conversar com uma pessoa e ela disse
que nao iria conversar comigo pois eu nao tinha nick
<Aparicao> eu falei para ela, e isso importa aqui... eu posso colocar
qualquer nick que vc nao vai saber a diferenca do real para o virtual, e
ela me falou que eu era um fantasma no mundo virtual
(...)
<cisana> agora vc acha que o nick eh importante?
<Aparicao> no irc para uma pessoa como eu
<Aparicao> sim o nick e importante
<Aparicao> pq se essa pessoa quer fazer parte de uma sociedade ela tem que
ter uma identidade o nick e que faz isso
<Aparicao> tanto o nick como o userid
<Aparicao> a nao ser que ela queria simplismente entrar para tirar onda e
tal
```

(pvt, 01/02/00).

Por comodidade, nosso neófito procura utilizar um mesmo *nick*. Mas então surge um problema porque, como quer utilizar um *nick* próximo do seu nome pessoal (Joao), quando conecta-se recebe um aviso estranho de que esse *nick* está registrado e que deve escolher outro. Não entendendo esta questão de direitos autorais *on-line*, não faz nada e vê seu *nick* ser mudado à força para Guest1879. Então procura ajuda no canal, como no exemplo abaixo:

```
[21:35] <Guest2338> NINGUÉM QUER TC??????????
(...)
[21:35] <Guest2338> MEU NICK ERA MAURICIO, MAS NAUM SEI PQ ELE TÁ MUDANDO
TODA HORA...
(...)
[21:36] <Apolonio> Guest2338: eh porque voce nao registrou
[21:36] <Apolonio> Guest2338: ou perdeu a senha do nickname
(...)
[21:36] <Guest2338> PERDI A SENHA...
```

(#pouso, 06/10/99)

Este é o exemplo típico de um novato, pelo uso de letras maiúsculas (discutido na p.65) e pelo chamado público inicial. Ele teve a “sorte” de encontrar um veterano paciente

⁶² Fazem parte da apresentação *on-line* do usuário o *nick* e o *user id*. Além desses, há outros componentes como as mensagens de entrada e saída no canal (apresentadas na p.67), o estilo de escrita (p.62), entre outros.

para lhe explicar o que estava acontecendo. Mas este novato tem um pouco mais de experiência que nosso neófito João porque já descobriu o serviço de registro de *nicks*, que é denominado *Nickserv*. Além desse, a Brasnet disponibiliza mais cinco serviços para seus usuários, como exposto no Quadro 6:

Quadro 6 – Serviços da Brasnet

Serviço	Função	Início do funcionamento
<i>Chanserv</i>	Cuida do cadastro e operação de canais	Primeiro semestre de 1997
<i>Nickserv</i>	Cuida do registro e uso dos <i>nicknames</i>	Primeiro semestre de 1997
MemoServ	Cuida do envio de memos para os usuários cadastrados	Segundo semestre de 1997
HelpServ	Provê ajuda para os usuários	Segundo semestre de 1997
OperServ	um serviço restrito a <i>IRCops</i> , para a manutenção da rede como um todo	Primeiro semestre de 1999
Brasinfo	um <i>bot</i> , também restrito a <i>IRCops</i> , que serve para serviços de redes diversos, medição de <i>lag</i> entre os servidores, adição de banimento na rede (<i>akill</i>) para usuários que tentam descobrir senha de <i>nicks</i> registrados, dentre outros	Primeiro semestre de 1999

Fonte: Wol, s/d e *pvt* com Mauritz, administrador da Brasnet, em 08/99.

Os serviços mais importantes são o *Chanserv* e o *Nickserv*, que administram os canais e *nicks*, respectivamente⁶³. Os serviços começaram a funcionar no primeiro semestre de 97 e sua introdução trouxe mudanças para a sociabilidade nos canais, como será visto na história do #pouso (p.124). Através do *Nickserv*, os usuários podem registrar o *nick* que estão usando, tornando-se seus “proprietários”, no que seria análogo a um cartório de registro civil.

Se a escolha inicial do *nick* pode ser comparada a uma certidão de nascimento, seu registro no *Nickserv* pode ser comparado à carteira de identidade. O serviço não permite que alguém utilize um *nick* registrado sem a apresentação da respectiva senha, forçando sua mudança para *GuestXXXX* (onde *XXXX* é um número aleatório) ou sua desconexão diante da apresentação de várias senhas inválidas⁶⁴. Assim, o registro do *nick* possibilita que os usuários

⁶³ Ambos os serviços não existiam no código inicial do IRC, tendo sido desenvolvidos posteriormente. Nem todas as redes os possuem por motivos diversos, entre eles uma interpretação diferenciada da importância do *nick* em relação à Brasnet, pois outras redes tomam que o *nick* é de quem chegar primeiro a cada momento. Para mais detalhes, conferir Silva (1998).

⁶⁴ Para isso, na operação de registro do *nick*, o usuário deve configurar a proteção do seu *nick*, que “mata” (kill), ou seja, desconecta quem tentar utilizá-lo e não apresentar a senha correta.

utilizem o mesmo identificador regularmente. O *nick* fica associado não a uma pessoa, mas a uma senha. A senha poder ser pensada como o cartão eletrônico de banco, a carteira de um clube ou a matrícula na escola. Se a escolha do apelido é o ponto de partida para a construção da apresentação do usuário, sua utilização regular, garantida pelo registro, facilita o reconhecimento pelos outros usuários. Bechar-Israeli (1995), em seu trabalho sobre as práticas de nomeação no IRC, notou que apesar da possibilidade de brincar com suas identidades, normalmente depois de um período inicial, alguns usuários preferem os atributos sociais da identidade permanente e reconhecida, através da utilização regular de um mesmo identificador registrado e da convivência regular no serviço.

Entre os frequentadores, a posse de um *nick* registrado representa um passo importante na passagem da fase de visitante para a de frequentador. Um informante do #pouso disse que os visitantes, por não terem *nick* registrado e só entrarem de vez em quando no canal, são “o resto” em oposição aos “conhecidos”, ou seja, não são considerados legítimos participantes do canal. Os *nicks* também são valorizados de formas diferentes, pois são indicadores da experiência do usuário. Apolonio, que é da primeira geração do canal, comentou que orgulha-se do seu *nick* porque ele não tem símbolos gráficos:

Meu nick, eu me orgulho de dizer, não tem barrinhas, florzinhas, aquelas coisinhas, aquelas marquinhas que o pessoal põe em volta, porque aquilo acontece quando você tem nicknames repetidos e o pessoal coloca aquilo para não conflitar. O meu não precisou disso porque como eu sou muito velho, o meu nick tá garantido.

(Apolonio, entrevista *off-line*, 22/09/99)

Um exemplo de *nick* oposto ao seu seria `_ ^Lana`muieh`do`Bricio^_`, como comentou abaixo:

```
[01:16] <Apolonio> _ ^Lana`muieh`do`Bricio^_ cheia de sujeira no nome  
(...)  
[01:16] <Apolonio> essas ^ - _ ´ ` no nickname são sujeiras  
(...)  
[01:16] <Apolonio> meu nickname é limpinho  
[01:16] <Apolonio> sem sujeira nenhuma
```

(#pouso, 27/01/00).

Dessa forma, os *nicks* são elementos fundamentais da interação *on-line*, sendo inclusive objeto de roubo, através do roubo da senha cadastrada no *Nickserv*. Se nas primeiras fases da trajetória os usuários querem ser reconhecidos e procuram utilizar um mesmo *nick* com frequência, em fases posteriores os frequentadores assíduos de um canal às vezes lançam

mão de *nicks* secretos buscando não serem reconhecidos, ou melhor, serem reconhecidos apenas pelos amigos que conhecem tais *nicks* secretos, o que pode ser tomado como um indicador de pertencimento a uma rede social. Os usuários mais experientes também utilizam os *nicks* para brincar no ambiente, como diz Storey, operador da primeira geração do #pouso:

Se eu estou usando outro nick é porque não quero que ninguém me identifique... é uma premissa básica. Agora às vezes eu chego lá e tal cara entrou Buchecha, aí eu coloco assim DJClaudinho e fazemos que estamos cantando uma música, é sinal que estou brincando, mas depois volto... mantenho sempre o original. É registrado, ninguém tasca!

(Storey, entrevista *off-line*, 19/06/99).

Entre os respondentes do questionário eletrônico que foi realizado entre os frequentadores do #pouso, é possível notar claramente a flexibilidade no uso do *nick* variando de acordo com a experiência dos usuários. Cruzando *as situações em que os usuários utilizam outros nicks* além do original com sua *experiência no IRC* (Tabela 2), vemos que os mais novatos (que começaram a usar o IRC depois de 97) são os que menos declararam usar *nicks* alternativos ao original⁶⁵. Quando utilizam outros *nicks*, é mais para lidar com os problemas técnicos da rede do que para demonstrar mudanças de humor ou para não ser reconhecido, comparando-se com os mesmos índices dos usuários que começaram a acessar no ano de 97 e antes de 97. Isto está relacionado com a iniciação na cultura do grupo, pois os mais novos não possuem a flexibilidade dos veteranos na variação do *nick* e não têm tantos motivos para entrarem “disfarçados”, pois, pelo contrário, estão na fase de firmarem sua apresentação *on-line* e querem ser reconhecidos.

Tabela 2 – Usuários do #pouso segundo experiência geral no IRC por situações em que utilizam nicks alternativos

Situação	Antes de 97	%	Ano de 97	%	Depois de 97	%	Total	%
Não usa <i>nick</i> alternativo	13	38,2	7	26,9	12	60,0	32	40,0
Não quer ser reconhecido	6	17,6	6	23,1	2	10,0	14	17,5
Depende do astral e do assunto ou para marcar <i>away</i>	8	23,5	6	23,1	1	5,0	15	18,8
Lidar com problemas técnicos	3	8,8	4	15,4	3	15,0	10	12,5
Outros motivos	4	11,8	3	11,5	2	10,0	9	11,3
Total	34	100,0	26	100,0	20	100,0	80	100,0

Fonte: Questionário eletrônico. (N – 99; casos válidos – 80).

⁶⁵ As noções de *nick* original e alternativo são dos próprios respondentes.

Você vem sempre aqui?

João vai no canal #ajuda, que como o nome diz é voltado para ajudar os usuários, e consegue as dicas para registrar um *nick*. Depois de algumas tentativas registra Lynx, nome em inglês de um felino de grande porte. Fica sabendo que o registro do *nick* depende de sua frequência ao IRC, ou seja, se ele não usa o *nick* durante 14 dias perde o registro. Agora repara que os usuários que foi conhecendo passam a cumprimentá-lo no canal ou abrindo *pvt*s. Repara também que se fica alguns dias sem entrar, os cumprimentos diminuem, como apresenta o informante abaixo. Comentando como foi difícil penetrar nos círculos de amizades já formados no #pouso, aponta que um dos problemas “é a necessidade de assiduidade para manter alguma amizade. Agora, por exemplo, fazem uns seis meses que eu não uso o IRC, se eu voltar ao #pouso, ninguém me reconhecerá...”.

A importância da assiduidade é mais acentuada durante as primeiras fases da trajetória, especialmente durante a fase de visitante. Os veteranos costumam ser reconhecidos pelos frequentadores contemporâneos a sua fase mais assídua mesmo que entrem apenas esporadicamente no canal. Como ocorreu com Storey, da primeira geração do #pouso. Quando o canal se popularizou e os amigos da sua geração começaram a se afastar do canal, ele diminuiu sua frequência, preferindo manter o contato com seus conhecidos através de outras ferramentas, como o ICQ. Apesar da menor frequência, Storey continuava a visitar o canal e a estar atualizado sobre os seus acontecimentos, sendo respeitado por ser um dos mais velhos a acessar e sendo convidado para os *IRContros* particulares das “panelinhas”. Além disso, permanecia com o *status* de operador, demonstrando um certo orgulho por sua experiência e posição no canal. Nos termos de Mackinnon (1992), estava vivendo de ciclos passados de afirmação e respostas, ou seja, estava vivendo com base na reputação que construiu no canal durante sua fase mais ativa.

Códigos de linguagem

Lynx no começo não entendia direito o que lia pela rapidez com que as falas apareciam e iam “subindo” na janela do canal. Como resultado, toda hora tinha que ficar “voltando” a tela para conseguir acompanhar os diálogos. Da mesma forma, nos *pvt*s perdia um tempo enorme digitando falas longas que quando eram enviadas já estavam meio

deslocadas no contexto, pois seu interlocutor já tinha feito outras perguntas. Aos poucos foi aprendendo as especificidades da linguagem dali.

O estilo da escrita no IRC, bem como em outros *serviços síncronos*, é um misto da linguagem escrita e oral, com um tom informal próximo ao clima da sociabilidade simmeliana, que poderia ser denominada “oralidade sob letra”, como aponta Aranha Filho (1997):

A informalidade característica de muitos destes fóruns, especialmente dos encontros on-line, acarreta um estilo discursivo mais próximo da descontração e do improviso típicos da conversa face a face do que dos cânones mais formais e cuidados da troca de documentos escritos. É suposto que se escreva do jeito que se fala, sem excessiva reflexão, e o resultado final trai um estilo híbrido de ‘oralidade sob letra’, lembrando de perto uma transcrição descuidada da gravação de uma conversa falada (não fossem as freqüentes gags referidas às letras, comandos e ao ato de digitar).

Como referido na revisão bibliográfica, os estudiosos da perspectiva cultural mostraram o desenvolvimento de novas formas de expressão e vocabulário nos diversos ambientes da Internet. Em geral, são ambientes baseados em texto, nos quais a interação tem de ser construída apenas com o que é digitado, o que implica que as pessoas têm que ser muito criativas para conversar, pois tudo é transmitido pela escrita, inclusive gênero, etnicidade, idade e aparência física (Correl, 1995, p.275-6).

A linguagem que emergiu é, segundo Werry (1996), em sua pesquisa no IRC, fruto de “um complexo conjunto de restrições temporais, espaciais, contextuais e sociais” (id. ibid, p.61). A partir de tais restrições, os usuários desenvolveram estratégias inovadoras para compensá-las. Entretanto, a criação de “substituições textuais” para os aspectos não verbais da comunicação significam muito mais que o desenvolvimento de uma linguagem “eficiente” para a comunicação *on-line*, mas o estabelecimento de um conjunto de significados compartilhados para a interação (Reid, 1991). Dessa forma, a linguagem desenvolvida serve tanto como meio quanto como contexto para a comunicação, um contexto para as palavras feito por palavras (Reid, 1994).

Para expor algumas das estratégias textuais desenvolvidas, utilizarei um pequeno trecho de uma sessão no #pouso ocorrida durante a realização do questionário, quando a pesquisa ficou mais visível para os usuários:

```
[16:30] <Tinhoso> cisana oq vc esta fazendo ai? anotando as palavras?  
[16:30] *** Golfao has quit IRC (Quit: Just my imagination... :))) *sigh*  
=))
```

```

[16:30] <Tinhoso> fazendo pesquisas sobre nossas mentes?
[16:30] <Ajuru> [moraina] : ***** pa vc! FUI!
[16:30] <moraina> :***
[16:31] *** |-ChaoLin-| (JVHJGVJ@hH1E8NhTHcpp.zaz.com.br) has joined #pouso
[16:31] *** Ajuru has quit IRC (Quit: t7DS: Nerds nerdam na net! by Draper
    ÊÊ0 [www.t7ds .com.br])
[16:31] *** moraina has left #pouso
[16:31] <cisana> sobre as mentes ainda nao desenvolvi metodologia pra isso
[16:31] <cisana> mas os dialogos eu analiso sim...
[16:31] <cisana> os dialogos publicos...
[16:31] <Tinhoso> ah e´ ?
[16:31] *** Bill^^ (Bill@RAMuMyFaaYk.200.245.149.0) has joined #pouso
[16:31] <cisana> eh.
[16:31] <Tinhoso> como esse q estamos tendo?
[16:32] *** {{{William}}} (will@pkdQEZGBOvQ.200.246.41.0) has joined #pouso
[16:32] <snk> [cisana]: jura que vc anota os dialogos?
[16:32] *** Doc-25 (uy@1S2KHAGDjH6.200.195.45.0) has joined #pouso
[16:32] <snk> eu sou falo besteira!!!!!!!

```

(#pouso 29/02/00)

A conversa principal desse trecho, sobre a pesquisa, envolve três usuários: eu (cisana), Tinhoso e snk. Dois usuários despedem-se e saem do canal (moraina e Ajuru), outros quatro entram (|-ChaoLin-|, Bill^^, {{{William}}} e Doc-25). Como nota-se, as falas são iniciadas pelo *nick* entre parênteses angulares e são justapostas, pois não há encobrimento. Nem todas as linhas representam falas dos usuários. As precedidas por “***” são notícias (notices) sobre a entrada e saída de usuários, bem como mudança de *status* dos usuários. As precedidas por “*” são ações, executadas pelo comando */me*. O resultado é um texto multidimensional, que pode parecer confuso para os novatos. Já os usuários experientes possuem um conjunto de convenções que permitem-lhes administrar e seguir o fluxo da sequência das conversas no IRC (Werry, 1996, p. 51-2).

Um desses recursos é o endereçamento das falas. Como acontecem várias conversas ao mesmo tempo no canal, sem contar os *pvt*s e conversas em outros canais, os usuários lançam mão de dois recursos de endereçamento para conseguir acompanhar as conversas que lhes dizem respeito. O primeiro deles é endereçar suas falas para os outros usuários, colocando nelas os *nicks* dos usuários com quem estão conversando, como fizeram tinhoso, Ajuru e snk⁶⁶. Tinhoso simplesmente digitou meu *nick*, enquanto Ajuru e snk devem ter utilizado o recurso de completção de *nick* (*nick completion*), disponível em alguns

⁶⁶ Tal código de linguagem tornou possível parte importante da análise dos *logs*, pois permitiu marcar e quantificar quem com conversava com quem, e depois codificar todos os cumprimentos, como será apresentado no capítulo 3.

scripts, pelo fato do *nick* do interlocutor aparecer entre colchetes e colorido⁶⁷. O segundo recurso é automatizar no seu cliente uma forma de realçar as falas que lhe são endereçadas, seja através do seu *nick* ou do seu nome pessoal, ou ainda o diminutivo do nome, fazendo com que o cliente toque algum som ou fique piscando quando recebe alguma mensagem⁶⁸. Esses dois recursos são típicos de veteranos, especialmente aqueles que são “populares” e estão sempre no canal, em outros canais e vários *pvt*s.

Para agilizar as falas, os usuários costumam abreviar palavras (q, vc) e mandar frases curtas seguidas de “...”, para depois enviar outras falas, quando querem mandar uma mensagem mais longa. No #pouso isso também é feito com o envio inicial do *nick* do interlocutor seguido da expressão “tipo”, comum ao universo jovem, como abaixo. Config tinha anunciado que ia comprar um disco rígido monumental e eu perguntei quanto iria custar. Hard_area, comentando, mandou uma frase enorme, mas antes avisou com a expressão “tipo” que estaria digitando o resto:

```
[03:34] <Hard_area> <(Config)> é cara, tipo
(...)
[03:35] <Hard_area> <(Config)> por 400 reais eu compro um pentium 3 600
      mhz, com teclado, mouse Hd de 8gb 100mb de ram, 4mb de cahce, 16mb de
      video... sound 3d.... modem de 112 kbps... só que só receberei daqui a 3
      anos!!!!
```

(#pouso, 15/02/00).

Outras estratégias são: a variação entre letras maiúsculas e minúsculas na digitação para enfatizar determinadas palavras, como se o usuário estivesse gritando-as, como o “FUI!” da despedida de Ajuru; procurar evitar acentos, marcando o acento agudo final com “h”; a repetição dos sinais de pontuação, como na frase final de snk, e o uso de cores para chamar a atenção. São comuns também expressões em inglês, às vezes adaptadas como os termos “rules”, com variantes “rlz”, “rox” e “roolez”, para indicar “legal”, “animal”, “é de lei” e o termo “sux”, variante de “sucks” para indicar o contrário⁶⁹.

⁶⁷ *Nick completion* é um recurso que automatiza o endereçamento das falas. O usuário precisa apenas digitar os primeiros caracteres do *nick* do interlocutor que serão completados usando-se a lista de usuários do canal. Acontecem vários erros de endereçamento, principalmente quando os *nicks* são semelhantes. Por motivos operacionais de impressão, os coloridos das falas foram retirados dos trechos dos *logs* citados.

⁶⁸ Também é possível automatizar formas de saber se seus amigos estão *on-line*, através da lista de notificação (*notify list*), recurso que segundo um informante foi “copiado” pelo ICQ.

⁶⁹ O surgimento de variantes para palavrões explica-se porque eles costumam ser proibidos e constar na lista de *Bad Words* dos *bots* (explicadas na p.76), resultando na expulsão de quem os utiliza, mesmo no uso de termos em inglês como *sucks*.

Outro exemplo é o uso das carinhas (os emoticons), símbolos formados com caracteres alfanuméricos que expressam os estados emocionais dos usuários, sendo os mais comuns:

- :) feliz ou levemente irônico
- : (triste, desapontado
- ;) piscando ou irônico
- : / chateado.

Octane, um dos operadores da geração intermediária do #pouso enfatizou que os emoticons poderiam ser o assunto de um capítulo inteiro da dissertação devido à sua importância. Segundo ele, “expressar emoção é difícil ao vivo para muita gente. Os emoticons são uma ferramenta direta para fazer isso”. Em nossa conversa comentei que :) significava ironia, e ele respondeu que isso era inexperiência com os emoticons, pois :P é a carinha utilizada para denotar ironia, o que aponta que o uso dos emoticons é outro indicador da experiência do usuário.

A criação de estilos de escrita peculiares por parte dos usuários é importante tanto para a inscrição de sua presença virtual — ou seja, de sua apresentação, aliada ao *nick* e outros fatores — quanto para a formação de grupos. Em uma entrevista com Gate e PRETTO, dois usuários do #garca, em abril de 1999, este último contou que possuía cerca de 30 *nicks* registrados, mas que mesmo usando um a cada vez, os outros usuários reconheciam-no porque ele tinha um jeito peculiar de escrever: “pq tipu meu modu dizkreve eh tipu açin”. E também porque costumava dar apelidos para os outros frequentadores.

Durante a entrevista, PRETTO apresentou vários traços peculiares, compartilhados por Gate: o uso do *z* no lugar do *s* (em “dizkreve”), do *ç* no lugar do *ss* (em “açin”), *u* no lugar do *o* (“tipu”), o uso de *h* para marcar a sílaba tônica ou acentuada (“eh”), o uso do *k* no lugar do *c* (“dizkreve”) e o uso de abreviaturas (pq - porque). Alguns traços são comuns a outros canais e serviços da Internet, como o cuidado em evitar acentos gráficos, pois como existem usuários com os mais diversos equipamentos e softwares, os acentos, que são caracteres especiais, podem não ser lidos por todos. No entanto o conjunto representa marcas de um grupo, que cria um sentido de inclusão e que podem não ser reconhecidas por usuários externos.


```

<Plutao> hehehe
(...)
<Dio> tem uma mais legal né Plutao
<Plutao> [JAIMAGNIFICO]: qual era o kick do Redins?
<Dio> :D
(...)
<Dio> Redins the fastest
<Plutao> ae!
(...)
<JAIMAGNIFICO> nao era?
<Plutao> alá
<Plutao> era
<Dio> isso eu lembro

```

(#pouso, 30/07/99)

No entanto, às vezes observa-se vários usuários com uma mesma *info*, o que indica que ela foi registrada originalmente com uma máscara comum como “~t7DS@dRSCWKIP6FA.uol.com.br”, cujo *user ID* é de um *script* popular (The 7 Deadly Sins) e o domínio de um provedor também popular em várias cidades brasileiras (uol).

Por outro lado, quando saem do canal podem utilizar a mensagem de saída (*quit msg*) para explicar porque saíram, dar recados, fazer propaganda de *scripts* ou colocar outros tipos de mensagens, como fizeram Ajuru e Golfao no trecho acima (p.63). Note-se que Ajuru utiliza uma frase de outro usuário (Draper) e faz referência a isso. Alguns exemplos de *quit msgs*:

```

(Quit: me...Inté outro dia!!!)
(Quit: |@NinJa ScRiPt 4.1@| => Numa banca perto de você... ou em
www.ninjascript.com.br)
(Quit: pvtssss..sorry a pressa mas tenho que ir..beijos..até mais!!!!)
(Quit: t7DS: puta q o pariu toh com um sono dah porra mai tarde eu
conecto!!!!!!!!!!!! [www.t7ds.com.br])
(Quit: No one but me can save myself)
(Quit: Beijos pra as mulhers e abração pro homi!)
(Quit: Leaving)
(Quit: Só não mando a minha sogra para o inferno, com pena do diabo.)
(Quit: Se você não pode estar perto de quem gosta, goste de quem esta perto
de você.)

```

Se os chamados públicos representam uma marca dos visitantes, pela fórmula impessoal e repetição com que são enviados, o uso de *info* e *quit msg* representam uma marca de veteranos, pelo nível de conhecimento que exigem e pela personalização das mensagens.

Hierarquia nos canais

Com a ajuda dos amigos e a experimentação, Lynx vai aos poucos entendendo o funcionamento do IRC e os comandos disponíveis. Também vai aos poucos aprendendo a

lidar com os problemas técnicos, que estão ligados principalmente ao “congestionamento” das redes de IRC. O *lag*, já referido (p.40), acontece quando as mensagens levam um tempo excessivo para chegar aos destinatários, o que chega a impossibilitar algumas conversas quando o atraso ultrapassa 10 segundos, por exemplo⁷¹. De vez em quando, Lynx vê quase todos os usuários saindo do IRC ao mesmo tempo e fica se perguntando o que terá acontecido. Quando todos voltam, escuta comentários como abaixo:

```
<Cindy> o q aconteceu aki
<Cindy> o q aconteceu aki????
<Truco> olha a pedrinha!!
(...)
<Truco> xi tropeçaram e caíram!!!!
<Truco> olha a pedrinha!!
<Truco> xi tropeçaram e caíram!!!!
<Strong> diiii novo!!!!
<Truco> olha a pedrinha!!
<Truco> xi tropeçaram e caíram!!!!
```

(#pouso, 24/09/99).

A “queda” de muitos usuários ao mesmo tempo indica que aconteceu um problema na rede chamado *netsplit*, que significa que a conexão entre os dois ou mais servidores da rede foi quebrada. A rede fica dividida em duas ou mais partes e os usuários das partes separadas ficam sem comunicação. A ocorrência de *netsplit* abala a infra-estrutura técnica da rede e pode ameaçar também a organização social dos canais, já que o *netsplit* pode isolar o *Chanserv*, que faz o controle e registro dos canais, deixando os canais sem essa garantia.

Numa dessas ocasiões, Lynx percebeu que os canais têm donos, pois um “invasor” aproveitou a falha da rede para tornar-se operador, pois tinha ficado sozinho em um das partes da rede, sendo necessário apenas sair e entrar no canal para conseguir tal *status*. Quando a conexão quebrada foi refeita, baniu os outros usuários que estavam no canal e colocou um tópico ofensivo. Mas logo apareceu um operador registrado que tirou o *status* de *op* do “usurpador”, desbaniu todo mundo e retirou o tópico ofensivo. A invasão e tomada de canais é denominada de *takeover* e representa uma espécie de golpe de Estado no IRC, pois

⁷¹ Para lidar com o *lag*, o usuário pode medir o tempo que as mensagens levam para chegar nos seus interlocutores (*ping*) e, caso o *lag* seja muito grande, mudar para o servidor em que esteja a maioria deles.

nele acontece a subida ao poder de operadores não oficiais, mesmo que por alguns momentos⁷², como afirma um pretense usurpador do #pouso:

```
<TAKEOVER_POUSO> Tenho q contar para quem ainda nao sabe: no dia 19 as
18hs ocorreu um verdadeiro takeover no #pouso, eu entrei com o nick
CaipirAWAY e disse "nossa ... como o Chanserv esta lento" e o lamer do
Vox me deu op, estavam no canal os seguintes op Vox, Dio, Forward e
Octane. Os caras pensam q sao hackers mas na verdade caem na de qualquer
um .... tente vc tamem .... um beijo na boca
(...)
*** TAKEOVER_POUSO was kicked by Dio (Say "What" again! C'mon, say "What"
again! I dare ya, I double dare ya motherfucker, say "What" one more
goddamn time!)
```

(#pouso, 21/01/99)

O relatado pode não ter ocorrido, mas o importante é que o usurpador queria mostrar as falhas de segurança do canal. Como será revelado no capítulo 5, o pretense usurpador conhecia bem o canal e os operadores, aproveitando não de um *netsplit*, mas de uma “falha social”, pois ele teria recebido o *status* de *op* de outro operador por usar um *nick* modificado (CaipirAWAY) de um operador oficial (Caipira). A distinção entre operadores oficiais e não oficiais atualmente é estabelecida a partir do registro dos canais, no serviço denominado *Chanserv*, o que seria o equivalente a um cartório de registro de imóveis.

Para registrar um canal é preciso estar dentro dele como operador. Quem executa a operação é automaticamente registrado como operador fundador (*founder*), podendo registrar outros operadores com diversos níveis de acesso. O registro de um canal representa a oficialização de um território na rede de IRC. O fundador do canal é considerado o seu “dono”, pois tem a prerrogativa de estabelecer as regras e “operar” outros usuários, hierarquizando os participantes e demarcando um “pedaço”, tomando emprestada a categoria elaborada por Magnani (1998) em sua pesquisa sobre o lazer em bairros populares da cidade de São Paulo. O pedaço tem um componente espacial mais ou menos delimitado a que corresponde uma rede de relações, com diferentes graus de inserção, e que implica cumprir certas regras de lealdade. O componente espacial não é necessariamente físico e nem determinante para a formação de redes sociais, de forma que é possível utilizar essa categoria no ciberespaço, como indica Guimarães Jr. (2000, p.13).

⁷² Esse tipo de *takeover* costuma ser passageiro, mas existe outra forma mais duradoura, através do roubo da senha de *founder* no *Chanserv*. Mas também há mecanismos oficiais de retomar o canal nesses casos, como pedir a intervenção dos operadores da rede (*IRCCops*).

No entanto, a idéia de demarcação de um território é anterior ao *Chanserv*, pois já no código do programa, Jarkko Oikarinen e Darren Reed estipularam que o operador é o dono do canal, podendo fazer o que quiser nele:

The channel operator (...) on a given channel is considered to “own” that channel. In recognition of this status, channel operators are endowed with certain powers which enable them to keep control and some sort of sanity in their channel. As an owner of a channel, a channel operator is not required to have reasons for their actions, although if their actions are generally antisocial or otherwise abusive, it might be reasonable to ask an IRC operator to intervene, or for the users just leave and go elsewhere and form their own channel. (Oikarinen e Reed, 1993).

Tal discurso foi assumido pelos operadores em geral, constando nos arquivos de ajuda do mIRC, como se vê na fala sobre criar um canal de Gautama, um dos operadores pioneiros do #pouso:

O que acontece? Lá eu viro founder, lá eu sou o poderoso, mando e desmando em quem eu quiser, entendeu? Lá eu deixo entrar quem eu quero. Mas o pessoal fala ‘pô, mas Internet é livre, você não pode fazer isso...’, posso porque esse espaço é declaradamente meu.

(Gautama, entrevista *off-line*, 19/02/00).

Os usuários que vissem isso como abuso poderiam recorrer à intervenção dos *IRCCops*, que são os operadores da rede de IRC⁷³, ou simplesmente abandonar o canal e formar o seu próprio⁷⁴. O seguinte trecho do documento de ajuda presente na página de outro canal geográfico ilustra tal recomendação:

Se você foi kickado ou banido de um canal, você está livre para criar o seu próprio canal e decidir o que é apropriado ou não sobre ele. Pense nos canais como casas. O dono da casa decide quem fica ou quem sai de sua casa. Em sua própria casa, você é quem manda. :) Sinta-se livre para criar seu próprio canal com suas próprias regras.

⁷³ A rede possui sua organização mantida por operadores próprios (*IRCCops*) que possuem acesso a comandos exclusivos referentes à manutenção das conexões entre os servidores e a expulsão de usuários que desobedecem a regras da rede. Cada rede organiza diferentemente a hierarquia desses privilégios técnicos, criando categorias diferentes de *IRCCops*. Na Brasnet, há três categorias: *Services Admins*, *Servers Admins* e *IRCCops* registrados. Os *Services Admins* administram os serviços e outros aspectos da infra-estrutura da rede, com nível de ação global, isto é, estendido à toda rede. As outras duas categorias têm seu nível de ação restrito ao servidor a que estão ligados: os *Servers Admin* são os administradores dos servidores, responsáveis pela nomeação de outros *IRCCops* para ajudá-los na administração local.

⁷⁴ Esse tipo de migração, ou seja, a formação de “canais menores” em torno de um canal estabelecido, apareceu durante a pesquisa no #pouso, como será considerado na p. 84.

Mas semelhante à construção da apresentação do usuário, um pedaço na rede não emerge quando um usuário cria e registra um canal, mas quando desenvolvem-se redes de relações nele, quando o canal é reconhecido e habitado, tornando-se estabelecido por determinado tempo. Para estabelecer um pedaço na rede, os fundadores de canais fazem uso de diversas estratégias, as mais conhecidas sendo o convite (através do comando */invite*) e propagandas, usualmente denominadas *spam*, em outros canais ou em *pvt*s.

Apesar de ser vital para a existência social dos canais que estão nascendo e querem crescer, o *spam* é muito mal visto na rede e nos canais, sendo punido severamente. Segundo Gautama, nos primórdios da vida no IRC praticamente inexistia o *spam*, que intensificou-se com o crescimento do IRC no ano de 97, quando todos queriam criar o seu próprio canal e torná-lo povoado. De lá para cá mudaram tanto as estratégias para fazer propaganda, como abrir *pvt*s utilizando-se *nicks* femininos, quanto para se defender delas, através da utilização da opção invisível, que impossibilita “ver” o usuário se não estiver no mesmo canal que ele⁷⁵.

Dessa forma, existe a diferenciação dos usuários em termos de privilégios técnicos, ou seja, o acesso diferenciado aos comandos do serviço. Todos os usuários têm acesso aos comandos “funcionais”⁷⁶. Os operadores, no entanto, além desses comandos têm acesso aos comandos de “controle”, podendo ajustar os modos do canal e hierarquizar os participantes, mudando o *status* através da distribuição de voz (+v), *op* (+o) e banimentos (+b), além de expulsar temporariamente com *kicks*. Também podem ter acesso à *akick list*, uma espécie de lista de exilados no *bot*, reservada para usuários que tenham cometido uma falta muito grave, sendo considerados *personas non-grata*. Os usuários presentes nesta lista vivenciam um ostracismo, pois têm seu banimento permanente e são automaticamente expulsos do canal assim que entram. Segundo um dos *masters* do #pouso, isso deve servir como castigo para os desviantes.

Os operadores têm um símbolo exclusivo de identificação, a “@”, que aparece antes de seus *nicks* e lhes confere o “poder da arroba” no canal, como denominado por alguns usuários, e ocupam os primeiros lugares da listagem de *nicks*. Além disso, dispõem de espaços exclusivos de interação: através do comando */notice* podem enviar mensagens

⁷⁵ *Spam* não está relacionado apenas com canais, mas com sites pornô e outros tipos de sites.

⁷⁶ Conferir Anexo 1 – Comandos do IRC.

apenas para os operadores que estejam presentes no canal; e através do *bot* podem enviar mensagens para todos os *ops*, inclusive os que não estejam conectados no momento, através das bandeiras diferenciadas (*flags* explicadas na p.76). Nesse sentido, estes fóruns representam importantes bastidores do canal.

A diferenciação técnica, entretanto, não implica diretamente em diferenciação social, ou seja, em atribuição de prestígio a quem possui mais privilégios técnicos. O *status* de operador é valorizado diversamente dependendo do canal. Há alguns canais, geralmente canais pequenos, em que todas as pessoas que entram são “operadas” automaticamente. Durante a observação exploratória encontramos dois exemplos: #101%ope e #todocanto. Neste último, um canal pequeno e a-geográfico, o *status* de operador é considerado um símbolo de acolhimento, sendo oferecido a todos os participantes, como indicam na sua página: “No #todocanto a @ é uma flor que enfeita os *nicks* dos amigos e por isso é distribuída como sinal de boas vindas”⁷⁷. “Operar” também pode ser uma forma de atrair novos usuários para um canal que está se iniciando.

Além da distinção entre usuários “normais” e operadores, existem hierarquias entre os operadores de um canal, de acordo com o *status* que são configurados no *Chanserv*, como apresentado no Quadro 7. A ação junto aos outros operadores é restrita àqueles com níveis menores, ou seja, um operador nível 7 pode destituir um operador nível 5, mas não um nível 10. O único que têm ação global no canal é o fundador.

Quadro 7 – Hierarquia dos operadores junto ao *Chanserv*

Nível	Descrição
<i>Founder</i>	Usuário que registra o canal junto ao <i>Chanserv</i>
<i>Masters</i>	Operadores registrados pelo <i>founder</i> com nível 10
Operadores	Operadores registrados com níveis abaixo de 10 (ex: 9, 7, 5 e 2).

Fonte: Helpserv Brasnet.

⁷⁷ A arroba é utilizada para formar desenhos de flores, da seguinte forma: -{-{-@.

Regras

O “poder da arroba”, em tese, é exercido de acordo com determinadas regras. Cada rede de IRC e cada canal podem regulamentar de forma particular os comportamentos dos usuários, estabelecendo as devidas punições. Segundo um dos operadores do #pouso, tais regras representam as “boas maneiras” que se deve ter no IRC como em qualquer outro espaço público. Em alguns canais elas são escritas para o repasse aos usuários, sendo disponibilizadas na página do canal ou enviadas no próprio canal quando solicitadas.

Em junho de 99, Visgo, um dos *masters* do agrupamento dos Aprendizes, redigiu um documento contendo uma proposta de regras para o canal. A intenção era formalizar as regras do canal, para que tanto os operadores quanto os usuários tivessem um documento em que se basear no caso de reclamações. Além da formalização, a intenção era distribuir tal documento para os novatos do canal, como comenta snk, outro *master*, que apoiou o redator do documento: “é que os usuários entram no IRC sem saber de nada, não sabem o que é *flood*, não sabem que se escreverem com CAPS⁷⁸ estão ‘gritando’, essas coisinhas”. Desta forma, a distribuição de tal documento estaria ajudando no ritual de iniciação dos novatos.

A proposta de regras possuía uma seção para usuários “normais” e outra voltada para os operadores. Na seção dos usuários, a primeira proposição referia-se ao direito e dever que todo usuário tem de divertir-se no canal. Tal diversão não deveria importunar outros usuários, com propagandas, *flood*, anúncios repetitivos de *away* ou chamados públicos, afirmações racistas, com conteúdo de pedofilia ou que incitassem violência. Os usuários também não deveriam incomodar os operadores, solicitando o *status* de operador. Recomendava-se que os usuários não ficassem discutindo assuntos que contribuíssem para “a instabilidade da organização do canal”, bem como não ofendessem outros usuários, os operadores, o canal e a cidade de Pouso.

Na seção dos operadores, argumentava-se que os operadores são, antes de mais nada, usuários normais: “seus privilégios restringem-se a suas obrigações e sua forma de divertimento deve ser a mesma de qualquer outro usuário”. Suas obrigações deveriam ser manter o fluxo do andamento do canal, punindo com advertências, *kicks* e *bans* as perturbações, deixando explícito os motivos desses atos, a não ser que o motivo fosse evidente, como no caso de *flood* por emissão de desenho com ASCII-ART. Sugeria-se que os

⁷⁸ Refere-se à tecla “Caps Lock” que, quando pressionada, imprime todos os caracteres digitados em maiúsculas.

operadores procurassem ajudar os usuários com problemas com o IRC e que não entrassem em conflito público com outros operadores, encaminhando suas críticas pelos fóruns específicos.

Embora fosse uma proposta de regras, o documento causou polêmica entre os operadores que tomaram conhecimento, e foi recusado antes de ser discutido porque atribuiu “pouca liberdade para o usuário e liberdade demais para o operador”, segundo Apolonio outro *master* do canal. Mas ao mesmo tempo, a redação das regras do canal pode ter soado como uma ameaça a certos agrupamentos do canal, pois haveria um documento a partir do qual os usuários poderiam reclamar da atuação dos operadores.

Assim, a atuação dos operadores continuou sendo baseada no “bom senso” de cada um para punir os eventos que julgassem atrapalhar a vida no canal. Bom senso que às vezes era visto como beirando a arbitrariedade, sendo objeto de discussão entre os operadores e usuários normais.

Parte das punições das faltas está programada nos *bots* do canal, sendo a coerção automática, especialmente a punição ao *flood*. O #pouso possuía três *bots*, desde janeiro de 2000: Lindinha, Barney e BamBam. Na seção histórica da página do canal existe a memória dos outros *bots* que passaram no canal, bem como de seus proprietários.

Bot?!? Que bicho é esse?

Voltemos na trajetória de Lynx. Até agora vimos que ele desenvolveu uma apresentação estável, registrando seu *nick* e mantendo uma frequência regular a um canal, onde possui alguns conhecidos com quem troca cumprimentos recíprocos quando entra, e com quem começa a formar um grupinho. Depois de ser expulso algumas vezes por repetir impacientemente chamados públicos sabe que há um limite para a repetição, que varia de acordo com o canal. Já não se atrapalha com o fluxo das conversas do IRC e está aprendendo algumas gírias próprias, bem como a abreviar palavras. Algumas vezes participa das conversas no canal, sendo respondido e não mais ignorado como quando só lançava chamados públicos. Fundou um canal, conhecendo assim os principais comandos do IRC, e sabe como procurar ajuda junto ao serviço de ajuda (*Helpserv*) quando necessário. Para começar a ser considerado como um frequentador legítimo do canal em que é mais assíduo ainda faltam-lhe dois rituais de passagem: reconhecer um *bot* e participar do seu primeiro *IRContro*, se o canal organiza esse tipo de evento.

Bot, abreviatura de *robot*, é um programa que simula um usuário no IRC, conectando-se de forma semelhante aos usuários “humanos normais” a partir de máquinas conectadas 24h por dia. Os *bots* no IRC são utilizados para várias tarefas, como distribuir e coletar informações⁷⁹, fornecer arquivos, ajudar usuários mandando textos padrão e organizar jogos *on-line*. Contudo, a função mais exercida por eles é o controle de canais, atuando como operadores. Nessa função, eles fornecem o *status* de operador aos operadores registrados neles, *kickam* e banem automaticamente *flood*, palavrão e *nick* ofensivo, conforme foram configurados. Nos *bots* pode-se configurar o tamanho do *flood* — ou seja, o envio de quantas linhas repetidas ou por quantidade de tempo são consideradas *flood* — e as palavras que são consideradas inadequadas (*bad words*), sejam *nicks*, palavrões ou assuntos proibidos. O evento mais punido, no entanto, é o *flood*, pois durante a pesquisa de campo observamos duas expulsões por uso de *nick* abusivo e nenhuma por palavrão.

Os usuários podem ser cadastrados com diferentes *status*, que são marcados por determinadas “bandeiras” (*flags*): “o” para operadores; “v” para os usuários que têm direito à voz (*voice*)⁸⁰; “p” aos que têm acesso a linha de comando do *bot* (*party line*); entre outras. Através dessas “bandeiras”, os operadores podem enviar mensagens apenas entre si, recurso que estabelece um dos fóruns exclusivos referido acima (p.72). Os banimentos de usuários ficam registrados nos *bots*, tanto os temporários quanto os permanentes que compõem a *akick list*.

Antes do surgimento dos serviços da rede, os *bots* tinham uma importância mais acentuada, pois eram ferramentas fundamentais para garantir a propriedade de um canal e o registro dos operadores, protegendo-os de usuários que tentavam tomá-los (*takeover*)⁸¹. Seus proprietários tinham posições destacadas na hierarquia do canal, como será apresentado na história do #pouso (p.112). Com a chegada dos serviços, o *Chanserv* assumiu estas funções

⁷⁹ A rede Brasnet possui um *bot*, denominado *AAA*, que entra e sai dos canais nos horários de pico recolhendo informações sobre os usuários para fazer o controle de *spam*. Outras redes, como a Undernet, possuem *bots* que recolhem informações sobre a entrada de usuários na rede para produzir estatísticas sobre seu movimento, como disponível em <<http://www.wildstar.net/~asilo/undernet.html>>.

⁸⁰ Se o canal estivesse configurado como moderado, os usuários com *voice* seriam os únicos que poderiam falar, situação muito rara no IRC. Atribuir o *status* +v significa algo como ser amigo dos operadores, o que é uma forma de distinção nos canais, pois entre outras coisas, o *nick* aparece marcado com um “+” no topo da lista de *nicks* do canal, logo abaixo dos *nicks* dos operadores, como Fernandinha na Figura 4 (p. 43).

⁸¹ Em outras redes que não possuem *Chanserv* esse tipo de controle é feito através da distribuição de um *bot* oficial, como na OZ ORG, uma rede australiana.

— registro do canal e dos operadores. Ainda permanece o cadastro dos operadores no *bot*, mas este têm que ser idêntico à lista de operadores do *Chanserv* para não haver conflitos. No entanto, esses conflitos algumas vezes não são evitados e são utilizados para “perseguir” oponentes, como relata um informante que enfrentou uma situação dessas:

Eu tomei uma atitude com a qual ele não concordou. Em vez de conversar comigo ou com os outros op's ele autoritariamente programou o bot para tirar meus privilégios de op sempre que eu entrasse no canal. Apesar de ser op registrado, o bot estava me boicotando.

(Octane, e-mail, 25/10/99).

Apesar de terem perdido a proeminência nessas duas funções, os *bots* e seus proprietários continuam personagens importantes dos canais, como demonstra o surgimento e crescimento do comércio de *bots* na Brasnet. Existem canais dedicados ao aluguel de *bots*, nos quais os operadores alugam *bots* para seus canais mediante o pagamento de uma pequena taxa⁸². O surgimento do aluguel de *bots* mostra que agora ficou mais fácil ter um *bot* no canal, pois o locatário não precisa ter avançados conhecimentos de programação necessários para construir e configurar um *bot*.

Além das funções de controle, coleta de informações e ajuda, os *bots* têm funções de entretenimento, como o registro de mensagens de entrada e saída, como apontado. Além disso, os *bots* podem ser programados para emitirem piadas após alguém mencionar seu *nick* ou risadinhas após risadas de usuários, por exemplo. Nesse sentido, os *bots* possuem recursos para conversar com os usuários, respondendo falas em *pvt* e algumas vezes no canal, através de frases programadas que são acionadas por palavras chaves.

Tais recursos costumam enganar os neófitos que, como Lynx, não imaginam a existência desses seres autômatos no IRC. Aprender a distinguir os *bots* dos demais usuários é um passo dos rituais de iniciação dos neófitos. No #pouso a distinção é mais complicada porque Lindinha não possui nada que a identifique como *bot* nas informações fornecidas pelo */whois*. Pelo contrário, existe a descrição de uma mulher: “Loira, olhos castanhos, pele branquinha com sardas”. Em fevereiro de 2000, colocaram na página do canal uma pretensa foto sua, ou seja, de alguma mulher com essas características. Além disso, ela responde

⁸² Em novembro de 99, um dos canais dedicados a *bots* estava negociando o aluguel a R\$5,00 por mês. Os melhores *bots*, os *eggdrops*, funcionam a partir de contas em máquinas *unix* com conexão contínua à Internet, o que representa um custo para seus proprietários.

gentilmente os cumprimentos nos *pvt*s abertos com ela, como respondeu ao meu quando buscava informações sobre um *IRContro* no começo do trabalho de campo:

```
<cisana> oi!  
<Lindinha> Oizinho :) tudo bem, docinho?  
<cisana> o IRContro tah confirmado?  
<cisana> tudo e com vc?
```

(*pvt*, 30/05/99)

Como não respondeu, imaginei que estava ocupada atendendo outros usuários ou afastada do micro. Dois dias mais tarde, perguntei no canal que *script* ela usava devido à rapidez com que *kickava* os usuários que faziam *flood*. Os veteranos imediatamente perceberam a gafe e riram da novata inexperiente, que, mesmo sabendo da existência de *bots* desde 1997, não conseguiu reconhecê-la:

```
<cisana> Lindinha, que script vc usa?  
<ovidio> ela usa o eggdrop  
<ovidio> versao 0666  
(...)  
<H-de> hahahahahahahahahahaa  
(...)  
<Lindinha> cisana, eu naum uso script...  
(...)  
<severo> :D  
(...)  
<cisana> eh que seus kicks sao tao rapidos que eu pensei que usava..  
<cisana> espero nao ter ofendido...  
(...)  
* Visgo ve que ainda existe inocencia no mundo :~)  
<Visgo> nao estamos perdidos afinal  
<severo> :D  
(...)  
<Gautama> hehehehehehehe  
<Gautama> e quanta !  
<H-de> :)
```

(#pouso, 01/06/99).

A resposta de Lindinha provavelmente foi enviada por um dos operadores através dela. De acordo com Apolonio, seu proprietário, a atribuição de tais características foi feita de forma proposital para que ela seja “o mais ‘humana’ possível”, sendo que a atribuição do gênero feminino foi para ter uma “mina madrugadeira”, pois achava que havia poucas mulheres no IRC: “Eu resolvi que só ia colocar nomes femininos nos meus *bots* porque de homem o IRC já estava cheio”.

A simulação de um usuário acontece também em relação aos problemas da rede. Eles podem ficar conectados períodos de tempo indeterminados, mas sofrem os mesmos problemas que os demais usuários como ficar “caindo” e estar em *lag*. Além disso, em certos

momentos ficam descontrolados, como se estivessem “loucos”, banindo usuários sem explicação ou tirando o *status* dos operadores⁸³.

Em resumo, os *bots* são agentes complexos no IRC, que tanto podem ser usados para esses fins quanto para fins excusos como atacar usuários e canais. Devido a tal potencialidade, algumas redes de IRC buscam controlar o uso de *bots*. Para “rodar” um *bot* na Brasnet, por exemplo, ele deve ser autorizado pela administração. Em outras redes exige-se que exista alguma identificação de que é um *bot*, no *nick* ou nas informações adicionais.

É interessante perceber os *bots*, no sentido de Latour (1996), como intermediários, que mesclam humanos e não-humanos. A coerção automática que realizam nos canais lembra às multas dos radares eletrônicos e outras ações dos intermediários que povoam nosso dia-a-dia e que “nos fazem fazer coisas que são morais aos olhos de um observador de fora, mas por intermédio de um dispositivo técnico” (id. *ibid*, p.161). Os *bots* representam processos de delegação e disciplina como expõe Star (1996, p.72):

Pode-se delegar nas máquinas ou em outros aliados — geralmente humanos provenientes de mundos aliados, que juntarão as suas forças às do actor e que farão porque se atribua a este, ou esta, os frutos de sua acção. Quanto à disciplina, o que ela significa é convencer ou obrigar aqueles que foram objeto de delegação a obedecer a padrões de acção e representação.

Assim, pode-se pensar os *bots* como híbridos, bem como o mIRC, como afirma Ribeiro (1998c), em texto fruto de nosso diálogo:

O mIRC, portanto, deve ser arrolado (e não elevado ao patamar de condição exclusiva) dentre os responsáveis pela interação ciberespacial. São eles também inscritesores, certamente foram objeto de controvérsias, e agora são fatos, objetos concretos. O interessante é que ele cria o chat. Sem ele não tem chat (como o conhecemos, pelo menos), como sem carros não haveria a cidade (como a conhecemos). As rotinas de programação associadas ao ambiente envolvente, às técnicas de programação, aos programadores, aos computadores, usuários etc. criaram este ambiente de sociabilidade (...) Este objeto não é um fato facilmente observável, você precisa entrar no mIRC para vê-lo. Precisa de um nick, de um acesso a net, de uma linha telefônica, de saber comandos básicos de IRC, um computador com modem, um certo traço sócio-cultural, etc. Se você tirar qualquer um dos elementos (e possivelmente muitos outros que não citei) não tem chat! O chat é um híbrido.

Os híbridos representam um ponto zero na clivagem que foi estabelecida entre sociedade, por um lado, e natureza e técnica, por outro. Na análise da interação do IRC, aqui

⁸³ Algumas vezes isso ocorre porque o *bot* perdeu a sincronia com outros *bots* ou serviços da rede, num fenômeno chamado *desynch*, discordando do *status* de um determinado usuário.

proposta, posso ir muito adiante na análise dos *bots* e privilégios se parto do princípio que “a tecnologia imobiliza inscrições, conhecimento, informação, alianças e ações dentro de caixas pretas, onde se tornam invisíveis, portáteis e poderosos de modos até então inauditos e como parte integrante de redes sócio-técnicas” (Star, 1996, p.76). No plano *on-line*, voltando ao protocolo do IRC, não existe a distinção entre humanos e não humanos, só existe a distinção entre clientes e servidores, que como já exposto são conceitos funcionais da computação, para designar um programa ou máquina que solicita ou fornece informações. Oikarinen e Reed (1993) definem cliente da seguinte forma:

A client is anything connecting to a server that is not another server. Each client is distinguished from other clients by a unique nickname having a maximum length of nine (9) characters. See the protocol grammar rules for what may and may not be used in a nickname. In addition to the nickname, all servers must have the following information about all clients: the real name of the host that the client is running on, the username of the client on that host, and the server to which the client is connected.

Assim, excluindo-se os servidores, todos os demais são vistos como clientes, ou seja, como programas, sejam eles humanos ou não-humanos. Por isso, a noção de híbrido é fundamental aqui para entender a sociabilidade no canal.

Ir nos *IRContros*

IRContro é uma denominação geral para as reuniões face a face promovidas por canais de IRC. Trata-se de um termo nacional que tem variações para eventos específicos: IRChurrasco, IRCinema, IRCart, IRCfutebol, IRCboliche, etc. Os frequentadores reúnem-se em bares, boates, shopping centers, sorveterias, quadras de futebol de salão, kartódromos, boliches, chácaras e nas próprias casas dos frequentadores. Os *IRContros* mais comuns ocorrem em bares e sorveterias, e a frequência varia muito de acordo com o momento relativo à trajetória do canal. A marcação é feita pelos operadores, pois um *IRContro* não é oficial enquanto não é anunciado no tópico do canal com a aprovação dos operadores.

Nem todos os frequentadores dos canais vão nos *IRContros*, bem como nem todos os participantes dos *IRContros* são usuários de IRC. Durante nossas observações vimos os usuários levando seus primos(as), irmãos(ãs), namorados(as), amigos de escola e faculdade, vizinhos(as), etc. Entre os voluntários que responderam o questionário aplicado no #pouso, a maioria já participou de *IRContros* (64,6%), sendo que 31,3% participam esporadicamente, 19,2% deixaram de participar e 14,1% participam assiduamente (Tabela 3).

Tabela 3 – Usuários do #pouso segundo participação nos IRContros

	Frequência	%	% cumulativo
Nunca fui a nenhum, nem pretendo ir	14	14,1	14,1
Nunca fui a nenhum, mas pretendo ir	21	21,2	35,4
Já fui a alguns, mas deixei de ir	19	19,2	54,5
Vou uma vez ou outra	31	31,3	85,9
Costumo ir sempre que há algum marcado	14	14,1	100
Total	99	100	

Fonte: Questionário eletrônico.

Há variação na participação de acordo com o sexo. Os rapazes participam mais desses eventos (Tabela 4).

Tabela 4 – Usuários do #pouso segundo participação nos IRContros por sexo

	Femini no	%	Masculin o	%	Total	
Nunca fui a nenhum, nem pretendo ir	4	16,0%	10	13,5%	14	14,1%
Nunca fui a nenhum, mas pretendo ir	9	36,0%	12	16,2%	21	21,2%
Já fui a alguns, mas deixei de ir	7	28,0%	12	16,2%	19	19,2%
Vou uma vez ou outra	2	8,0%	29	39,2%	31	31,3%
Costumo ir sempre que há algum marcado	3	12,0%	11	14,9%	14	14,1%
Total	25	100,0%	74	100,0%	99	100,0%

Fonte: Questionário eletrônico.

Da mesma forma, nem todos os canais promovem *IRContros*, que são mais comuns nos canais geográficos. No entanto, canais não geográficos também marcam *IRContros* nacionais ou regionais, como anunciava o tópico do canal religioso #100%_Jesus:

Engrandecei ao Senhor comigo; juntos exaltemos o Seu Nome. Sl 34:1
Amanhã *IRContro* as 20:00 do povo de Fortaleza, em frente ao planetário do Dragão do Mar!'

(lista de canais, 01/04/00)

Também são realizados *IRContros* regionais de canais geográficos, como o 3° Superircontro organizado pelo #jampa, dos usuários de João Pessoa – PB, em maio de 98 para reunir usuários de IRC das regiões Norte e Nordeste. Sobre ele fala seu organizador:

Há 3 anos, o jampa estava com IRContros muito fracos e banais, e como todos do IRC têm um desejo de conhecer aqueles com quem teclam, resolvemos fazer algo maior. No primeiro, tivemos 120 users, muito local mesmo, mas com "gatos pingados" de fora. No ano passado, o segundo foi algo gigante e nos deixou "bobos", reunindo cidades vizinhas e em média 350 pessoas. Tínhamos 400 reais por 5 patrocínios, ou seja era algo muito pequeno mesmo. Mas vimos pelo comentário que este ano poderia ser algo imenso, e só um dos patrocinadores este ano, a Elógica

BBS⁸⁴, nos deu 1000 reais de patrocínio e diversas vantagens. Esperamos por volta de 800 users (previsão mínima).

(Superman, e-mail, 11/05/98).

Nesse evento, cobrava-se ingresso para ver 4 bandas, com direito a churrasco e feijoada. O 3º Superircontro tinha uma página em domínio próprio <www.superircontro.com> e foi divulgado nos tópicos dos canais geográficos dessas regiões. Baseada na popularidade de tais eventos, uma empresa brasileira registrou o termo *IRContro* como explica em sua página:

A Promoeste Marketing & Eventos é detentora da patente das marcas "Internauta" e "IRContro" junto ao INPI (Instituto Nacional de Patentes e Invenções) em todo o território nacional sendo, portanto, exclusiva no uso dessa marca para congressos, encontros, assembléias, etc., assim como para utilização das mesmas em qualquer meio de comunicação de massa.
<<http://www.internautafest.com.br/oquee.htm>>

A realização de eventos face-a-face não é específica do contexto brasileiro do IRC, pois eventos semelhantes são organizados por usuários de outros serviços em outros contextos nacionais. Sobre isso, afirma Elisabeth Reid, em contato por e-mail em 7 de julho de 1997:

Real life meetings of electronic groups are common all over the world (...) It is very common for members of mailing lists, MUDs, IRC channels, interactive web sites — every kind of Internet-based social group you can think of — to organise real life meetings. There are two basic kinds of real life meeting: 1) regular meetings between people who live in the same area and 2) big special meetings where people from different geographic areas will all meet in one place. Local meetings are often regular events, for example a group might get together once a month at a favorite restaurant, or might meet at one member's house to watch videos. Wider meetings are usually hosted by one or several members from one location, and they will organise accommodation for visitors from other areas. Some groups have regular (eg. once a year) big meetings, and local meetings will often have out-of-town guests. Internet users will also meet at non-Internet based gatherings. For instance, many Internet usergroups will organise to get together at conferences or conventions.

Apesar de ser uma prática comum entre usuários de Internet no mundo todo, segundo Apolonio, a realização desse tipo de eventos face a face é mais acentuado no IRC brasileiro. A tradição dos encontros pessoais no Brasil seria uma característica marcante, muito mais que em outros países, como lhe contaram os usuários que conheceu no IRC ou como teve a oportunidade de conferir em alguns países onde esteve, e de onde acessava o IRC procurando *IRContros* para ir. O informante disse que o que encontrou não era “nada como no

⁸⁴ Um grande provedor da região Nordeste.

Brasil, isso aqui é praticamente obrigação”. Segundo ele, a tradição dos *IRContros* no IRC foi imitada depois pelos usuários do *Webchat*. Apesar deste relato, não disponho de dados comparativos para confirmar sua impressão.

Logo no começo das observações no #pouso, fui alertada por Octane de que “a maioria das pessoas deste canal se conhec(iam) pessoalmente” e que havia ali “toneladas de namorados e ex-namorados”, ele mesmo sendo um dos ex-namorados. Este mesmo informante recomendou que eu deveria ir em um *IRContro* e entrevistar o pessoal, um indicador de que tais eventos fazem parte da sociabilidade do canal. Os *IRContros*, portanto, representam oportunidades para os usuários conhecerem-se “ao vivo” e acrescentarem outras informações às reveladas *on-line*. Significam também um prolongamento da experiência da vida no canal para outros contextos, que, por sua vez, passam a ser constitutivos da vivência *on-line*. Em vista disso, durante a pesquisa optei por acompanhar os dois contextos de interação, seguindo os estudos apontados no capítulo 1 (p.32) que buscam recontextualizar a vida no ciberespaço levando em conta também aspectos *off-line*.

Além dos *IRContros*, os usuários de IRC também costumam encontrar-se pessoalmente em grupos menores: a dois nos encontros amorosos e paqueras que daí surgem; “esbarrões” com colegas de escola, faculdade ou trabalho e saídas conjuntas dos grupinhos que formam-se no canal, e costumam ser denominados “panelinhas”.

Vida em torno do #pouso

A pesquisa foi realizada a partir do #pouso. Durante o trabalho de campo, percebi que a vida social do canal, como em outros canais, não se restringe ao #pouso, mas se dá em torno do mesmo. Tal constatação é semelhante a de Mário Guimarães Jr. em sua etnografia sobre a *performance* no Palace:

Os grupos que se formam a partir da plataforma Palace não se restringem à ela para a elaboração de seus ambientes de sociabilidade. Diferentes serviços da rede são colocados em ação, de acordo com o contexto e as necessidades específicas. Para o grupo estudado nesta etnografia, o Palace atua como espaço principal de sociabilidade, onde o mesmo se reúne e que é objeto, ele próprio, de grande parte da atividade do grupo /.../ Este ambiente, porém, conta também com outras plataformas para sua constituição. É frequente o uso de ICQ, tanto para “encontrar” amigos que estão em outros Palaces quanto para contornar eventuais lags, sendo também utilizado como e-mail, para mandar avisos. (Guimarães Jr, 2000, p.40)

Como já exposto, o canal tem uma área pública e áreas privadas, que são os *pvt*s e os fóruns exclusivos de operadores. Ainda no IRC, há uma intensa vida orbitando em torno do #pouso em “canais menores”, que são canais fundados por frequentadores do canal, que em alguns casos são “canais intimistas”, que servem para reunir panelinhas, e em outros tentam concorrer com o #pouso, propondo-se como “canais alternativos”.

Os canais menores não são um fenômeno exclusivo do #pouso. Durante a exploração dos tipos de canais em maio de 99, observamos alguns canais que reuniam usuários de uma determinada cidade, mas que não traziam a referência geográfica no nome. Um desses casos foi o #sacode, frequentado por moradores de uma grande cidade do Nordeste. Conversando com um dos operadores, perguntei porque criar outro canal se havia um com o nome da respectiva cidade:

```
<Aguiaa> [lá] nao temos privacidade  
<Aguiaa> (;  
<cisana> como assim privacidade?  
<Aguiaa> [lá] nao temos espaço pra falar muito  
<Aguiaa> e aki ficamos a vontade  
<Aguiaa> marcamos nossos IRContros e tal
```

(*pvt*, 11/05/99).

Um canal menor representa a busca de um pedaço mais exclusivo de uma panelinha formada no “canal maior”, que em caso de sucesso, pode crescer e tornar-se um “canal maior”. No entanto, o mais comum é que os “canais menores” continuem menores ou mesmo desapareçam, enquanto o maior permanece, o que mostra que só existem em torno do maior, ou seja, que mesmo a resistência, no caso dos canais “alternativos”, só existe em relação ao que se propõe resistir.

Ainda no IRC, os usuários utilizam o serviço de correio eletrônico da rede (*Memoserv*) para enviar mensagens para os conhecidos que não estejam *on-line* no momento. Por duas vezes observei no #pouso os operadores pedindo para todos os frequentadores “inundarem” de *memos* frequentadores que estavam fazendo aniversário. Em outra oportunidade em que estavam solicitando doações de sangue para um frequentador, o *memo* era a forma de contatar o responsável pela arrecadação.

Para além do IRC, os usuários costumam trocar seus números de registro no ICQ e manter listas de frequentadores do canal. Em alguns momentos da história do canal existiram listas de discussão para combinar *IRContros*. O #pouso possui uma página, produzida em meados de outubro de 1999, com a lista de operadores do canal, links para

páginas de frequentadores, fotos de frequentadores e dos *IRContros*, uma seção relativa ao próprio IRC com links para *download* dos programas e ajuda com os comandos e uma seção com o histórico do canal. O uso de *e-mail* foi relatado raras vezes.

A relação que os usuários de IRC estabelecem com o *Webchat* varia de acordo com sua experiência. Os novatos parecem utilizar ambos de forma indiferenciada, sendo que a Brasnet possui uma interface na *Web* que dá acesso ao IRC⁸⁵. Já os veteranos são preconceituosos com essa ferramenta e com seus usuários, como aparece no discurso de PRETTO abaixo:

```
<PRETTO> TIPO, ONTEM TINHA UM TAL DE mar
<PRETTO> NO CANAL..
<cisana> diz
<PRETTO> o cara, me mandou pVT
<PRETTO> naum falow uma frase com menos de três lnhas, e sem um
    questionamento existêncial..
<PRETTO> ae eu falei pra ele economizar dedos..
<PRETTO> e manday uma carinha tipo (c8
<PRETTO> ae ele o que é (c8 ?
<PRETTO> eu falei pra ele...perguntas sem respostas são o vazio que nos
    preencha (na quit msg) hahah
<cisana> hehehe
<cisana> ele era novatao...
<PRETTO> desde fevereiro..
<cisana> que ele acessava?
<PRETTO> mas ele frequentava tipo de chat UOL, ZaZ
(...)
<PRETTO> então não tinha o "convívio"
<PRETTO> tipo sempre "de onde vc tc?"
<PRETTO> só isso que ele sabia falar....
<cisana> hum, no webchat nao forma galera como a de vcs? que faz IRContro,
    tem pagina e tudo mais, neh?
<PRETTO> é, por que 1º tem uma alta rotatividade..
<PRETTO> os nicks não são identidades..
<PRETTO> qqr um pode se passar por outro
<PRETTO> aqui ninguem pode ser PRETTO por exemplo...
```

(#boteco⁸⁶, 17/04/99).

Encontrei esse tipo de discurso conversando com pelo menos mais dois veteranos do IRC, que contrastam a rotatividade e fluidez dos usuários no *Webchat* com a estabilidade e convívio existentes no IRC, pois alegam que os “chats como o do uol são super ocasionais. Mas em canais de IRC rola um convívio porque o pessoal frequenta e usa sempre os mesmos apelidos” e “porque no IRC você sempre tem as mesmas pessoas”. Em outra oportunidade,

⁸⁵ Essa interface faz parte da etapa comercial que a Brasnet está entrando para gerar receita para cobrir os custos de manutenção da estrutura da rede, conforme documento fornecido pelo seu Administrador (Mauritz, 2000).

⁸⁶ Canal menor do #garca.

PRETTO confessou que estava no *Webchat* com o objetivo de “importar” usuários para o IRC.

Para além da Internet, os frequentadores mais amigos telefonam-se para conversar e combinar de sair. Também existem os *IRContros* e outros tipos de encontros face a face. Por fim, alguns frequentadores do canal algumas raras vezes participaram de programas de rádio e televisão, bem como de reportagens televisivas e em jornais sobre o #pouso.

Termino este capítulo fazendo mais uma consideração sobre a noção de rede sócio-técnica. Como estou tentando mostrar, não é possível falar de interação no IRC sem falar de clientes, máscaras, *nicks*, *IRContros*, Internet, idade dos usuários, privilégios técnicos, etc. Isso é um grande desafio, como coloca Ribeiro (1998c):

Mas como resolver isso? Ora, não seria impossível considerar todos estes fatores, esta “rede de atores” imensa e falar, ao mesmo tempo, sobre interação social em IRC? Conforme eu estou tentando mostrar, não haveria sobre o que falar se não considerarmos (de alguma forma) esta rede de atores. Assim como os resultados da sociologia e antropologia são indissociáveis de suas teorias, objetos e sociólogos (técnicas e máquinas), os “resultados” do IRC, a interação social no ciberespaço, são indissociáveis de suas “teorias” (técnicas e máquinas inscricoras). Não há interação social em IRC, sem esta rede de atores (imensa). Agora, como resolver o problema de manipular todos estes atores é um grande problema.

Callon (1987) aponta um processo duplo para solucionar isso: o processo de simplificação e justaposição. Afirma:

Simplification is the first element necessary in the organization of heterogeneous associations. In theory reality is infinite. In practice actors limit their associations to a series of discrete entities whose characteristics or attributes are well defined. The notion of simplification is used for this reduction of an infinitely complex world. (id. *ibid*, p.93).

A simplificação só é possível porque os elementos da rede encontram-se justapostos. Continua Callon (*ibid*, p.95): “Assim, há um processo duplo: simplificação e justaposição. As simplificações apenas são possíveis se os elementos estão justapostos em uma rede de relações, mas a justaposição de elementos controversamente requer que eles sejam simplificados”. Assim, vários dos elementos da rede sócio-técnica do #pouso que analisei tiveram que ser simplificados, não exatamente por uma questão de limite de tempo de pesquisa e redação, mas por se tratar de uma exigência do próprio exercício⁸⁷. Um exemplo disso foi uma descrição mais densa dos espaços de lazer *off-line* em que os usuários reuniram-

⁸⁷ Além do mais, não quero enlouquecer ainda mais o leitor.

se, dado que não pude realizar tantas viagens para Pouso de forma a conseguir visitar todos os espaços ou recuperar informações sobre os bares que já tivessem fechado.

Capítulo 3 - Pesquisando no #pouso

Cyberspace. The very name conjured William Gibson's mad, brilliantly dystopic vision of the ultimate collision between society and communication technics. I spent my first few years as an academic convincing other social scientists that such a space existed, that interactions within it were social in character, and that such interactions had meaning. Things have changed now (...) I'm happy not to have to spend part of every colloquium re-digging the disciplinary and methodological ditches, and also heartened and a bit disconcerted with researchers swarming over the virtual landscape, peering around at the virtual natives and writing busily in their virtual field notes. (Stone, 1995, p.243).

Após ter apresentado longamente o IRC, a partir da trajetória de um neófito, o objetivo deste capítulo é descrever e discutir detalhadamente a metodologia utilizada. O posicionamento deste capítulo explica-se por duas ordens de fatores. Por um lado, sem a descrição do IRC (capítulo 2) ficaria impossível compreender a metodologia pois não faria sentido nenhum falar de máscara, *bots* e outros termos. Sem mencionar a perspectiva metodológica seguida (capítulo 1), a *Grounded Theory*, a diversidade e heterodoxidade dos conceitos e da metodologia pareceria inconcebível, além de extremamente pretensiosa. Por outro lado, sem apresentar a metodologia, a leitura dos próximos capítulos só poderia ser feita por especialistas em decifração de enigmas e criptografia.

Se Stone (1995), no contexto norte-americano, alegra-se em não ter que ficar mais rerepresentando o ciberespaço como espaço de sociabilidade e o quadro metodológico da pesquisa, ao mesmo tempo em que fica desconcertada com a intensa atividade dos novos pesquisadores, a realidade é outra no contexto brasileiro. A incipiente pesquisa empírica aliada à novidade da perspectiva da Sociologia da Ciência e da Tecnologia faz com que a apresentação do quadro metodológico seja parte constitutiva dos resultados, como de resto em qualquer pesquisa. Especialmente na combinação nada ortodoxa de correntes teórico-metodológicas desenvolvida aqui, quando inova-se também no sentido de integrar os planos *on-line* e *off-line* de observação.

Além de tudo, enfrentei vários problemas de infra-estrutura de pesquisa. Para começar o IRC é um serviço proibido na rede interna da Unicamp, que utilizei quando estava no *campus* e quando estava em casa, com o acesso residencial. A solução foi solicitar a

permissão no Centro de Computação e encontrar “portas”⁸⁸ alternativas para usar o serviço em casa. Os softwares utilizados (NUDIST, SPSS, Office, entre outros, alguns dos quais foram desenvolvidos exclusivamente para a pesquisa) estavam cada um em um computador fazendo-me migrar de um lado para o outro. Também não podem ser esquecidas as facilidades e dificuldades de acesso à bibliografia internacional. A maior parte estava disponível na Internet, mas depois várias referências foram publicadas, o que infelizmente não poderei citar. Recentemente a política de disponibilidade dos textos na Internet começou a ser revista, o que pode complicar um pouco este quadro⁸⁹.

A pesquisa utilizou várias técnicas para tentar cobrir todos os aspectos levantados no final do capítulo 1 (p.36): observação participante, análise de documentos, entrevistas, quantificação do movimento do #pouso e um survey, entre outras que o leitor curioso logo saberá. Na verdade, o canal estudado foi sendo cercado de vários lados durante um ano, de uma forma que pode ser considerada muito intrusiva, mas ao mesmo tempo, alterando pouco o seu cotidiano. Em vista disso, adotou-se uma política ética rigorosa. Tanto as estratégias de pesquisa como a política ética foram desenvolvidas levando-se em conta a etiqueta do grupo estudado, os recursos técnicos disponíveis e as indicações da bibliografia especializada, aliada a uma dose de intuição.

Observação do #pouso

A grosso modo, a pesquisa de campo foi realizada em duas etapas: a pesquisa exploratória de janeiro a junho de 1999 e a pesquisa focalizada no #pouso de julho de 1999 a março de 2000. No primeiro período, explorei as três redes de IRC brasileiras, e depois optei por aprofundar a pesquisa posterior na Brasnet. Após ter conseguido as informações sobre a estrutura e organização da rede Brasnet, comecei a fase da observação no canal #pouso,

⁸⁸ Aqui porta é tomada no sentido figurado, mas também no sentido literal de *port*, um conceito que faz parte do protocolo TCP/IP que funciona como o CEP das cartas para dizer aos servidores da Internet para onde devem ir as mensagens.

⁸⁹ Após a 1ª Conferência da A(O)IR houve uma intensa discussão, na lista de discussão da associação, sobre se os textos seriam disponibilizados livremente ou apenas para os participantes que estiveram no Kansas. Alguns dos organizadores do evento alegavam que não se deveria disponibilizar livremente porque vários dos textos estavam sendo publicados, ou encaminhados para a publicação, e era preciso proteger os direitos autorais dos escritores, bem como da área de estudos.

observação que foi como *lurker*⁹⁰ num primeiro momento e participante a partir de setembro de 1999. Desde a etapa exploratória, ainda em 1997, foram realizadas entradas (sessões) no #pouso com concentração nos meses de setembro e outubro de 1999 e janeiro e fevereiro de 2000. Todo o material foi gravado em arquivos *log*, utilizando-se o registro automático feito pelo cliente de IRC⁹¹. Na Tabela 5 apresento um resumo das entradas em campo, registrando a quantidade total de entradas por mês e o que isso representa em termos de quantidade de tempo e em unidades de texto.

Tabela 5 – Entradas em campo no #pouso por quantidade de logs, tempo e unidades de texto

data	Quantidade de entradas	Quantidade de tempo <i>logado</i> em minutos*	Quantidade de unidades de texto**
Out e dez-97	4	113	1257
Jan-99	6	440	3977
Fev-99	16	327	3921
Mar-99	10	121	1819
Abr-99	10	24	765
Mai-99	2	123	2036
Jun-99	14	810	9910
Jul-99	4	127	4550
Ago-99	23	385	3123
Set-99	24	1298	10433
Out-99	22	1876	23377
Nov-99	15	436	6055
Dez-99	8	331	7618
Jan-00	15	611	16405
Fev-00	47	1983	25549
Mar-00	15	369	5003
Abr-00	4	64	1258
Total	239	9438	127056

* Nos arquivos *log* existe o registro automático da data e hora no início e no fim.

** Unidade de texto é o elemento básico no trabalho do NUDIST, no caso dos *logs*, uma unidade de texto é cada “fala” ou notícia dos usuários, *bots* e serviços da rede.

⁹⁰ Lurker é um termo geral utilizado na Internet para designar os participantes que apenas observam e efetivamente não participam do bate papo, das listas de discussão e outros serviços em que entram. Como nota Correl (1995), a fase de *lurker* costuma ser de aprendizado das regras e conveniências do ambiente, como no meu caso.

⁹¹ Apresentando dessa forma, parece que foram tarefas diferentes, mas o acompanhamento tanto do canal quanto da rede foi feito desde o início, com concentrações de atenção diferentes ao longo do tempo.

A observação foi feita procurando cobrir todos os dias da semana e horários, com concentração nos fins de semana (sábados e domingos). As madrugadas são percebidas pelos usuários como pertencendo ao dia anterior, o que explica a grande quantidade de Segundas-feiras, ou seja, nelas a observação estava sendo estendida do Domingo.

Tabela 6 – Entradas em campo por dia da semana

	Frequência	%	Percentual cumulativo
Segunda	51	21,3	21,3
Terça	21	8,8	30,1
Quarta	35	14,6	44,8
Quinta	25	10,5	55,2
Sexta	34	14,2	69,5
Sábado	38	15,9	85,4
Domingo	35	14,6	100
Total	239	100	

Além das entradas no #pouso, foram registrados todos as sessões dos servidores e todos os *pvt*s e *dcc*s com os usuários. Com exceção dos *logs* dos servidores, todos os demais foram lidos, codificados ou analisados pelo menos uma vez.

Conhecimento da observação

A observação participante constitui-se na metodologia mais recomendada para o tipo de estudo que realizei, segundo Kendall (1999, p.70):

“For studying interactive forums, specially synchronous forums such as chat groups and MUDs, participant observation (whether or not used with other methods) may provide the most accurate observations. Spending time with other participants and getting to know the particular norms and understandings of the group allows researchers to build trust and to learn to interpret participant’s identity performances in the same way that participants themselves do.”

A maioria dos estudos da perspectiva cultural foram realizados após um longo período de observação participante, em alguns deles aliada a outras metodologias (Jacobson, 1996; Bechar-Israeli, 1995; Danet *et al*, 1997; Reid, 1991 e 1994; Masterson, 1996; Baym, 1995b; Correl, 1995 e Guimarães Jr., 2000). A observação participante constitui-se como uma das metodologias mais apropriadas para seguir os princípios da *Grounded Theory*, e assim seguir uma das orientações para a pesquisa social indicadas por Giddens (1989), apresentada anteriormente (p.13), qual seja, o aspecto necessariamente etnográfico de toda pesquisa, pois

os cientistas sociais devem partir dos significados que os atores dão aos acontecimentos que vivenciam, para então construir sua metalinguagem.

Para observar de forma participante no IRC tive que percorrer uma trajetória, passando de visitante a frequentadora assídua do #pouso, para, dessa forma, poder perceber e compreender as ações e discursos dos usuários, o que representou um passo fundamental para entender as redes de significados estabelecidas *on-line* nos seus próprios termos⁹².

Durante minha trajetória, fui aprendendo os padrões de contato e a etiqueta do #pouso para aproximar-me dos usuários. Assim, na pesquisa procurei seguir a etiqueta própria do espaço que pesquisei. No canal poderia ficar observando sem me apresentar como pesquisadora, porque isso fazia parte do jogo do IRC, ou seja, esconder e expor informações durante a construção da apresentação *on-line*. Já nos *IRContros*, eu necessariamente deveria me identificar como pesquisadora porque também é uma regra do jogo que quando as pessoas vão aos *IRContros* querem se conhecer “realmente”, o que aprendi de uma forma não muito agradável, como considerarei adiante.

Como apontado (p.43), parte considerável da interação *on-line* do #pouso acontece em *pvt*, de forma que não é acessível aos outros participantes, e por consequência aos pesquisadores. Mas durante a pesquisa de campo, vivenciei a parte privada da interação, tanto como usuária quanto como pesquisadora, para poder de alguma forma integrá-la na análise. A partir dessa experiência, por exemplo, percebi que parte dos contatos iniciais dos novatos acontecem em *pvt* (p.55) e que as combinações de saídas *off-line* também.

Além de seguir um aprendizado e minha trajetória no canal, a estratégia de ir penetrando aos poucos no ambiente e ir construindo minha apresentação de pesquisadora foi tomada também em função dos problemas logísticos de divulgação pública da pesquisa no canal, sem causar grandes transtornos à interação, tendo em vista que o canal possui um volumoso público que entra e sai de forma frequente. Poderia ter optado pelo lançamento, de tempos em tempos, de mensagens automáticas anunciando a pesquisa, o que no entanto não seria bem visto, lembrando-se as regras do canal para chamados públicos. Duas outras pesquisadoras tentaram fazer o mesmo. Reid (1996), estudando diversos MUDs, desistiu de enviar tais anúncios, como diz abaixo:

⁹² É importante notar que várias vezes no curso da pesquisa os usuários comentavam certos aspectos da vida no IRC e insistiam que eu deveria incluí-los na pesquisa e no texto da dissertação, o que se explica em parte pelo nível universitário de muitos dos informantes.

It was not practically possible for me to inform all members of a MUD of my research interests without disrupting the normal social flow of each system, since the fluctuating member base meant such announcements would have to be prominently made every few days (id. ibid).

Por outro lado, Correl (1995) estudando o Lesbian Cafe, um grupo de discussão que funcionava numa BBS, utilizou tais artifícios pois no seu caso a dificuldade era menor, pois bastava postar artigos semanais, que não atrapalhavam tanto a interação no ambiente, principalmente porque a observação desenvolveu-se durante um período de apenas três meses. Só lancei mão desse recurso no final do trabalho de campo, para divulgar o questionário e convencer os usuários a respondê-lo. Mas foi por um período curto de apenas seis dias. Nessa ocasião a pesquisa ficou mais evidente no canal com os anúncios do questionário em intervalos esparsos e a divulgação no tópico do canal, como apresentado adiante (p.99). Nesse período também várias questões importantes estavam à “flor da pele” no canal, como a discussão sobre nerds (p.176) e pude explorá-las de forma bem ativa.

A observação foi realizada em menor escala em alguns canais menores citados nos questionários. Durante a observação, foram realizadas entrevistas *on-line*, das quais algumas breves, em torno de questões pontuais, e outras mais extensas sobre a história do canal, a trajetória dos usuários e o tema das panelinhas. Além das entrevistas *on-line*, foram feitas três entrevistas *off-line* com operadores da primeira geração do canal.

Pelo fato de eu ser do sexo feminino tenho mais dados de usuários do que de usuárias, conforme os padrões de contato já apontados e a distribuição maior de homens do que de mulheres no #pouso, segundo dados da observação e como brincam os usuários no *log* abaixo:

```
<GhostCity> @}>@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@<{@  
<GhostCity> @@ mas soh tem cueca nessa sala... @@  
<GhostCity> @}>@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@<{@  
(...)  
<\bin\cgi> po  
(...)  
<\bin\cgi> #pouso is now known as #lavanderia  
<\bin\cgi> sempre falam q aki só tem cueca  
<\bin\cgi> :D
```

(#pouso, 11/06/99).

E também olhando-se os dados dos usuários que responderam o questionário, dos quais 74,7% eram do sexo masculino e 25,3% do sexo feminino. Aglair Bernardo (1994) e Lilian Torres (1990) em suas pesquisas sobre o Disque Amizade vivenciaram situações

semelhantes que foram ricas em revelar os padrões do grupo estudado. Bernardo afirma: “o fato de eu ser mulher facilitou o meu contato com os homens que usam o sistema e levou-me a encontrar dificuldades em entrevistar mulheres. Esta situação fez-me concluir que os usuários do ‘145’ estão mais motivados por interações de ordem amorosa” (Bernardo, 1994, p.11). Como será discutido na p.135, tal motivação se faz presente no canal também, mas é interessante notar que é utilizada como categoria de acusação por parte dos veteranos em relação aos novatos.

IRContros

Acompanhando a observação *on-line*, participei de seis *IRContros* do #pouso: quatro em uma sorveteria, um no estacionamento de um McDonalds, e um irchurrasco na casa de um dos frequentadores.

No primeiro *IRContro* da Sorveteria *LaCreme* fiquei apenas observando de longe. No segundo participei sem identificar-me como pesquisadora, o que por um lado permitiu-me experimentar o acolhimento a uma usuária “normal”, mas foi mal recebido por uma usuária, uma operadora, que sentiu-se enganada e ficou muito zangada, quando depois fui lhe comunicar a minha “condição de pesquisadora”. No *IRContro*, Bete acolheu-me muito bem, mas ficou intrigada por eu estar lá e falar que fazia mestrado na Unicamp. Depois de algum tempo, quando já tinha conseguido me aproximar mais do pessoal do canal, abri um *pvt* com ela para fazer o comunicado. Foi a situação mais difícil que enfrentei durante toda a pesquisa, e também um aprendizado condensado de que um pesquisador nunca será um nativo, e nem é bom que tente ser um. Passo a reproduzir trechos do *pvt*, pedindo licença por ser um citação longa, mas fundamental para entender a trajetória que segui depois. Depois dos cumprimentos iniciais, fiz o comunicado:

```
[00:16] <cisana> mudando de assunto, acho que nunca te falei uma coisa
[00:16] <cisana> sobre eu usar o irc...
[00:16] <Bete> o q?
[00:16] <cisana> jah disse que faco mestrado, neh?
[00:16] <Bete> ??
[00:16] <cisana> em sociologia na unicamp...
[00:16] <Bete> sim
[00:16] <Bete> daki apoko ce fala q nos usa
[00:16] <cisana> mas nao disse sobre o que eh minha pesquisa de mestrado,
[00:16] <Bete> pra testes
[00:16] <cisana> nao...
[00:17] <Bete> hm
[00:17] <cisana> minha pesquisa eh sobre o irc...
[00:17] <Bete> nos usa
```

[00:17] <Bete> as vezes q vc foi nos ircontros
[00:17] <Bete> td td td pra reparar
[00:17] <Bete> pra ver como o pessoal fica
[00:18] <Bete> etc etc etc
[00:18] <cisana> mais ou menos...
[00:18] <cisana> alem de observar, eu tambem estava vivenciando a
experiencia de usar irc...
[00:18] <Bete> vc nos usa
(...)
[00:18] <cisana> de vez em quando me usam tambem... e eu tenho que ouvir
cada coisa... vc nem imagina...
(...)
[00:19] <cisana> foi interessante ir nos ircontros...
[00:20] <Bete> alguem mais sabe disso?
[00:20] <cisana> sabem... nem todo mundo
[00:20] <cisana> mas aa medida que vou perguntando coisas, vou contando
[00:20] <Bete> ok
[00:20] <Bete> e o q quer de mim..
[00:20] <cisana> precisava conhecer alguns usuarios
[00:21] <Bete> pq pra ta falando
(...)
[00:24] <Bete> eu sou sincera demais ta?
[00:24] <Bete> eu acho legal sua tese
(...)
[00:24] <Bete> mas acho q nao devia ter feito como fez
[00:24] <Bete> vc devia ter falado desde o comeco
[00:24] <Bete> PRINCIPALMENTE para os operadores do canal
(...)
[00:25] <Bete> agente qdo vai fazer uma pesquisa nao pode vir camuflada
[00:25] <Bete> tem q avisar quem "cuida" do lugar
(...)
[00:25] <Bete> acho q vc esta entendendo
[00:25] <Bete> pois eu memsa disse q vc era culta demais pra usar irc
[00:25] <Bete> nao sei se se lembra
(...)
[00:26] <Bete> bom
[00:26] <Bete> eu realemnte to me sentindo usada sim
[00:26] <Bete> (to falando por mim)
[00:26] <cisana> bem, jah pedi desculpas... se eh que adianta...
[00:26] <Bete> eu nao gosto de ser enganada por ninguem
(...)
[00:27] <Bete> e muito menos de ser "observada"
[00:27] <Bete> vc se sentou na mesa no ircontro com meus amigospessoais
[00:27] <cisana> mas eh dificil abordar as usuarias aqui... os contatos
iniciais sempre sao com pessoas do sexo oposto...
(...)
[00:27] <Bete> fiz td de uma boa vontade q vc nao tem nocao
[00:27] <Bete> e vc me enganando
[00:27] <Bete> eu nao curto essa ideia
[00:28] <Bete> respeito d+ seu trabalho
[00:28] <Bete> mas nao curti ser usada e observada
[00:28] <Bete> vc deveria ter falado comigo
[00:28] <Bete> pois eu pergunteoi pessoalmente o q vc fazia
[00:28] <Bete> era um espaco pra vc me falar
[00:29] <cisana> mas eu queria vivenciar exatamente isso... como eh para um
usuario chegar num grupo que ele nao conhece, como eh fazer os contatos
iniciais...

[00:29] <Bete> cara
 [00:29] <Bete> so de pensar q vc sentou conosco
 [00:29] <Bete> q sempe te recebi de bracos abertos
 [00:29] <Bete> na maior inocencia
 [00:29] <Bete> e vc enganando
 [00:29] <Bete> putz
 [00:29] <cisana> jah disse que nao estava enganando... estava tentando me aproximar do grupo
 (...)
 [00:30] <cisana> mas confesso que desde o começo sabia que isso poderia ser mal interpretado
 [00:30] <Bete> como eu te disse
 [00:31] <Bete> eu sentia q tinha alguma coisa diferente com vc
 [00:31] <Bete> so nao curti me observar
 (...)
 [00:34] <cisana> se pudesse voltar, faria diferente, agora diante da sua reacao... mas como a gente aprende errando...
 (...)
 [00:34] <Bete> desculpas depois da merda feita nao adianta
 [00:34] <Bete> pois ja ta feito
 [00:35] <cisana> nao sei bem como lidar com isso...
 [00:35] <Bete> o lance e tentar nao repetir o memso erro

(*pvt*, 04/12/99).

Apesar de toda a desconfiança e raiva que expressou, ela continuou sendo uma informante importante, porque acabou relevando a “sacanagem” que eu tinha feito, na sua opinião, e também porque continuamos a nos cumprimentar, no canal e nos *IRContros*.

Este evento desagradável foi rico para o aprendizado da etiqueta e os padrões do grupo, ou seja, de que nos *IRContros* os participantes devem identificar-se, bem como à medida que a interação se desenvolve e os laços começam a ser estabelecidos. Além disso, minha apresentação como usuária “normal” não foi plenamente aceita pois minha idade, nível de escolaridade e situação sócio-econômica destoava dos demais participantes. Depois dessa “bronca” revi seriamente os meus posicionamentos anteriores e passei a identificar-me em todas as ocasiões dali por diante.

Assim, utilizei quatro formas de observação, seguindo as regras do IRC e minha trajetória-aprendizado no canal: 1) não participante e participante no canal, sem a necessidade de me identificar; 2) respondendo *pvt*s que os usuários abriam comigo, também sem a necessidade de me identificar, a não ser que eu utilizasse tal oportunidade para perguntar diretamente questões da pesquisa; 3) abrindo *pvt*s com usuários, devendo necessariamente me identificar e 4) nos *IRContros* e outros contatos face a face com os usuários, devendo também

necessariamente me identificar⁹³. É importante ressaltar que parte considerável das análises foi feita a partir da leitura e codificação dos *logs* (usando NUDIST), nos quais eu não estava na maior parte do tempo como participante ativa, mas como *lurker*.

A participação nos *IRContros* acentou o acolhimento junto ao grupo e facilitou a observação da panelinhas, quando via os grupinhos de usuários parados e alguns circulando pelos grupos e os usuários chegando e saindo juntos. Na ocasião do *IRChurrasco*, o acolhimento ficou mais palpável, pois meus “nativos” queriam me jogar na piscina da mesma forma que os outros usuários. Então, eu preferi estabelecer o distanciamento com o objeto para não voltar encharcada no ônibus de volta para casa.

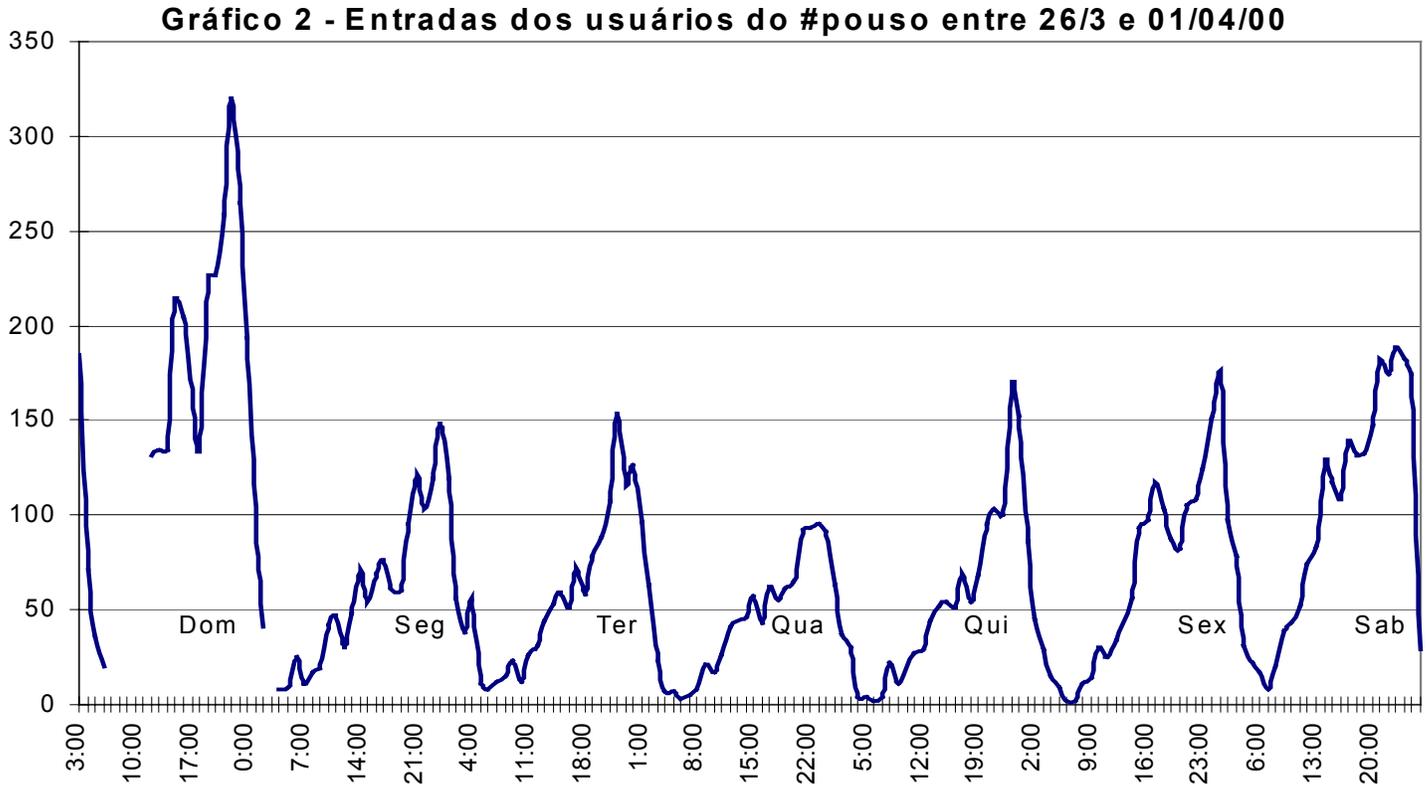
Contagem da população

Além da observação, coletei outros tipos de materiais. Analisei a página atual do canal, bem como as páginas dos usuários apontadas nela. Numa dessas páginas encontrava-se uma reportagem jornalística feita sobre o canal em 1997. Os *bots* do canal também forneceram dados para a pesquisa. Em outubro de 1999 o administrador da Lindinha enviou sua base de dados que possuía mais de 700 cadastros realizados por usuários, contendo entre outras informações as *infos* e o *status* dos usuários junto ao *bot*, de acordo com as *flags* mencionadas na p.76.

Barney, por outro lado, foi utilizado para realizar a contagem da população que passou pelo canal durante uma semana, entre 26/3 e 01/04/2000. Seu administrador configurou-o para registrar em um arquivo as entradas, saídas e mudanças de *nicks*. A partir da análise dos arquivos, separei as entradas dos usuários no canal e pude ter uma idéia da quantidade de usuários que entraram no canal durante essa semana, bem como acompanhar a frequência dos usuários que compõem os agrupamentos estudados. Além disso, construí um gráfico da movimentação do canal durante essa semana, confirmando os dados que já tinha sobre os dias e horários mais frequentados (Gráfico 2).

⁹³ As três primeiras são semelhantes as utilizadas por Bernardo (1994) no serviço telefônico Disque Amizade de Florianópolis.

Gráfico 2 – Entradas dos usuários do #pouso entre 26/3 e 01/04/2000.



Ainda manteve contato com alguns informantes por ICQ e assinei uma lista de discussão de um dos canais menores, mas que não estava muito ativa. No início da pesquisa fundei com Jneto, um dos usuários brasileiros mais experientes em IRC, uma lista chamada IRCultura, que serviu como importante fórum de discussão dos conceitos técnicos do IRC, principalmente para perceber o quão “sociais” eram eles⁹⁴.

Além disso, recorri sempre que necessário a vários tipos de documentação do IRC: manuais de ajuda dos clientes, arquivos de perguntas mais comuns (FAQs do inglês *Frequently Asked Questions*), o protocolo do IRC (o RFC 1459), além de manuais e glossários de informática.

Questionário Eletrônico

Para obter dados sócio-econômicos e de uso da Internet de parte dos frequentadores do #pouso que compõem as painélinhas realizei um questionário eletrônico⁹⁵, que ficou hospedado em minha página pessoal <www.unicamp.br/~cisana> entre 01:00h do dia 25/02 e 10:00h do dia 01/03⁹⁶. O questionário era composto de 22 questões divididas em quatro seções:

- a) identificação em termos de *nick*, sexo, idade, escolaridade e local de moradia;
- b) espaços de lazer frequentados;
- c) situação econômica⁹⁷ e
- d) uso da Internet e IRC e experiência no #pouso.

A divulgação foi feita através de anúncio no tópicó do canal, de anúncios no canal em vários horários e de conversas privadas com os usuários através de *pvt*. Alguns

⁹⁴ Alguns dos membros do nosso Grupo de Estudos do Ciberespaço e Adjacências participaram dessa lista, bem como vários outros usuários brasileiros “famosos”, operadores de importantes canais e que tinham saído em reportagens de revistas especializadas, como a *Internet World*, *.Net* e *Guia da Internet.br*, entre outras. Kajetan Hinner, pesquisador alemão do IRC também passou pela lista.

⁹⁵ Cópia do questionário no Anexo 2.

⁹⁶ O questionário foi testado no #garca, onde já havia feito contatos e entrevistas. Além disso, esse canal apresenta algumas semelhanças com o #pouso em termos de “tamanho”, por ser também geográfico, por ter uma estrutura de painélinhas semelhante ao #pouso; por promover *IRContros* frequentes e regulares e porque parte dos usuários se conhecem pessoalmente.

⁹⁷ Por problemas de elaboração do questionário, infelizmente tanto a parte de lazer quanto da situação econômica foram pouco utilizadas nas análises.

usuários também atuaram como divulgadores, comentando com seus amigos. O texto colocado no tópico, junto a outros avisos, foi o seguinte:

Responda ao questionario da cisana (pesquisadora e sociologa) sobre interação social no #pouso em <http://www.unicamp.br/~cisana/> (#pouso, 25/02/00)

Participei de 84 *pvt*s solicitando que os usuários respondessem o questionário. Do total, abri 59 e recebi 25, sendo que, em alguns destes, o usuário queria saber mais detalhes sobre a pesquisa, principalmente após eu ter feito um anúncio público no canal. Em outros *pvt*s que recebi, o objetivo do usuário era estabelecer uma conversa normal, fazendo o “questionário básico”. Nos *pvt*s usei várias estratégias⁹⁸. O texto variava em torno de:

```
oi... boa noite! [ou "oi... tudo bem?"]  
[esperava resposta]  
ce tah sabendo da minha pesquisa?  
facu mestrado em sociologia na unicamp  
e pesquiso a sociabilidade no irc...  
agora estou aplicando um questionario entre os usuarios do canal Pouso  
vc poderia responde-lo?  
ele estah em www.unicamp.br/~cisana
```

Em 10 *pvt*s, não consegui passar do cumprimento inicial, pois os usuários não responderam. Os usuários tanto podiam estar ocupados com outras conversas ou afastados do computador (*away*). No caso dos 4 *pvt*s com usuárias, elas ainda podem ter estranhado a abordagem por parte de uma mulher e preferido não responder. Quando os usuários achavam que era uma abordagem normal, eu procurava responder as perguntas dos seus “questionários básicos”, mas direcionando a conversa para falar do meu questionário. As conversas tomaram diversos rumos. Em alguns *pvt*s, a conversa era bem pragmática, eu falava do questionário e alguns usuários diziam polidamente que iam responder ou não respondiam nada. Alguns pediam mais esclarecimentos sobre os objetivos da pesquisa e sigilo dos dados, outros achavam o questionário grande e se negavam a respondê-lo. Em outros *pvt*s, contudo, os usuários mostravam-se desapontados com minha atitude pragmática, pois queriam continuar a conversa, tentando continuar o questionário básico, às vezes querendo saber como eu era, se

⁹⁸ Nos dias 25 e 26/02/00, procurei abrir *pvt*s de forma aleatória, evitando os usuários que estivessem marcados como *away*. No domingo (27/02/00) e segunda (28/02/00) fiquei procurando os usuários mais assíduos segundo minhas observações.

eu tinha namorado ou mesmo propondo que fizéssemos sexo virtual⁹⁹. Nesses casos, tentava negociar a resposta ao questionário com o fato de haver uma foto minha na página. Uma usuária propôs outra “troca”: ela responderia meu questionário se eu entrasse no seu canal particular. Entrei e ela respondeu.

As respostas foram recebidas por *e-mail* e convertidas para o formato de planilha por um *script* criado exclusivamente para isso¹⁰⁰. Recebi resposta de 112 voluntários, sendo que desse total, 99 questionários foram aproveitados¹⁰¹. Os questionários não foram aplicados segundo uma amostragem aleatória, mas respondidos por voluntários, muitos dos quais convidados de forma direcionada, sendo que a utilização dos resultados foi feita de forma mais qualitativa do que quantitativa no sentido estatístico. Os dados do questionário foram utilizados para caracterizar os usuários do #pouso segundo quatro arranjos: a) um perfil geral dos respondentes (p.131); b) um perfil dos operadores (capítulo 4 na p.137); c) o perfil das gerações (capítulo 4 na p.131) e d) o perfil dos agrupamentos (capítulo 5 na p.154). Como apresentarei adiante, os voluntários são quase todos frequentadores assíduos do canal, excluindo parte considerável do público, que são os visitantes¹⁰². No entanto, este era o público alvo.

A declaração de experiência no #pouso não corresponde exatamente ao pertencimento às gerações tratadas na história do canal (capítulo 4). Durante a pesquisa, notei uma tendência dos usuários em aumentarem sua experiência na rede em termos cronológicos, o que além de indicar uma percepção temporal diferenciada, revela que a experiência é um valor muito importante nesse grupo, utilizado como objeto de negociação na disputa por privilégios técnicos. Mas como o pertencimento às gerações históricas do canal é uma

⁹⁹ Apesar da decepção dos usuários com minha estratégia pragmática durante a divulgação do questionário é de se notar que tal estratégia também é constitutiva dessa sociabilidade, pois fazer o questionário básico não implica em estabelecimento de laços imediatos, mas um começo de um conhecimento que pode ou não ter continuidade.

¹⁰⁰ O protocolo de envio dos questionários era um CGI (*Common Gateway Interface*), isto é, um programa executado no servidor da Unicamp, fornecido pelo prof. Everaldo Luis Silva do CCUEC. No entanto este CGI não convertia as respostas automaticamente para o formato de planilha. Para não ter que fazer isso manualmente, meu grande amigo da Engenharia Elétrica, Rodrigo Chaves Monteiro do Prado, criou um script para automatizar a conversão. Os questionários foram tratados utilizando-se o SPSS.

¹⁰¹ Dos 13 questionários que foram descartados, 6 eram repetidos, 2 vieram incompletos por problemas no envio, 1 veio completo mas com muitas respostas em branco e 4 tinham muitas respostas inconsistentes.

¹⁰² No fundo, a opção da pesquisa foi semelhante ao recorte de Mackinnon (1992), ou seja, o público que escolhe participar, pois era quase impossível alcançar os outros não participantes, a não ser nos *pvt*s que vivenciei e tentei incorporar na análise.

variável com um potencial explicativo muito grande, tentei transformar a declaração de experiência em pertencimento a uma das gerações, ou seja acrescentar à declaração de tempo frequentado no #pouso o reconhecimento como frequentador desde um determinado período pelos usuários contemporâneos.

Para isso, criei uma outra categoria, denominada geração agregando os usuários a partir do seguinte critério: com exceção dos Fundadores, que foram marcados segundo as referências de entrevistas e reportagens, as outras gerações foram marcadas um ano depois do começo da declaração de frequência no canal. Ou seja, se um usuário começou a frequentar em 97, só é considerado como membro da geração do ano de 98. Um ano seria o tempo aproximado para se iniciar no canal e entrar nas redes formadas, segundo Draper, um informante da geração intermediária e que fez a página do canal. Esse tempo varia de acordo com a trajetória individual, por isso depois fiz outros ajustes, a partir da experiência declarada no IRC (Questão nº 15) e na Internet (Questão nº 12), das situações em que usam nicks alternativos (Questão nº 2.2.3) e da opinião sobre o canal (Questão nº 22). Tomando a questão da experiência no #pouso, a conversão ficou assim:

Quadro 8 – Conversão da experiência declarada em geração

Experiência declarada no #pouso original (Questão nº 18)	Convertida em anos	Geração corrigida
Menos seis meses	2º semestre 99	Visitantes
seis meses e 1 ano	1º semestre 99	Gente Nova
1 e 2 anos	98	Gente Nova
2 e 3 anos	97	Consolidantes
Mais de 3 anos	96 e antes	Consolidantes
Constam nos relatos e documentos como Fundadores		Fundadores

Além disso, foram considerados Visitantes os respondentes que não citaram ninguém ou citaram outros Visitantes e que apresentaram *nicks* típicos de Visitantes, ou seja, com vários símbolos gráficos, ou próximos do nome pessoal.

Metodologia e análise das panelinhas e dos agrupamentos

Pretendo, como já insinuei, escrever de modo cada vez mais simples. Aliás o material de que disponho é parco e singelo demais, as informações sobre os personagens são poucas e não muito elucidativas. Informações essas que me vêm de mim pra mim mesmo, é trabalho de carpintaria. (Lispector, 1993, p.28).

Panelinhas e agrupamentos

Antes de apresentar a metodologia, tenho que deixar bem claras as categorias panelinha e agrupamento que desenvolvi. Para isso, recorro inicialmente à noção de consenso operacional de Goffman. Segundo Goffman (1996, p.15), “quando um indivíduo chega diante de outros suas ações influenciarão a definição da situação que vai se apresentar”. A isto Goffman chama apresentação, isto é, “toda atividade de um indivíduo que se passa num período caracterizado por sua presença contínua diante de um grupo particular de observadores e que tem sobre estes alguma influência” (id. ibid, p.29). Os participantes em conjunto contribuem para formar uma única definição geral da situação, que implica não tanto num acordo real sobre o que existe, mas num acordo real quanto às pretensões de qual pessoa, referentes a quais questões, serão temporariamente atacadas (id. ibid, p.18). Assim forma-se o consenso operacional, que é um acordo real quanto à conveniência de se evitar um conflito aberto de definições da situação. Esse consenso operacional muda conforme o cenário de interação (id. ibid, p.19).

Para Goffman, é fundamental perceber que “a definição da situação projetada por um determinado participante é parte integral de uma projeção alimentada e mantida pela íntima cooperação de mais de um participante” (id. ibid, p. 76). Ou seja, Goffman toma a equipe como ponto fundamental de referência, conceituando-a da seguinte forma:

“Uma equipe, por conseguinte, pode ser definida como um conjunto de indivíduos cuja íntima cooperação é necessária, para ser mantida uma determinada definição projetada da situação. Uma equipe é um grupo mas não um grupo em relação a uma estrutura ou organização social, e sim em relação a uma interação, ou série de interações, na qual é mantida a definição apropriada da situação.” (id. ibid, p.99).

Agrupamentos aqui são semelhantes às equipes de Goffman, ou seja, um grupo em relação a uma série de interações e relações quanto ao poder do canal. Um agrupamento pode reunir várias panelinhas, bem como usuários que não pertencem a panelinhas. As panelinhas são grupos de usuários com relações estreitas e íntimas, um tipo de associação que, no entender de Goffman, muitas vezes serve para proteger o indivíduo de pessoas do seu nível (id. ibid, p.82)¹⁰³. Algumas vezes parte dos agrupamentos transformam-se em grupos de ação,

¹⁰³ Muitos usuários provavelmente não se autotransformam como membros de panelinhas, pois trata-se, nesse sentido, de um termo pejorativo.

utilizando outros meios para alcançar os objetivos além da cooperação dramaturgica, como a barganha e a força, como será visto nos capítulos 4 e 5.

Em resumo, as panelinhas são pequenos grupos dos amigos mais “chegados”, enquanto que os agrupamentos são reuniões de panelinhas e usuários não integrados em panelinhas em torno de posições políticas semelhantes em relação à disputa por privilégios no canal. Além de posições políticas, os agrupamentos também são redes de amizades, pois seus integrantes cumprimentam-se com maior ou menor intensidade.

Metodologia utilizada na delimitação

O trabalho de delimitação e análise das panelinhas e agrupamentos foi realizado a partir dos usuários que responderam o questionário, por serem os usuários sobre os quais eu dispunha de mais informações. Além das informações advindas da observação *on-line* e dos *IRContros*, tínhamos assim informações sobre o perfil sócio-econômico, a experiência na Internet, no IRC e no #pouso, a frequência a outros canais e os amigos mais próximos no canal.

Outro motivo que justifica essa escolha é que grande parte dos voluntários que responderam o questionário são os usuários mais assíduos, segundo os dados da contagem da população do canal. Comparando-se a assiduidade da população total durante a semana da contagem com a assiduidade dos que responderam o questionário durante essa mesma semana, percebe-se que eles são mais assíduos: enquanto no geral 72% dos usuários entraram apenas 1 vez, entre os respondentes do survey apenas 13,1% apresentam essa frequência. Ao mesmo tempo, enquanto os usuários que entraram todos os dias representam apenas 1% do total da população naquela semana, enquanto entre os respondentes representam 19,2%. No entanto, 20,2% dos respondentes não entraram durante a semana da contagem, o que pode significar tanto que pararam de acessar quanto que continuam acessando apesar de terem não entrado nessa semana.

Tabela 7 - Comparação da frequência da população total e dos usuários que responderam o questionário durante a semana de contagem

Quantos dias entrou	População total durante a semana da contagem	%	Usuários que responderam o Questionário	%
Não entrou	---	----	20	20,2
1	2658	72	13	13,1
2	511	14	11	11,1
3	236	6	12	12,1
4	118	3	9	9,1
5	83	2	10	10,1
6	58	2	5	5,1
7	52	1	19	19,2
Total	3716	100	99	100

Fonte: Dados da contagem da população do canal.

Dessa forma, posso dizer que entre os respondentes do questionário está parte significativa dos frequentadores do canal, aqueles usuários que compõem os agrupamentos. Contudo, nem todos os membros dos agrupamentos responderam o questionário, como será indicado adiante, mas mesmo assim consegui recuperar nos *logs* este tipo de informação de alguns poucos membros dos agrupamentos.

A delimitação das panelinhas foi realizada em sete etapas. Em primeiro lugar, partiu-se das redes de amizade declaradas, analisando-se as citações dos amigos. Na questão nº 21 do survey, era solicitado que citassem os 10 amigos mais próximos do canal. Com as citações desenhei, literalmente, as redes de relações de amizade. Um primeiro desenho foi feito no próprio MSWord de forma tosca e um segundo mais refinado no The Brain¹⁰⁴. Na Figura 8 uma pequena parte da rede desenhada:

¹⁰⁴ The Brain é uma espécie de editor de redes de pensamentos. Nele, cada entrada de informação, suas unidades básicas, chamam-se "pensamentos". Vários pensamentos conectados em rede são um cérebro (Ribeiro, e-mail, 17/08/98). No meu caso, cada "pensamento" era um usuário, os quais foram sendo conectados de acordo com as citações emitidas e recebidas no questionário formando panelinhas.

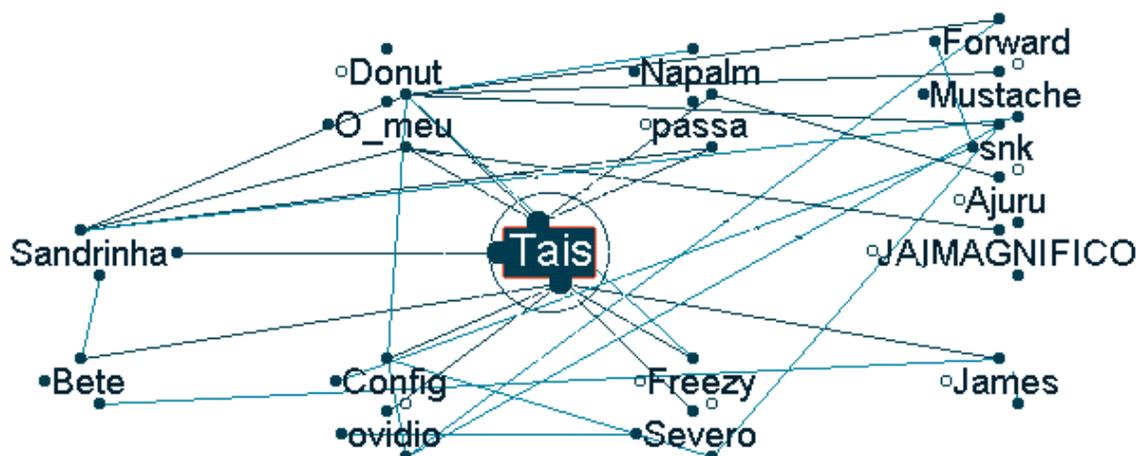


Figura 8 – Parte da rede de citações desenhada no The Brain

A partir desse desenho, percebi algumas citações recíprocas (Tais cita Sandrinha que cita Tais) e citações em comum (Tais e Sandrinha citam Bete e Napalm), formando alguns adensamentos das redes (Tais, Sandrinha, Bete e Napalm).

Em segundo lugar, a partir desses agrupamentos que surgiram, recorri ao conjunto de *logs* de conversas públicas no #pouso, buscando todas as falas daqueles usuários, bem como referências feitas a eles por outros usuários, mesmo que não estivessem presentes. Essas buscas, bem como todo o trabalho de codificação dos eventos, foi feito no software de análise de dados qualitativos NUD*IST (Non-numerical Unstructured Data Indexing Searching and Theorizing), que é um sistema para indexação de materiais qualitativos não estruturados, ajudando assim, na sua teorização. As buscas das falas e referências foram realizadas através dos *nicks* originais e alternativos declarados no questionário. A existência e utilização de forma comum do recurso do endereçamento pelos usuários possibilitou codificar as falas dos usuários e também as referências as eles.

Em terceiro lugar, a partir da leitura de todos trechos dos *logs* referentes àqueles usuários, busquei confirmar a delimitação dos agrupamentos desenhados a partir das citações. Para isso, utilizei alguns dos padrões de contato do canal:

- 1) os cumprimentos na chegada e saída, pois endereçar cumprimentos pelo *nick*, ou principalmente pelo nome pessoal ou diminutivo do nome (como por exemplo, chamar Gustavo de GU), indica que os usuários já tiveram um contato anterior

àquela fala. Os cumprimentos foram o critério mais importante para isso, pois foram todos codificados¹⁰⁵ e quantificados;

- 2) conversas recorrentes, especialmente as que envolviam informações pessoais (nome, endereço, colégio onde estuda, profissão, etc.);
- 3) referências a saídas para bares ou outras formas de lazer;
- 4) indicadores de paqueras ou relações amorosas entre os usuários;
- 5) indicações que os usuários estavam conversando em *pvt*, quando por engano mandavam mensagens para o canal público ou quando uma das partes reclamava publicamente atenção ao *pvt*;
- 6) redes de amizades em comum;
- 7) observações feitas nos *IRContros*, informações das entrevistas e observações nos canais menores citados no survey.

Ainda nesta leitura, foram criadas as categorias dos assuntos e eventos do canal. No Quadro 9, apresento as principais categorias, divididas de forma operacional em dois grandes grupos: eventos do IRC e assuntos/temas. Cada categoria possuía várias subcategorias.

Quadro 9 – Principais categorias operacionalizadas para codificação

Nome da categoria → Definição
Eventos do IRC
Ações dos operadores: banir, <i>kickar</i> , ganhar e dar <i>op</i> , dar e tirar <i>voice</i> , setar tópico, etc..
Problemas do canal: discutir os problemas do canal.
Problemas da rede de IRC: conversar sobre os problemas da rede, especialmente <i>netsplit</i> e <i>lag</i> .
<i>Bots</i> : Brincadeiras com os <i>bots</i> e “micos” dos visitantes com eles.
Chamados públicos: Comentários e ironias com os chamados públicos.
Conflitos: brigas, “tretas”, ofensas principalmente em relação aos Rebeldes, aos visitantes, a futebol, aos <i>bots</i> , a falar sobre <i>nerds</i> , aos ofensores da cidade e das mulheres de Pouso.
Entradas e saídas: Entradas e saídas dos usuários no canal.
Estilo de Escrita: peculiaridades da escrita dos usuarios ou usuários tirando “sarro” dos outros por erros de escrita.
Icq e cia: referência a contatos por outras ferramentas da Internet.
<i>Infos</i> : <i>infos</i> dos usuários registradas na Lindinha e outros <i>bots</i> .
Visitantes: tratamento dispensado aos visitantes seja ofensa, ironia ou recepção amistosa.

¹⁰⁵ A codificação dos cumprimentos era recíproca, não distinguindo-se o “emissor” do “receptor”. Se fulano cumprimentasse sicrano, o cumprimento era codificado para ambos.

Assuntos/Temas

Escola: conversar sobre faculdade, cursinho, colégio e vestibular.

Idade: comentários sobre a idade dos usuários, especialmente quando usada como categoria de acusação.

Futebol: conversar sobre futebol em geral.

IRC/ Informática: conversar e procurar informações sobre IRC, informática, softwares e hardwares em geral. Também quando o conhecimento técnico era positivamente avaliado.

Mais homens: comentários sobre haver mais homens no canal do que mulheres.

Mídia: conversar sobre música, mp3, gosto musical, tv, rádio ou anunciar que estava ouvindo música.

Nerds: falar sobre nerds, estigmatizar os outros de nerds ou se auto-estigmatizar.

Off-line: conversar sobre *IRContros*, saídas em geral, combinações de se ligarem, comentários sobre os locais de moradia, viagens e as opções de lazer da cidade, incluindo ir em estádio de futebol ou jogar futebol entre amigos.

Panelinhas: comentários mais diretos sobre a privatização do canal.

Trabalho: falar sobre as atividades profissionais.

Paquera: brincadeiras envolvendo paqueras.

Fonte: Relatório editado das categorias (*nodes*) do projeto #pouso no NUDIST.

Em quarto lugar, tendo em mãos as categorias, realizou-se a leitura de todos os *logs* em ordem cronológica desde janeiro de 1999 a fevereiro de 2000. A leitura procurou seguir o fluxo das conversas codificando todas as falas, ou conjunto de falas, dos membros identificados em cada agrupamento.

Em quinto lugar, quantificou-se os assuntos e eventos categorizados e codificados para perceber o que era mais relevante em cada agrupamento. Em sexto lugar, realizou-se a análise qualitativa de tudo, juntando todas as informações disponíveis: dados do questionário, entrevistas, *pvt*s, observações nos *IRContros*, reportagens e documentos, página do canal, aliado novamente a minha formação teórica, e é claro, a uma grande dose de intuição.

Em sétimo e último lugar, redigi a descrição dos agrupamentos, de seus relacionamentos e disputas pelos privilégios do canal, criando a ordem a partir da desordem (Latour, 1997).

Questões éticas relacionadas à utilização dos materiais coletados

Como exposto, os materiais utilizados nesta pesquisa foram colhidos de diferentes fontes. Apesar de recente, já existe uma discussão na literatura especializada sobre os princípios éticos envolvidos na utilização e divulgação dos materiais coletados, bem como

sobre as implicações das pesquisas nos grupos pesquisados¹⁰⁶. Estas discussões trazem algumas orientações para o trabalho.

Os pesquisadores sugerem que as orientações éticas sejam construídas pontualmente de acordo com as características da interação estudada, levando-se em conta alguns princípios gerais, como proteger a identidade dos envolvidos e evitar causar transtornos ao desenvolvimento das interações no ambiente estudado. Compartilham dessa posição Allen (1996), Herring (1996b) e Waskul (1996). King (1996), no entanto, sugere princípios gerais válidos para as pesquisas feitas em qualquer serviço de CMC.

A percepção do que é público e privado, e como tratar o material advindo de cada esfera, deve emergir do ambiente estudado, levando-se em conta tanto as características técnicas quanto a percepção dos participantes do tipo de interação. Em seu estudo sobre as práticas relacionadas à identidade no LambdaMOO¹⁰⁷, Allen (1996) levou em conta uma série de fatores, tais como:

(1) LambdaMOO's rhetoric and technical structure; (2) the history of research and publication about the site; (3) its text-based nature; (4) certain key characteristics of its participants; and (5) the pronounced tendency of participants to reveal intimate information about themselves and to engage in esoteric interpersonal practices.

As noções de público e privado relacionam-se primeiramente ao acesso. Se o acesso é livre, considera-se um local público. No IRC, existem duas formas de interação, tomando-se as categorias técnicas, como referido (p.43), a interação nos canais entre vários usuários, que é considerada pública, e a interação nos *pvt's* ou *dcc's*¹⁰⁸, entre dois usuários somente, que é considerada privada. Aliada a isso, os usuários podem estabelecer concomitantemente contatos por ICQ, que são considerados privados. Já os *IRCcontros* são considerados ocasiões públicas.

No entanto, as noções de público e privado representam mais do que uma questão de acesso, pois relacionam-se também à experiência dos participantes (Waskul, 1996). Mesmo sendo concebidos tecnicamente como locais públicos, os participantes podem ter uma

¹⁰⁶ A Revista *The Information Society* dedicou um dos seus números (v.12 n. 2, 1996) a esta discussão. Aqui utilizei as cópias eletrônicas dos textos.

¹⁰⁷ Um MUD criado como um experimento pelos pesquisadores do Centro de Pesquisa Xerox Palo Alto.

¹⁰⁸ Segundo o protocolo do IRC, o *dcc* seria a única forma realmente “privada” de comunicação no IRC, pois as mensagens que circulam na rede, tanto em canais ou em *pvt's* podem ser interceptadas pelos administradores dos servidores, como consta no serviço de ajuda da Brasnet (Helpserv).

percepção privada dos canais, como seus “pedaços” na rede. Isso torna-se muito evidente quando há poucos usuários em um canal grande ou de forma generalizada nos canais “menores”, que também são chamados também de canais “privados”, onde tal percepção é ainda mais evidente, pois segundo um dos informantes, lá grupinhos de usuários “conspiram escondido”.

Como apontado (p.55), os usuários não se preocupam muito com a revelação de dados pessoais detalhados, sendo que tal revelação é necessária para a construção da sociabilidade *on-line* e para o consequente estabelecimento de laços. Assim, usar um apelido não significa proteção da privacidade dos usuários, pois o anonimato é sempre uma condição social situada, construída a partir do controle sobre a participação, situações e tempo de interação, não sendo uma característica intrínseca nem do meio nem do indivíduo (Waskul, 1996). Anonimato, como uma condição, pode ser praticado, valorizado ou protegido de formas diferentes pelos usuários.

Sherry Turkle (1997) procurou seguir uma política consistente para proteger as identidades de seus informantes:

In this book I follow a consistent policy of disguising the identities of all my informants. I have invented names, places (virtual and real), and some elements of personal background. Of course, I try to invent a disguise that captures what seem to me to be the crucial variables of life history (...) In the case of the WELL, there is a clear community norm that “You Own Your Own Words.” I have asked contributors to WELL discussions how they wish to be identified. Different people have made different choices. When I use materials from publicly archived on-line sources I simply indicate the source. (id. ibid, p.324)

A observação do #pouso foi feita de forma intensa, pela diversidade de dados obtidos, e de forma extensa considerando-se o período de observação. Junte-se a isso que durante a maior parte do tempo, a observação não era do conhecimento dos participantes pelas razões já alegadas. No começo (entre janeiro e setembro de 1999), fui comunicando pontualmente a realização da pesquisa apenas para os usuários com quem tinha um contato maior e dos quais queria dados “diretos”, como informações da história do canal. Por volta de setembro, comecei a comunicar de forma sistemática aos operadores e alguns frequentadores. Apenas no final de fevereiro, quando o questionário foi realizado, a pesquisa ficou visível para o conjunto do canal. Melhor dizer, para os usuários que entraram no canal naqueles seis dias e viram os anúncios do tópico ou que abordei diretamente.

Desta forma, a pesquisa foi ao mesmo tempo pouco intrusiva, no sentido de não “atrapalhar” a vida do canal nem mudar muito sua rotina¹⁰⁹. Mas também foi completamente intrusiva de sua privacidade. Tendo em vista estas considerações, optou-se por uma política rígida e consistente como a de Sherry Turkle (1997), Reid (1996) e Correl (1995), alterando-se ou omitindo-se todos os *nicks*, nomes de canais, nomes de cidades, bares, jornais e etc.

Para finalizar esta seção metodológica, gostaria de divagar um pouco sobre o quão desafiante é fazer *Grounded Theory*. É como entrar num quarto escuro e ter que iluminá-lo com as coisas que estão no seu interior para poder enxergar melhor. Depois de um certo tempo dentro do quarto, eu percebi que na verdade não é o quarto que estava escuro, mas era eu quem estava usando um enorme tapa-olho feito de várias camadas de material. Assim, comecei a procurar elementos do quarto para ir arrancando pedaços desse tapa-olho, tendo a certeza que sempre ficaria com alguma camada dele, porque efetivamente eu era uma estrangeira no quarto. Assim, eu fui errando e aprendendo no curso da pesquisa. Se o texto final apresenta alguma coerência, ela foi construída no exercício de escrever, pois durante o curso da pesquisa ela não existia. Na redação do texto final, que é parte integrante da pesquisa, tentei instaurar a ordem a partir da desordem, nos termos de Latour (1997).

¹⁰⁹ Pelo menos até agora. Por ser que este quadro altere-se com a divulgação dos resultados da pesquisa.

Capítulo 4 – Canal #pouso na Brasnet: uma história de vida¹¹⁰

Depois da divagação, peço licença ao leitor para iniciar este capítulo colocando um longo trecho de uma conversa que ilustra muito bem o exercício de reconstrução da história do canal. No final do *log*, tentarei apresentar os personagens que fizeram a encenação e os personagens citados. Na madrugada do dia 11/11/99, aproveitando que os serviços de controle dos canais e *nicks* estavam fora do ar, os frequentadores, na sua maioria *ops*, começaram a mudar os *nicks* e nessa brincadeira lembrar e homenagear figuras históricas do canal:

[01:03] <Silvio> vou aproveitar eqto naum tiver services	
[01:03] <Silvio> :D	
[01:03] <Ajuru> [Plutao]: :D	
(...)	
[01:03] <Plutao> hahahhaa	Silvio (Dio) diz que os serviços da rede não estão funcionando e anuncia a brincadeira do “troca troca” de nicks.
(...)	
[01:05] *** Silvio is now known as Stetson	
(...)	
[01:05] <Stetson> :D	Silvio (Dio) → Stetson que é um usuário “problemático” na história do canal.
(...)	
[01:05] <Rex_Reflexivo> nossa	
[01:05] <Lindinha> Ih!	
[01:05] <Rex_Reflexivo> será q é ele mesmo?	Rex_Reflexivo não acredita que Stetson esteja de volta, mas conversa com ele.
(...)	
[01:05] <Plutao> nem eh	
[01:05] <Stetson> sim.. sou eu...	
[01:06] <Plutao> Rex_Reflexivo: esse nick eh meu	
[01:06] <Plutao> hehehe	
[01:06] <Rex_Reflexivo> óia	
[01:06] <Rex_Reflexivo> hauhahaua	
[01:06] <Rex_Reflexivo> quanto tempo hein véio	
(...)	
[01:06] <Marcili0_> Plutao:	
[01:06] *** Plutao is now known as Dio	
[01:06] <Dio> hehehehe	
[01:06] <Marcili0_> Plutao: !	Plutao entra na brincadeira trocando o seu nick para o nick do op que começou a brincadeira (Plutao → Dio).
[01:06] <Lindinha> :P	Marcili0_ fica confuso e cumprimenta os dois.
[01:06] <Marcili0_> Dio: !	Stetson (Dio) lembra a info do seu homenageado e pergunta se alguém lembra disso.
(...)	
[01:06] <Stetson> *** Quits: Stetson (Quit: Don't believe in me, I'm a liar)	
[01:06] <Dio> hehehehe	
[01:06] <Stetson> lembra disso?	

¹¹⁰ Sugestão de um dos informantes para o título do livro que eu poderia escrever sobre o #pouso, que segundo ele tornaria-se um *best-seller*.

(...)
[01:07] <Marcilio_> Dio: fala raul
[01:07] <Stetson> eita
[01:07] <Stetson> raul?
[01:07] <Dio> Marcilio_: bah, eu sou o Victor
[01:07] <Rex_Reflexivo> nem lembrow
[01:07] <Rex_Reflexivo> isso é passado
(...)
[01:07] <Stetson> eita
[01:07] <Marcilio_> Dio: aha ahaha ahahaha
(...)
[01:07] <Stetson> que lerdo que eu sou
[01:07] <Stetson> agora que eu vi
[01:07] <Marcilio_> Dio: eu sou o Octacilio
[01:07] <Stetson> :P
(...)
[01:07] <Dio> hahahaha
[01:07] <Dio> nao
[01:07] *** Dio is now known as Forward
[01:08] <Forward> o Octacilio sou eu
[01:08] <Forward> :P
[01:08] <Rex_Reflexivo> prazer
[01:08] <Marcilio_> hehehe
(...)
[01:08] <Forward> alias...
[01:08] <Rex_Reflexivo> eu sou o Celso

[01:08] *** Donut is now known as Redins
[01:08] <Marcilio_> hj c ta de xico Plutao?
[01:08] <Napalm> Forwarrrrrrddddd :)
[01:08] <Redins> :P
[01:08] *** Stetson is now known as Titomale
[01:08] <Rex_Reflexivo> Plutao de Chicoww
[01:08] <Forward> eh assim: :P~
[01:08] <Laine> NOSSSAAAAA
[01:08] <Forward> hehehehe
[01:08] <Titomale> :D
[01:08] <Laine> q q é isso?!
[01:08] <Redins> [Forward]: falae

[01:08] <Titomale> oi
[01:08] <Titomale> eu sou legal
(...)
[01:08] *** Redins is now known as Gautama
[01:08] <Titomale> querem ser meus amigos

Marcilio_ continua confuso e chama os nomes pessoais trocados (Raul e Victor) de Stetson (Dio) e Dio (Plutao). Rex lembra que a história de Stetson faz parte do passado do canal.

Stetson (Dio) também se confunde com as mudanças.

Marcilio_ quer entrar na brincadeira com uma carta de peso – o nome do atual founder do canal (Octacilio). Mas Dio (Plutao) passa na sua frente e muda o nick antes dele (Dio → Forward).

Rex se conforma com a brincadeira e se apresenta, dizendo seu nome pessoal (Celso).

Donut, que estava assistindo, começa a participar, chamando para a encenação um personagem antigo da história do canal (Donut → Redins) do tempo da fundação.

Napalm não saca a brincadeira e cumprimenta o pretenso founder Forward (Plutao). Stetson (Dio) lembra outro fundador do canal (Stetson → Titomale).

Forward (Plutao) lembra o estilo de escrita do seu personagem.

Redins (Donut) lembra outro fundador (Redins → Gautama).

Titomale (Dio) lembra o comportamento do seu personagem, que era considerado “o chato”.

[01:09] *** Marcili0_ is now known as PauloMC
 [01:09] *** Forward is now known as StanceMan
 [01:09] <Titomale> ?
 [01:09] <Titomale> :D
 (...)

[01:09] <StanceMan> ow!
 [01:09] <RicardoF> hehe
 [01:09] <StanceMan> PauloMC eh meu tb
 [01:09] <Napalm> uahhuauhehe
 [01:09] <StanceMan> hehehe
 [01:09] <Rex_Reflexivo> troca troca hein!
 [01:09] <Lindinha> :)
 [01:09] <Napalm> :P
 [01:09] <PauloMC> jjajajajajajajajaj
 [01:09] <Laine> oia
 [01:09] * StanceMan ladrao de nicks
 [01:09] <Laine> O DJ!!!
 (...)
 [01:09] <Laine> :PPPP
 (...)
 [01:09] <Laine> c's tao desenterrando a negada :P
 (...)
 [01:09] <StanceMan> hahahahahahahaha
 [01:09] <Rex_Reflexivo> óia
 (...)
 [01:09] <Titomale> "O chato né?"
 [01:09] <Titomale> auehueahaueah
 (...)
 [01:10] <StanceMan> hmhhh
 [01:10] <StanceMan> xeu ver kem mais
 [01:10] <StanceMan> ah...
 [01:10] *** PauloMC is now known as Redins
 [01:10] *** StanceMan is now known as June
 [01:10] <June> hi there
 [01:10] <June> 8:)
 [01:10] <Titomale> uaehuaeha
 (...)
 [01:10] <June> HAHAAHAA
 [01:11] *** Redins is now known as Plutao
 (...)
 [01:11] <Plutao> hahahahahahah
 (...)
 [01:11] <June> agora fudeu
 [01:11] <June> hahahhaa
 (...)
 [01:11] <Gautama> essa 6 vaum gostar
 [01:11] *** Gautama is now known as FredSelm
 [01:11] <June> manda
 [01:11] <June> hmhhh
 [01:11] <Titomale> uaehuaehe

Marcili0_ entra no jogo puxando outra carta de peso (PauloMC) um dos fundadores mais prestigiados do canal. Forward (Plutao) lembra de outro usuário fundador ou da geração intermediária (Forward → StanceMan). Napalm percebe a brincadeira e diverte-se com ela. Rex dá o nome da brincadeira (troca troca). Laine percebe a brincadeira e logo vai dizer que eles estão rememorando a história do canal. Já StanceMan (Plutao) diz que na verdade é um ladrão de nicks.

StanceMan (Plutao) pensa em quem será o próximo personagem que irá trazer para a cena e, dessa vez, traz um usuário (June). Enquanto isso, PauloMC (Marcili0_) repete um personagem (PauloMC → Redins) e depois repete novamente (Redins → Plutao).

June (Plutao) diz que agora ficou tudo confuso porque Marcili0_ colocou-o na brincadeira.

Gautama (Donut) lembra outro fundador muito querido no canal (Gautama → FredSelm).

[01:11] <June> hehehe
[01:11] <FredSelm>
auehUHEuaheuaHEUAheuahEUHAuehaUHAUHEUAheuahEUHA
uheaUH®

[01:12] <Titomale> melhor eh essa.. eh do tempo do onça...
[01:12] *** June is now known as ViviHemp
[01:12] *** Titomale is now known as Patricia-17
[01:12] <Patricia-17> :D
[01:12] <FredSelm>
auehUHEuaheuaHEUAheuahEUHAuehaUHAUHEUAheuahEUHA
uheaUH®

[01:12] <ViviHemp> ja ja o bot me kicka
(...)
[01:12] <FredSelm> nuzza, faz tanto tempo q eu naum vejo a Vivi...
[01:12] <Patricia-17> FredSelm: isso o mundo inteiro acha tbem
[01:12] <Patricia-17> :)
(...)
[01:13] <FredSelm> [Patricia-17]: faz tanto tempo q eu naum te vejo tbém...
[01:13] <ViviHemp> ow...
[01:13] <ViviHemp> Marcili0_...
(...)
[01:13] <Plutao> q
[01:14] <ViviHemp> libera meu nick ae
(...)
[01:14] *** Plutao is now known as Marcili0_
[01:14] <Marcili0_> :P
[01:14] *** ViviHemp is now known as Plutao
(...)
[01:14] <Plutao> valeu
(...)
[01:14] <Plutao> :)
[01:14] <Plutao> hahahaha
[01:14] *** FredSelm is now known as Dio
(...)
[01:14] <Dio>
auehUHEuaheuaHEUAheuahEUHAuehaUHAUHEUAheuahEUHA
uheaUH®

[01:14] <Patricia-17> hauehauehaeuah
[01:14] <Plutao> manja...
(...)
[01:14] *** Patricia-17 is now known as SweetDonut
[01:14] <SweetDonut> UUUUUUUUUUU zuei baixo agora
[01:14] <SweetDonut> :PPPPP
[01:14] <Plutao> hahahahaha
[01:15] *** SweetDonut is now known as Victor

Titomale (Dio) diz que conseguiu lembrar de um personagem ainda mais velho (Titomale → Patricia-17).

June (Plutao) lembra de outra usuária “problemática” (June → ViviHemp) que deve ter figurado na akick list do canal, pois ela (Plutao) solicita que Marcili0_ (que está de Plutao) tire o banimento do bot.

Plutao (Marcili0_) volta a ser “ele mesmo” (Plutao → Marcili0_) e ViviHemp (Plutao) também (ViviHemp → Plutao).

FredSelm (Donut) volta para o nick do op que iniciou a brincadeira (FredSelm → Dio).

Patricia-17 (Dio) retribui na mesma moeda lembrando a namorada de Donut (Patricia-17 → SweetDonut). Mas logo volta ao seu nome pessoal (SweetDonut → Victor).

[01:17] *** Victor was kicked by Victor (Redins the Fastest)
 [01:17] *** MWelma is now known as MainWelma
 [01:17] *** Victor (Dio@6Rpnie45.zaz.com.br) has joined #pouso
 [01:17] *** Lindinha sets mode: +v Victor
 [01:17] <Victor> :D
 [01:17] *** Lindinha sets mode: +o Victor
 (...)
 [01:17] <Helio> HAHAAHHAHA
 (...)
 [01:17] <UltraLinda> [01:16] <|SINESIO|> E aí vamos meter hoje?
 [01:17] <Rex_Reflexivo> falowwwwwwwww
 [01:17] <UltraLinda>
 auehUHEuaheuaHEUAheuahEUHAuehaUHAUHEUAheuahEUHA
 uheaUH@
 [01:17] <MainWelma> huahuahuahuahuahua
 (...)
 [01:17] <Helio> puuutz
 [01:17] <Ajuru>
 huahuahuahuahuahuahuahuahuahuahua! ©
 [01:18] <Helio> desceram no ultimo
 [01:18] <Helio> hahaha
 [01:18] <RicardoF> hehehehe
 [01:18] <MainWelma> wolloko
 [01:19] *** MainWelma is now known as Pluto
 [01:19] *** UltraLinda is now known as Donut
 [01:19] <Helio> a galera curte meus nicks hein?
 [01:19] <Donut> deixa eu parar q taum me confunfundo mesmo...
 [01:19] <Helio> :P
 [01:19] <Helio> hahahaha
 [01:19] <Pluto> huahuahuahuahuahua
 (...)
 [01:19] *** Helio is now known as Plutao
 [01:20] <Plutao> bye there
 [01:20] *** Pluto is now known as Marcili0_
 [01:20] <Plutao> 8:)
 [01:20] <Plutao> :P

Victor (Dio) se kicka para lembrar a info de Redins, um dos fundadores.

Ultralinda (Donut) mostra no canal o que recebeu em pvt de um usuário que achou que ele (Donut) era mulher, mostrando que a confusão estava geral.

Os usuários começam a voltar aos seus nicks originais e vão parando a brincadeira:
 MainWelma (Marcili0_) → Pluto → Marcili0_
 Ultralinda → Donut;
 Helio → Plutao.

Em resumo as trocas de *nicks* dos quatro usuários envolvidos foram as seguintes:

Dio → Silvio → Stetson → Titomale → Patricia-17 → SweetDonut → Victor
 Donut → Redins → Gautama → FredSelm → Dio → Lindinha → UltraLinda → Donut
 Plutao → Dio → Forward → StanceMan → June → ViviHemp → Plutao → RiverWoman → Plutao → Helio → Plutao
 Marcili0_ → PauloMC → Redins → Plutao → Marcili0_ → JAIMAGNIFICO_ → Doom → MWelma → MainWelma → Pluto → Marcili0_

É importante observar que algumas trocas referem-se a *ops* e frequentadores das primeiras gerações, especialmente os Fundadores, como PauloMC, Redins, Gautama, FredSelm, Patricia-17, talvez June, StanceMan, Helio e Titomale. Enquanto outras referem-se a gerações intermediárias como Forward, RiverWoman, MWelma, JAIMAGNIFICO_ e os próprios participantes da brincadeira, ou seja, Donut, Dio (Victor e Silvio), Plutao (Raul e Pluto) e Marcili0_. Outras referem-se a usuários problemáticos como Stetson e ViviHemp. Freezy, o *founder* que vai ser “impeachemado” logo adiante, estava nesse dia e reclamou, talvez sentindo-se incomodado em lembrar toda esta história. O objetivo de colocar tão longo *log* era de mostrar que o exercício de reconstrução histórico não é só meu, aliás, aparece constantemente no canal, como será considerado neste capítulo e no próximo.

No capítulo 2 sistematizei a categoria trajetória, na qual os usuários novatos podem ser pensados como *visitantes*¹¹¹, que entram em vários canais para explorar o ambiente e observar como acontece a interação. Aos poucos, eles começam a participar com regularidade de um canal, tornando-se *frequentadores e aprendendo as convenções sociais*, contando nesse processo tanto com a atitude irônica como com a ajuda dos usuários experientes. À medida que a *frequência* torna-se *regular*, é comum que aproximem-se mais de alguns usuários do que de outros, integrando-se ou criando pequenos grupos que são denominados por eles de “*panelinhas*”. Nesta fase costumam participar dos *IRContros*. A partir desse momento, os frequentadores começam a se posicionar politicamente no canal, formando agrupamentos. Dependendo da força política do seu agrupamento em relação aos outros, alguns membros tornam-se operadores. Mas em outros casos, a panelinha migra para os “*canais menores*”.

Assim como os usuários e seus agrupamentos, os canais também têm trajetórias, formadas dinamicamente pelo conjunto das trajetórias individuais que formam gerações e pequenos grupos, como mostra a história do #pouso. A estrutura de gerações do canal é um dos fatores que ajuda a explicar a formação dos agrupamentos, como será apresentado no capítulo 5. Neste capítulo busca-se uma análise diacrônica que estructure a análise sincrônica vindoura.

¹¹¹ É pertinente lembrar que a imagem construída sobre o IRC por jornalistas em reportagens da imprensa normalmente é feita a partir do contato com visitantes, que são um público atípico do IRC.

Para contar a história do #pouso, serão utilizados os relatos de alguns dos usuários mais antigos do canal, obtidos por meio de entrevistas, *off-line* e *on-line*, e da seção *Histórico* da página atual do canal, como também uma reportagem feita pelo suplemento semanal infanto-juvenil de um dos jornais locais em abril de 1997.

Logo no primeiro contato com um dos veteranos do canal, Storey, fui informada que o canal tinha uma história, lembrada com saudade pelo “pessoal antigo” (e pelo pessoal não tão antigo assim), documentada na página do canal e em duas reportagens¹¹². Segundo ele, a história do canal é marcada por gerações de usuários. Pelo canal passam muitos usuários que não se tornam frequentadores, ou que tornam-se frequentadores por um determinado tempo e depois deixam de acessar o IRC. Apesar dessa efemeridade, Storey organizava os usuários, que frequentavam ou passavam pelo canal, em termos de “gerações”, percebendo-as a cada vez que entrava no canal e via que tinha “mudado a galera” e marcando-as pelos grupos de operadores e panelinhas: “Isso aqui é feito de gerações de usuários (...) Teve a primeira geração dos usuários do #pouso, deve estar na 5ª ou 6ª (...) Uns deixam de acessar por falta de tempo, outros por falta de micro, telefone, etc. (...) Uns ficam com o saquinho cheio (...) E outros (como eu) ainda insistem”

Gautama, outro fundador, compara o canal à novela “O casarão”, na qual dentro de um casarão passavam gerações de uma família, num processo sem fim. Da mesma forma, para ele “a Internet é um ciclo, constantemente renovado”. Como apresentado no capítulo 3 (p.101), uma geração forma-se quando os usuários passam de visitantes no canal a frequentadores, posteriormente sendo integrados nas panelinhas. O frequentador é o usuário que apresenta uma estabilidade de apresentação, normalmente representada pelo uso sistemático de um *nick*, e frequenta com assiduidade o canal por um determinado período e, mesmo que venha a se afastar em outros momentos, continua sendo reconhecido pelos frequentadores contemporâneos à sua fase mais assídua. Assim, o pertencimento a uma determinada geração é composta pela frequência assídua em uma determinada fase do canal e pelo reconhecimento dos contemporâneos.

De acordo com os relatos e evidências obtidos, a história do canal será dividida analiticamente em três fases, sendo que em cada nova fase forma-se uma geração que passa a

¹¹² Além da reportagem no jornal local, também foi realizada uma reportagem televisiva pela retransmissora da Rede Globo, por volta de agosto de 1997. Em janeiro de 2000, alguns frequentadores do canal participaram de outra reportagem sobre usar IRC em um canal local da TV a cabo. No entanto, não tive acesso a esses materiais.

conviver com os frequentadores das gerações anteriores e com os visitantes atuais. No capítulo 5 (p.151) retomarei a distinção entre frequentadores e visitantes para mostrar em que público surgem as panelinhas e os agrupamentos.

Fundação

Como referido (p.40), a operação de criar um canal é muito simples, bastando digitar o comando */join*. Se o canal não for registrado e se não houver outros usuários nele, pode-se dizer que o usuário ao entrar no canal, criou-o, recebendo o *status* de *op*. A propriedade do canal será garantida pelo *Chanserv*, se ele fizer seu registro. Contudo, não era esse o cenário quando do começo do #pouso. Lá pelos idos de 96, quando as redes de IRC brasileiras estavam surgindo e sendo formadas, os poucos usuários da cidade de Pouso que tinham acesso ao IRC criavam, cada um em um determinado horário, um #pouso, que ficava existindo enquanto permanecessem nele, já que não dispunham nem dos serviços da rede nem de *bots*. Aos poucos, foram se encontrando, conhecendo-se e também reconhecendo-se como “fundadores” e “proprietários” do canal, ao mesmo tempo em que elaboraram uma estratégia para garantir a “propriedade” coletiva, como narra Aparicao, um dos Fundadores na seção de histórico da página do canal:

A uns quatro cinco anos atrás¹¹³, quando ainda não era Brasnet e sim Brasirc¹¹⁴, juntou eu, PauloMC (que conheci pela net), Biannca, Lisianne e Vox, e montamos um canal #pouso. Mas como nos encontramos?!?! Bem, toda vez que eu entrava, criava o canal, assim como os demais, tanto que chegou um dia que coincidimos, logo trocamos idéia e ficávamos revezando o canal (naquela época não tinha os serviços, e também não tínhamos bot ainda, e para não perder o canal, ficávamos em horários diferentes, (...) para não ter o famoso takeover) (...) E ficávamos oito horas diárias conectados, com isso o canal começou a evoluir,[aparecendo também] Freezy, Gautama, FredSelm, Albert, Isoo.

Com o revezamento de horários, garantiam a integridade do canal contra um *takeover*, ou seja, que o canal não fosse tomado por usuários que não faziam parte desse grupo inicial de Fundadores. Ao mesmo tempo, procuravam atrair mais usuários, através de propaganda em *pvt* para os frequentadores do maior espaço de reunião da rede na época, o

¹¹³ Na verdade, tratam-se de no máximo 3 anos, pois este texto da página do canal foi elaborado por Aparicao em 99. Esta “distorção” confirma a tendência que os usuários têm em aumentar o tempo cronológico de suas experiências na Internet, como exposto no capítulo 3 (p.101).

¹¹⁴ Nesse tempo, as redes estavam em processo de formação e algumas vezes estiveram ligadas sob a denominação geral de Brasirc.

#brasil¹¹⁵. Os *pvts* eram direcionados para os usuários que estivessem conectados em provedores de Pouso e região, convidando-os a “ajudar nossa cidade a crescer virtualmente!!!”, como rememora Gautama. Repare, prezado leitor, a forte ligação com a cidade desde o começo da história do canal, ou seja a relação do #pouso com a cidade de Pouso.

Os usuários que chegavam eram bem recebidos, como conta Ataniel: “Era como se todo mundo fosse estranho ali e a gente se procurava para se ambientar. Éramos muito receptivos e cada um que aparecia era recebido por todos”. O clima, segundo Gautama era de tentar se conhecer, juntar-se e fazer parte de “uma coisa nova só de Pouso”. Dentro desse clima, os usuários procuravam utilizar um mesmo *nick*, para tornaram-se conhecidos e serem facilmente reconhecidos pelos outros frequentadores.

Dessa forma, o canal não possui um único fundador, mas um conjunto de pais e mães Fundadores¹¹⁶, que são denominados de “núcleo original”, “a diretoria”, “pessoal antigo”, “galera antiga”, “velha guarda do IRC”, “pioneiros do IRC”, entre outros designativos, que misturam a experiência individual com a trajetória no canal. Note, querido leitor, como isso corrói a idéia recorrente da existência de “um” dono que manda e desmanda nos canais. Desde já aviso que isso terá implicações importantes na história, e conseqüentemente, na situação atual do canal.

Como compõem a primeira geração do canal, passo a denominá-los de Fundadores do #pouso. Nesse sentido, a inclusão dos serviços na Brasnet representou um ponto de inflexão na história do canal, pois obrigou seus frequentadores a escolherem um usuário para figurar como fundador e ter o máximo de privilégios técnicos em relação ao *Chanserv*, o que significa o poder de ajustar os modos do canal e os níveis dos operadores. Para marcar a distinção entre as duas categorias, passarei a denominar fundador o usuário que estava presente na fundação do canal e *founder* o representante do canal junto ao *Chanserv*.

Depois de alguns meses de interação *on-line*, os usuários marcaram o primeiro encontro coletivo *off-line*, no bar do Eliel, localizado em um bairro de classe média alta.

¹¹⁵ Nessa época, o #brasil era um ponto de passagem obrigatório, por ser o maior canal da rede. Ainda continua sendo o maior, mas “competindo” com outros canais geográficos de cidades e regiões, como #ceará, #jampa, #rio, #bahia, #manaus e outros tipos de canais como #coroas, #sexo, #mp3.

¹¹⁶ É curioso notar que não encontramos nenhuma das usuárias fundadoras entre aqueles que continuavam participando do canal.

Então continuaram pessoalmente o conhecimento e estabelecimento de laços iniciados *on-line*. Os *IRContros* eram realizados semanalmente e em vários locais. Na página do canal estão listados dezesseis *IRContros* dessa primeira geração do #pouso, sendo cinco *IRChurrascos* em casas de frequentadores, um *IRCreveillon* na casa de Ataniel, cinco *IRContros* em bares e lanchonetes, um em uma chácara, um *IRCBoliche*, um *IRCpaintball*, um *IRCKart* e até um *IRCaeroporto*, quando foram recepcionar uma frequentadora do canal que morava em outro Estado e tinha vindo visitá-los.

Os diversos relatos mostram um sentimento de euforia com a novidade do IRC e das novas amizades, e também com o clima “aconchegante” que encontravam no canal. Além da interação no canal e nos *IRContros*, os frequentadores telefonavam-se e também possuíam uma lista de discussão, por onde combinavam os *IRContros*, entre outras coisas:

Como consequência a amizade "descabacou": o povo realmente criou laços e ninguém mais fazia nada sem avisar os outros. Virou uma mania (...), qualquer coisa que desse para por IRC na frente virava programa [IRC-oliche, IRChurrasco, IRÇorvete, IRCinema]. Boliche era o mais frequente. Cinema só umas poucas vezes. Paintball e kart algumas vezes. Mas a maioria era mesmo churrasco, piscina e bar.

(Ataniel, e-mail, 12/06/00).

O canal possuía cerca de 30 frequentadores assíduos, poucos usuários proporcionalmente à situação atual. Era mais fácil integrar os usuários e ser fiel ao “espírito de todo mundo amigo”, o que configurava-se como um projeto coletivista. Além de serem poucos usuários, os frequentadores eram mais velhos em comparação com os usuários que entram no canal atualmente, o que explica-se em parte pelas condições de acesso. Nesse período o acesso comercial entrava no seu primeiro *boom*, mas não era tão comum quanto hoje. Parte considerável dos usuários trabalhavam em provedores ou acessavam a partir de suas universidades. Os usuários mais novos destacavam-se, como o caso de Hasty, que continua a frequentar o canal atualmente. Quando começou a entrar no canal, tinha apenas 12 anos. Sua estratégia era omitir a idade, dizendo-se “mais velho para poder ser aceito pelas pessoas”. Mas tal estratégia não dava muito resultado, pois seu comportamento era diferente, sendo considerado “pentelho” por sempre ficar pedindo o *status* de operador. Apenas quando

começou a frequentar os *IRContros* foi aceito e integrado no grupo, tendo recebido *op*, mas sendo considerado o mascote do canal¹¹⁷.

Uma característica marcante da primeira fase, segundo Gautama, é que o papo “rolava” no espaço público e não em particular, o que fazia com que as pessoas se conhecessem coletivamente. Tal situação era possível porque havia um número menor de usuários. Outra característica importante eram os *bots* do canal. Nessa época, sem os serviços da rede, os *bots* realizavam as diversas tarefas descritas anteriormente (p.75), mas também o registro e controle dos operadores. Para um operador receber o devido *status*, quando entrasse no canal deveria se identificar perante o *bot*. Dessa forma, os operadores proprietários de *bots* distinguiam-se dos outros operadores, pois ficavam encarregados da função de controlar e hierarquizar os operadores, instituindo *masters* e *ops* normais¹¹⁸.

Como em qualquer outro grupo, na primeira fase surgiram namoros, paqueras, amizades, mas também inimizades e conflitos, especialmente entre os operadores. Uma das disputas dava-se em torno do nível de conhecimento técnico de cada um. Alguns operadores cursavam faculdade em computação e supunham ter um conhecimento maior e mais legítimo que outros operadores que não faziam faculdade, mas tinham grande experiência por trabalhar com informática. Há no canal ainda um resquício disso, como será visto na caracterização do quadro atual de operadores logo adiante (p.137).

Consolidação

Existem pelo menos dois marcos finais da primeira fase: as reportagens sobre o canal e o começo do funcionamento dos serviços da rede. Houve um crescimento acelerado da quantidade de usuários da Internet no Brasil durante o ano de 97, devido ao barateamento do custo dos computadores e dos serviços dos provedores comerciais. Por tabela, aumentou o número de usuários que entraram no IRC¹¹⁹. As reportagens locais, ao mesmo tempo que documentaram a primeira fase, serviram como propaganda para atrair novos usuários para o

¹¹⁷ Segundo depoimento na reportagem do jornal local. Seu pai também acessava o IRC e pode ter intermediado sua aceitação no grupo.

¹¹⁸ Uma evidência dessa distinção pela posse de um *bot* é que os três usuários que foram escolhidos para serem *founders* possuíram *bots*. Das três escolhas, uma não chegou a ser efetivada, como será visto adiante (p.124).

¹¹⁹ Nessa época apareceram várias reportagens sobre o IRC nas revistas especializadas em Internet, como Internet World, .Net, Guia da Internet.br. Cf. bibliografia – Artigos sobre IRC em revistas especializadas.

canal, que vieram em um número surpreendente em relação à quantidade de frequentadores que havia.

A chegada dos novos visitantes não socializados com a linguagem, regras e organização do canal e também mais novos em termos etários, representou uma espécie de choque para os Fundadores, que os tomavam como imaturos e mesmo como violentos. Gautama, um dos Fundadores denomina essa fase de “A Invasão”. O núcleo original começou a se fechar, retendo a nomeação de operadores para os membros desse grupo. No entanto, alguns usuários ainda conseguiram ser integrados à turma dos antigos, atuando como ponte entre as duas gerações.

O outro marco do fim da geração dos Fundadores e começo da geração Intermediária, aqui chamada *Consolidação*, é o lançamento dos serviços de registro de *nicks* e canais na Brasnet. Por um lado, ficava garantida a propriedade dos *nicks* e do canal. No entanto, por outro lado, os frequentadores, especialmente os operadores, tiveram que escolher um operador para registrar o canal, tornando-se assim o operador com mais privilégios técnicos junto ao *Chanserv* e sendo reconhecido oficialmente como *founder* do canal. Freezy, o usuário escolhido era proprietário do PSObot e também era *IRCop* da Brasnet, tendo uma boa relação com a administração da rede, pois, segundo Storey, “ele tinha as costas quentes”.

A segunda fase que representa a consolidação e estabelecimento do canal na rede é uma fase intermediária por possuir características tanto da primeira fase quanto da terceira fase. Os *IRContros* eram muito frequentes, como na primeira fase. Segundo Visgo, um dos operadores dessa geração, eles costumavam ser semanais, às vezes acontecendo também durante a semana: “Antes era 3 vezes por semana. Nossa! Cada vez ia um pessoal diferente: nos *IRContros* de sexta ia o pessoal mais ‘adulto’; nos de quarta mais molecada e nos de domingo ajuntava todo mundo. Era muito legal...”

Ao mesmo tempo que havia uma tendência para integrar todos, característica remanescente da primeira geração, havia momentos de segregação das gerações, como aparece na fala acima. Os *IRContros*, no entanto, não eram tão diversos como antes, sendo que a maioria acontecia em bares e lanchonetes, especialmente na sorveteria *LaCreme*.

Como na geração anterior, havia amizades e conflitos. Um dos conflitos mais sérios, que marca o fim dessa geração foi o que aconteceu entre os frequentadores e o

*founder*¹²⁰. A estrutura do *Chanserv* concentra poderes em torno de um usuário, o que tanto pode proporcionar atitudes autoritárias por parte do *founder*, como canalizar as reclamações dos frequentadores para ele. Os frequentadores estavam descontentes com o *founder*, por achar que ele atuava de forma arbitrária na escolha dos operadores e na execução das sanções, não dando autonomia para os demais operadores. Às vezes, ele chegava a aplicar sanções superiores ao nível do canal, ou seja, ao invés de banir o usuário do canal (*/ban*), também baniu da rede (*/kill*), utilizando dos recursos de sua situação de *IRCop*.

Como consequência desse descontentamento, os frequentadores, especialmente os operadores, articularam o *impeachment* do fundador. Tal processo foi relatado de diversas formas. Segundo Apolonio, fundador e *master* atualmente, os operadores fizeram um abaixo assinado que foi encaminhado para o coordenador da rede Brasnet, que então teria negociado a redução do *status* de *founder* para *master*. Já segundo outro fundador, Ataniel, os operadores tiveram uma conversa pessoal com ele e o destituíram da função de fundador junto ao *Chanserv*:

*O Freezy (...) andou tendo arranques de ditatorialismo. Ele chutava e bania quem bem entendesse (...). Dai o povo fez uma reunião secreta para decidir o que fazer. Concordamos que o melhor era avisá-lo que ele não estava se comportando legal e que se continuasse assim nos iríamos tirar-lhe o OP. Eu não fiquei sabendo o teor da conversa final, que foi (...) uma coisa meio entre amigos, acho. Quem participou da reunião? Quase todos os antigos: eu, Gautama, Aparicao, Selm, Susi, Biannca, Lisianne, Fabi, Janete, Marisa, Hasty e mais alguns que eu não lembro. Foi bastante gente, quase 15 pessoas. Dai em diante o Freezy foi "esfriando" (desculpe pelo trocadilho) até que sumiu de vez. Apareceu uma vez ou outra ao vivo nos IRContros, e então só de ouvir falar*¹²¹.

(Ataniel, e-mail, 29/06/00).

Tendo destituído Freezy, os frequentadores tiveram que escolher um novo *founder*. O escolhido foi PauloMC, que era um dos Fundadores, ou seja, estava na geração dos Fundadores e realmente se empenhou na criação e desenvolvimento do canal, além de ter tido um dos primeiros *bots*. Mas no entremeio da passagem do *status* de *founder* outro operador, Forward, acabou “roubando” o *status* de *founder*. A forma mais provável de ter

¹²⁰ Como será visto na análise dos agrupamentos (p.143), a nomeação de operadores e *founder* acontece através de negociação e pressão entre grupos. Aqui o grupo que nomeou Freezy deve ter retirado o apoio e, por isso, ele sofreu o *impeachment*. No entanto, não dispomos de dados históricos suficientes para traçar o movimento dos agrupamentos nesse período.

¹²¹ Durante a pesquisa de campo ele voltou a acessar, depois de um longo sumiço.

feito isso foi aproveitando um problema na base de dados do *Chanserv* como relata um informante:

Parece que em algum momento houve um pepino na base de dados da brasnet e todos os canais foram perdidos. Aí o Forward refundou o canal. Talvez ele tenha usado um pouco de hacking pra isso, mas não sei te dizer com certeza.

(Octane, e-mail, 22/11/99)

Inicialmente alguns usuários ficaram revoltados com tal roubo, mas certamente Forward tinha em quem se apoiar, pois com o passar do tempo, acabou sendo legitimado nessa função devido ao seu alto conhecimento do IRC, participação ativa no canal e por possuir um *bot*, segundo a opinião de alguns Fundadores. E também porque aos poucos foi distribuindo o *status* de *op* para vários usuários dessa geração, uma estratégia comum nas palavras de Gautama:

Se eu quiser teu apoio, implicitamente eu digo que você é legal, que você é camarada e te dou um OP. A reação óbvia é que você me apoie no canal, um 'apadrinhamento'. Política se aplica no IRC também... hehehehe... Vida virtual imitando vida real.

(Gautama, pvt, 13/12/99).

Um prenúncio dessa mudança foi a mudança dos *bots* no canal, pois o PSObot, de Freezy, tinha saído e entrado o CEFETbot, de Forward. Na seção do Histórico da página do canal há o registro de que ambos não tinham uma relação muito amistosa, pois se os usuários solicitassem informações sobre o PSObot através do CEFETbot, usando o comando *!seen*, ele respondia: “CEFETbot – Não sei, não vi e tenho raiva de quem viu!”. De qualquer forma, o *impeachment* e o roubo do *status* de *founder* é um assunto meio tabu entre os veteranos, porque alterou muito a estrutura de organização do canal e mesmo com as redes de amizades, como será discutido daqui por diante.

Nessa época o fenômeno das propagandas (*spam*) começou a se intensificar, aliado ao crescimento da quantidade de usuários de IRC. Dessa forma, o canal experimentou uma série de mudanças nessa segunda fase: expansão do fenômeno do *spam*, aumento do número de usuários, implantação dos serviços da Brasnet, *impeachment* do primeiro *founder*, roubo do *status* de *founder*, entre outras. Tal conjunto de mudanças, drásticas para os primeiros habitantes, levaram alguns Fundadores a declarar o fim do canal, como fez Storey: “depois disso aí, nosso canal tão querido acabou. Aí começou a entrar gente, em cada

IRContro iam mais 10 pessoas novas, começou a perder aquele [clima]... as panelinhas começaram...”.

Nesse sentido, é como se depois disso o #pouso tivesse sido criado novamente, não mantendo relações com o canal anterior. Ou seja, como se a operação realizada no *Chanserv* pelo usurpador revertesse toda a história anterior. No entanto, a percepção desse acontecimento do canal não teve essa conotação apocalíptica para todos os frequentadores, que entendem que o #pouso de hoje é o mesmo #pouso da fundação, apesar das transformações. De qualquer forma, esses eventos conseguiram transformar a primeira geração do canal em um mito, sempre retomado pelos usuários de todas as gerações, como apresentarei no capítulo seguinte.

A expansão do fenômeno das panelinhas representa o principal marco do fim da geração intermediária e o começo da nova geração. Segundo Aparicao, no começo do canal também existiam panelas, mas havia também um esforço em juntar todos:

Sim, existiam panelas, mas sempre estavam todos juntos. Por exemplo... íamos jogar paintball, já tínhamos nosso time... íamos andar de kart e já tinha a galerinha... íamos num churrasco ou num barzinho, sempre ficávamos juntos, mas os outros nos rodeavam! Existia a panela, mas uma panela unida com todos (...) que nem pode se considerar panela.

(Aparicao, *pvt*, 01/02/00).

Além de as panelinhas multiplicarem-se, com o crescimento do canal aparentemente perdeu-se o projeto coletivista inicial de “serem todos amigos”, sendo que as panelinhas estabeleceram *pedaços* diferenciados dentro e fora do canal.

Privatização

A partir de 98, então, o canal entrou na sua terceira fase, que estende-se até o momento atual. O canal continuou crescendo, como consequência do crescimento do número de *internautas* no Brasil. Como na geração anterior, os novatos ainda não socializados com a cultura do canal eram vistos com desconfiança pelos frequentadores do canal, tanto pelos Fundadores quanto pelos Consolidantes. Além disso, com a entrada de novos usuários, novamente mais novos em termos etários, a média de idade do canal abaixou de cerca de 21 anos para 17 ou 18, segundo *clck*, um dos *ops* da geração consolidante. A média etária da geração dos Fundadores era ainda mais alta do que a da geração intermediária, segundo Storey.

Cresceu também o fenômeno das propagandas, um fenômeno que não é exclusivo do #pouso, mas algo geral do IRC e da Internet. O *spam* de canais continua sendo o mais frequente, principalmente de canais de sexo e troca de fotos eróticas, mas surge também *spam* de sites pornôis, sites com dicas sobre *scripts* de IRC e outros assuntos relacionados à Internet e serviço de hospedagem gratuita de páginas.

Segundo alguns informantes, os *IRContros* diminuíram tanto em quantidade de eventos marcados e realizados, quanto em quantidade de participantes. Tal decréscimo relaciona-se em parte com a desorganização em marcar *IRContros* em cima da hora, sem tempo hábil dos frequentadores se organizarem para ir, acontecendo algumas vezes de nem mesmo quem marcou o evento comparecer. Para tentar resolver essa situação, os *masters* decidiram em meados do segundo semestre de 1999 restringir o anúncio de *IRContros* no tópico do canal, ou seja, ficava proibido o anúncio de *IRContros* no tópico do canal, independente se proposto por operadores ou usuários “normais”. Tal restrição não foi seguida à risca, mas de fato diminuiu a quantidade de *IRContros* realizados entre setembro e dezembro de 1999. No mês de janeiro, os operadores decidiram liberar o anúncio no tópico, desde que o evento tivesse a autorização da maioria dos *ops*.

Além da desorganização, também aconteceram algumas confusões nos *IRContros*, quando frequentadores tentaram resolver, em alguns casos extremos pelo conflito físico, desavenças pessoais surgidas no canal ou em outras esferas, como a história de Stetson, que vários frequentadores sugeriram ser um caso para um estudo mais aprofundado. Stetson criava intrigas entre os frequentadores, como narra Visgo: “exemplos práticos... digamos que ele seduzia as garotas, ficava amigo dos rapazes e depois jogava uns contra os outros. Assim, à primeira vista ele era a pessoa mais simpática e desinteressada do mundo, depois foi mostrando sua verdadeira face”.

Certa ocasião Stetson espalhou no canal que teria ficado com a ex-namorada de um dos frequentadores, exatamente no dia em que tinham terminado o namoro. Vários frequentadores ficaram indignados e, em um dos *IRContros*, juntaram um grupo de descontentes e bateram nele. No próximo *IRContro*, Stetson teria ido armado e com capangas, sendo necessário chamar a polícia para acalmar os ânimos. Ainda segundo Visgo, que é um dos *masters* atuais, depois dessas “baixarias”, parte do pessoal do canal perdeu o interesse em

participar dos *IRContros*, eventos que antes eram considerados “o melhor acontecimento social para qualquer um do canal”¹²².

Os Fundadores foram fechando ainda mais o núcleo original, no que foram acompanhados pelos grupinhos nascidos na geração intermediária. Com essa série de fechamentos, houve uma mudança no tipo das interações: o papo que acontecia no canal, portanto no espaço público, retraiu-se para o espaço privado, como comenta clck: “[o canal] continua crescendo, mas está ficando um canal sem amigos. Sabe, todo mundo conversa em *pvt*, não no aberto (...) e quando é no aberto é só para falar besteira”. Além disso, na opinião de Ataniel, um dos Fundadores, o *pvt* atua com um desagregador social “na medida em que ele esvazia a discussão do canal para duplas já íntimas. Eu odeio entrar lá, ficar meia hora e ninguém dizer nada”. Juntando as duas opiniões, percebe-se que panelinhas significam conversas em *pvt* e canais menores e que a atitude em público de só falar besteiras refere-se às panelinhas dos outros. Em resumo, um canal sem amigos. Só que é importante ressaltar que o que define panelinhas são as amizades estreitas entre os usuários, o que torna a idéia de “panelinhas = um canal sem amigos” um paradoxo.

Esse paradoxo é melhor compreendido se posicionamos seus enunciadores¹²³. Clck é um operador da geração consolidante que tem sua panelinha e encontra-se posicionado no agrupamento que detém a maior parte dos privilégios do canal, os *Panelas*. No entanto, dentro dos *Panelas*, ele ocupa uma posição inferior, sentindo-se fora das grandes discussões. Apesar de ele ter sua panelinha, que nas palavras de Goffman (1996) é um pequeno grupo para se proteger dos iguais, ele não encontra-se numa posição confortável dentro do agrupamento. Pode ser que essa sua opinião viesse a se alterar se ele fosse nomeado *master*, por exemplo.

Já para Ataniel, um Fundador, as panelinhas apesar de concentrarem as “duplas já íntimas”, colidem com sua opinião sobre como deve ser a integração dos membros dentro do #pouso. Opinião esta que formou-se na sua experiência original do canal, quando o tamanho de sua população era tão pequeno que praticamente congregava todos, fazendo com que o canal fosse quase uma só panelinha.

¹²² Esse evento também fez com que o proprietário da Sorveteria *LaCreme* perdesse o interesse em sediar tais *IRContros*, que migraram para outra filial da franquia *LaCreme*.

¹²³ Enunciador é um conceito de Latour (1988, p.304) para especificar o autor do texto que aparentemente paira acima do enunciado, não demonstrando claramente sua posição.

Além dessa mudança, parte dos frequentadores começou a migrar do #pouso para canais menores, que ora tentam concorrer com o #pouso, apresentando-se como canais alternativos de Pouso, ora tentam ser canais intimistas, para reunir panelinhas do #pouso. Os Fundadores analisam em termos negativos essas mudanças, como nota Gautama falando dos canais menores que surgiram: “Olha, o canal #pouso sofreu um processo aí que degradou muito, o pessoal não confiou na qualidade, mas sim na quantidade e o canal ficou grande. Muita gente já tentou abrir #pouso2, #pouso3, mas não conseguiram. O canal morre, falta gente, canal que não tem gente morre”. Já para os frequentadores da nova geração, o *pvt* e os canais menores tornam a convivência suportável no #pouso.

No Quadro 10 apresento um resumo das gerações do canal, destacando as principais características e as categorias criadas.

Quadro 10 – Resumo das Gerações do #pouso

Ordem	1ª geração	Geração intermediária	Nova geração
Marca principal	Fundação	Consolidação	Privatização
Denominação dos membros	Fundadores	Consolidantes	Gente nova
Data aproximada	Ano de 1996	Ano de 1997	1998 - ...
Estimativa da quantidade de frequentadores	30*	70*	200**
Características	<ul style="list-style-type: none"> - Integração - <i>IRContros</i> frequentes e variados - Papo no canal - Hierarquia em torno da fundação do canal e da posse de <i>bots</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Aumento do número de usuários e tentativa de integração - <i>IRContros</i> frequentes, mas menos variados com conflitos físicos - Início da expansão do <i>spam</i> - Hierarquia em torno dos grupos e <i>Chanserv</i> - <i>Impeachment</i> do 1º <i>founder</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Aumenta mais ainda o número de usuários - Papo no <i>pvt</i> - Acentuação das panelinhas e dos canais menores - Diminuição da frequência e qualidade dos <i>IRContros</i> - Aumento ainda maior do <i>spam</i> - Hierarquia em torno dos grupos e <i>Chanserv</i>

*Relato de informantes

**Estimativa a partir de cerca de 60 listas de usuários geradas entre setembro e outubro de 1999. Posteriormente organizei as listas e gerei um “listão” obtendo quase 900 registros, que foram burilados a partir de vários tipos de informações (*logs*, entrevistas, questionário e a base de dados da *Lindinha*) até chegar na estimativa de 200 frequentadores assíduos do canal.

Situação atual

O momento atual é marcado pela convivência em maior ou menor grau das três gerações, além de uma grande massa de visitantes. No perfil geral traçado a partir do questionário, 74,7% dos respondentes têm entre 16 e 25 anos, sendo que a idade mediana é 18 anos. A maioria absoluta dos respondentes é estudante (83,8%) e do sexo masculino (74%). Quanto ao nível de escolaridade, 45,3% dos respondentes possuem até o 2º grau (21,6% incompleto e 23,7% completo) e 38,1% possuem o superior incompleto.

Essas características variam de acordo com as gerações. Nas tabelas estarei incluindo os usuários que responderam o questionário e foram classificados como Visitantes, mas que no entanto não formam uma geração. A sua inclusão justifica-se na medida em que indicam a continuidade do comportamento das gerações. Em todas as gerações, a participação feminina é pequena, entre 25 e 30%, excetuando-se na primeira geração em que é nula.

Tabela 8 – Usuários do #pouso segundo gerações por sexo

		Feminino %	Masculino %	Total	%
Geração	Fundadores	0	100	7	100
	Consolidantes	25	75	36	100
	Gente Nova	31	69	39	100
Não Geração	Visitantes	30	70	17	100
	Total	26	73	99	100

Fonte: Questionário eletrônico.

A média de idade é decrescente dos Fundadores aos Visitantes, o que reforça o relato dos informantes de que a média etária do canal foi progressivamente diminuindo. Da mesma forma, é o comportamento do nível de escolaridade e situação profissional, que estão intimamente relacionadas com a média etária.

Tabela 9 – Usuários do #pouso segundo gerações por média etária

	Geração	N	Média	Mediana
Geração	Fundadores	7	23,57	26
	Consolidantes	36	20,53	20
	Gente Nova	39	18,15	17
Não Geração	Visitantes	17	17,12	18
	Total	99	19,22	18

Fonte: Questionário eletrônico.

Os Fundadores, na sua maioria, têm o nível superior de escolaridade, seja incompleto ou completo. O nível de escolaridade é decrescente dos Fundadores até os Gente Nova, sendo um pouco alterado nos Visitantes, que como já apontado não formam uma geração e nem representam o conjunto dos Visitantes do canal.

Tabela 10 – Usuários do #pouso segundo gerações por nível de escolaridade

		1o. Grau (Completo e Incompleto) %	2o. Grau (Completo e Incompleto) %	Superior (Completo e Incompleto) %	Total	%
Geração	Fundadores	0	28,6	71,4	7	100
	Consolidantes	2,9	31,4	65,7	35	100
	Gente Nova	21,1	57,9	21,1	38	
Não geração	Visitantes	23,5	41,2	35,3	17	100
	Total	13,4	43,3	43,3	97	100

Fonte: Questionário eletrônico. (N – 99; casos válidos - 97).

Os Fundadores na sua totalidade possuem alguma fonte de renda. Tal comportamento é decrescente dos Fundadores aos Visitantes.

Tabela 11 - Usuários do #pouso segundo gerações por situação profissional

		Possui fonte de renda %	Não possui fonte de renda %	Total	
Geração	Fundadores	100	0	7	100
	Consolidantes	47,2	52,8	36	100
	Gente Nova	39,5	60,5	38	100
Não Geração	Visitantes	23,5	76,5	17	100
	Total	43,9	56,1	98	100

Fonte: Questionário eletrônico. (N – 99; casos válidos – 98).

Quanto à participação nos *IRContros*, as gerações mais novas são as que menos participaram deste tipo de evento (38,5% dos Gente Nova e 82,3% dos Visitantes nunca foram em nenhum *IRContro*). Os Consolidantes são os mais ativos (36,1% participam de forma ocasional e 19,4% sempre participam) enquanto que os Fundadores são os que mais deixaram de ir aos *IRContros* (57,1%).

Tabela 12 – Usuários do #pouso segundo gerações por participação nos IRContros

		Nunca fui a nenhum, nem pretendo ir %	Nunca fui a nenhum, mas pretendo ir %	Já fui a alguns, mas deixei de ir %	Vou uma vez ou outra %	Costumo ir sempre que há algum marcado %	Total	%
Geração	Fundadores			57,1	28,6	14,3	7	100
	Consolidantes	8,3	8,3	27,8	36,1	19,4	36	100
	Gente Nova	15,4	23,1	7,7	38,5	15,4	39	100
Não Geração	Visitantes	29,4	52,9	11,8	5,9		17	100
Total		14	21	19	31	14	99	99

Fonte: Questionário eletrônico.

A assiduidade ao canal e construção da reputação, mensurada através da quantidade de citações, encontram-se relacionadas, excetuando-se os Fundadores que beneficiam-se da reputação construída no passado. A assiduidade dos Fundadores e Visitantes é pequena em comparação como as das gerações mais ativas, os Consolidantes e os Gente Nova. Enquanto os Fundadores e Visitantes entraram no canal em média menos de 5 vezes e menos de 1 dia e meio durante a semana da contagem, os Consolidantes e os Gente Nova entraram mais de 15 vezes em mais de 3 dias (Tabela 13).

Tabela 13 – Usuários do #pouso segundo gerações por assiduidade

		Média das entradas totais	Média de dias
Geração	Fundadores N – 7	4,29	1,29
	Consolidantes N – 36	15,22	3,75
	Gente Nova N – 39	16,92	3,92
Não geração	Visitantes N – 17	4,47	1,12
	Total	13,27	3,19

Fonte: Dados da Contagem da população do #pouso.

Mas a reputação é diferenciada (Tabela 14): os Fundadores e Consolidantes tiveram a maior média de citações e os Visitantes quase não foram citados. Os Fundadores construíram sua reputação no passado, que como já indicado, tornou-se uma espécie de mito na situação atual do canal. Os Consolidantes possuem uma reputação considerável, construída pelas posições de operadores (Tabela 15) e pela alta assiduidade.

Tabela 14 – Usuários do #pouso segundo gerações por quantidade de citações recebidas

		N	Média
Geração	Fundadores	7	3,00
	Consolidantes	36	3,56
	Gente Nova	39	1,95
Não Geração	Visitantes	17	0,18
	Total	99	2,30

Fonte: Questionário eletrônico.

Tabela 15 – Usuários do #pouso segundo gerações por status técnico

		Operador %	Usuário normal %	Total	%
Geração	Fundadores	71,4	28,6	7	100
	Consolidantes	38,9	61,1	36	100
	Gente Nova	0	100,0	39	100
Não Geração	Visitantes	0	100,0	17	100
	Total	19*	80	99	100%

Fonte: Questionário eletrônico e observação.

* Do quadro total de 26 operadores, 7 não responderam o questionário.

Tomando-se as citações por geração¹²⁴, observa-se que o quadro é muito endógeno, pois as maiores porcentagens de citações são para a própria geração ou as gerações mais próximas. Ou seja, os respondentes que eram Fundadores na sua maioria citaram outros Fundadores ou no máximo Consolidantes, e assim por diante. Os Visitantes pela própria condição passageira foram os que menos fizeram citações, pois 64,7% deles não citaram ninguém.

Tabela 16 – Usuários do #pouso segundo gerações por citação entre as gerações

	Fundadores N – 7 %	Consolidantes N – 36 %	Gente Nova N – 39 %	Visitantes N – 39 %
Fundadores	85,7	11,1	15,4	0
Consolidantes	42,9	66,7	66,7	23,5
Gente Nova	14,3	44,4	71,8	11,8
Visitantes	0,0	0,0	2,6	11,8
Não citou ninguém	14,3	22,2	15,4	64,7

Fonte: Questionário eletrônico.

¹²⁴ As citações foram classificadas de acordo com a classificação por geração que anteriormente havia feito dos respondentes e outros frequentadores do canal.

Quanto à opinião sobre o canal, os Fundadores remanescentes têm uma opinião quase consensual de que “antigamente era melhor”, e que os novatos das duas gerações posteriores, também por serem mais novos em termos etários, inundaram o canal de futilidade. Aqui percebe-se a utilização da idade como categoria de acusação (Velho, 1987)¹²⁵.

Os novatos reclamam que os mais velhos ficam apenas em suas panelinhas. Segundo ovidio, um *master* da geração intermediária, com a expansão do uso da Internet para um público maior, os usuários antigos teriam se fechado, selecionando os usuários “da casa” para conversar, o que teria deixado deslocados os novatos que chegaram. Isso porque além de não entender o jeito dos mais velhos, por não estarem socializados no meio, vêm esperando encontrar no canal o que viam nas propagandas da TV, dos grandes portais principalmente, nas novelas¹²⁶ e nos filmes, como em *Mensagem pr@ você*, isto é, a promessa de encontrar pessoas interessantes para um tipo específico de relação, ou seja, a relação amorosa:

Pela propaganda na TV, sabe qual é, [que] diz que você vai encontrar gente interessante aqui, a maioria já pensa em namoro, ficar etc, achar um partido, sabe (...) Por exemplo, aquela da Terra — as mulheres conversando e uma menciona “entrei por causa do (nome do cara)”. Daí chega uma adolescente ou mais nova e diz: “entrei por causa do (cara, cara, cara, cara, cara)”, como se você fosse ter “múltipla escolha” na hora de achar alguém e como se tivesse uma PORÇÃO de gente interessante. Sabe como é: “venha pra cá que é mais fácil conhecer assim do que numa boate”.

(ovidio, pvt, 26/02/00).

O resultado desse desencontro tem sido o atrito entre as gerações, em parte devido ao fato de buscarem objetivos diferentes no canal. Segundo Gautama, um dos Fundadores, antigamente havia um clima “mais familiar” e buscava-se “encontrar pessoas diferentes, conhecer pessoas que de outra maneira não seria possível estabelecer amizade”, enquanto que

¹²⁵ Velho (1987) analisou duas categorias de acusação, quais sejam, drogado e subversivo. Segundo ele ambas tem um componente etário, pois tais acusações são feitas geralmente a jovens “o que assinala claramente uma fronteira etária, geracional, aparecendo portanto a clássica situação de tentativa de uma geração mais velha exercer o controle social sobre grupos mais jovens” (id. ibid, p.57-8). No #pouso a idade é usada diretamente como categoria de acusação através do termo “molecada”, dentre outros.

¹²⁶ Refere-se a Explode Coração, a novela da Rede Globo dirigida por Glória Perez que em 1995 apresentou a Internet ao público em geral. Nela o par romântico da trama encontrava-se a partir de um moderníssimo (nos termos da época) serviço de audioconferência (ele, um poderoso empresário brasileiro, no Japão, ela, uma cigana, no Brasil). A introdução da Internet na novela era uma forma de criar polêmica, misturada ao tema dos ciganos e *drag queens* (Banhara, 1995).

atualmente os novatos buscam “alguém para ficar”¹²⁷. Esse discurso não encontra correspondência nos relatos de seduções e paqueras que tive de todas as gerações, mas indica uma diferença de projeto entre as gerações: enquanto os Fundadores teriam um projeto mais coletivista, os intermediários e novatos teriam abandonado tal projeto. Outra explicação é que este projeto não seria mais possível pelo crescimento demográfico, como aponta Ataniel: “Tipicamente, o povo integrava um a um que aparecia. Quando começou a vir muitos, pode ter ficado difícil esse comportamento. E muitos dos que viam queriam ‘contestar’ o ‘poder estabelecido’, ou seja, nós”. Isso aponta para uma necessidade de criar grupos menores para estabelecer os laços mais íntimos.

Como resultado do fechamento dos frequentadores mais velhos, os novatos acabaram criando suas panelinhas também, às vezes espalhando-as pelos canais “intimistas” que criaram, embora “falassem mal” das panelinhas dos veteranos. No entanto, os novatos têm uma opinião mais positiva em relação ao canal, mesmo apontando problemas, como indicam os dados do questionário eletrônico. Solicitados a avaliar o canal, numa questão aberta, 57,6% dos respondentes expressaram uma avaliação positiva sobre a situação atual do canal, mesmo apontando problemas (36,4%). Já outros 28,3% fizeram uma avaliação negativa do canal, sendo que 16,2% consideram que o canal já foi melhor (Tabela 17).

Tabela 17 – Usuários do #pouso segundo avaliação do canal

	Frequência	%	Percentual Cumulativo
Avaliação positiva do momento atual	21	21,2	21,2
Avaliação positiva, mas crítica	36	36,4	57,6
O canal já foi melhor	16	16,2	73,7
Só apontou problemas	12	12,1	85,9
Não emitiu opinião/ opinião neutra	14	14,1	100,0
Total	99	100	

Fonte: Questionário eletrônico.

Tomando-se os mesmos dados por geração, observa-se que a avaliação do canal varia de acordo com a experiência dos usuários no #pouso: a avaliação mais positiva aparece os Gente Nova e os Visitantes, mesmo os Gente Nova criticando os problemas do canal. Os Consolidantes e Fundadores foram os que mais apontaram que o canal já teve melhores dias

¹²⁷ Que como nota Guimarães Jr (2000, p.25), parece ser uma nostalgia comum entre todos os usuários de Internet mais antigos.

ou só apontaram problemas em suas avaliações. E, com exceção dos Visitantes, também as gerações que mais se omitiram em avaliar o canal (Tabela 18).

Tabela 18 – Usuários do #pouso segundo gerações por avaliação do canal

		avaliação positiva do momento atual %	Avaliação positiva, mas crítica %	O canal já foi melhor %	Só apontou problemas %	Não emitiu opinião/ Opinião neutra %	Total	%
Geração	Fundadores	0	0	57,1%	0	42,9%	7	100,0%
	Consolidantes	8,3%	33,3%	22,2%	19,4%	16,7%	36	100,0%
	Gente Nova	28,2%	51,3%	10,3%	7,7%	2,6%	39	100,0%
Não Geração	Visitantes	41,2%	23,5%		11,8%	23,5%	99	100,0%
	Total	21	36	16	12	14		99

Fonte: Questionário eletrônico.

Quadro dos operadores atuais do #pouso

A nomeação de operadores aconteceu de acordo com a força que os agrupamentos foram adquirindo durante as gerações. Os Fundadores conseguiram manter a nomeação restrita aos Fundadores durante a primeira e parte da segunda fase. O episódio do “roubo” do *founder* por um membro da geração intermediária mudou o quadro, pois o “usurpador” foi aos poucos distribuindo *op* para os membros do seu agrupamento. Da mesma forma, os Fundadores ainda mantiveram parte considerável das posições mais altas na estrutura hierárquica do canal, que com o tempo, foram sendo conquistadas pelos membros daquele grupo, que hoje detêm a maior parte do “alto comando” do canal, ou seja, as posições de *masters*. A partir do segundo semestre de 99 foram nomeados frequentadores da nova geração. É interessante enfatizar que houve uma nomeação acentuada de frequentadoras nesse período, depois da reclamação generalizada de que havia poucas operadoras¹²⁸.

Durante a nova geração, aconteceu uma nova mudança de *bot*, do CEFETbot para a Lindinha, propriedade de Apolonio, um dos Fundadores¹²⁹. Lindinha começou a atuar em abril de 1999, sendo que o canal estava sem *bot* desde dezembro de 1998. Em janeiro de

¹²⁸ Das cinco operadoras atuais, três foram nomeadas nesse período.

¹²⁹ Na verdade a posição de Apolonio no quadro de gerações é intermediário entre os Fundadores e os Consolidantes, o que explica em parte sua posição “destoante” no canal. Da mesma forma, os Rebeldes (JAIMAGNIFICO e Edu_Absoluto) são pontes entre os Consolidantes e os Gente Nova.

2000, juntaram-se a ela mais dois *bots*, Barney e BamBam, propriedade de dois operadores, snk e Sea-lion da geração Consolidante. A idéia inicial era substituir Lindinha pelos dois novos *bots*, mas ela acabou permanecendo. Tais mudanças indicam um processo com resistências mas progressivo de passagem do poder dos Fundadores para os operadores da geração Consolidante.

Dessa forma, os operadores do #pouso não são um grupo homogêneo. Em primeiro lugar, há uma hierarquia entre eles. Dos cerca de 26 operadores existentes, 10 deles possuem maior poder de decisão: o *founder* e os 9 *masters*. Os outros cerca de 20 operadores registrados muitas vezes nem ficam sabendo de algumas discussões¹³⁰. Na Figura 9 apresento um resumo das posições de *status* do canal e a distribuição em cada uma dos membros dos agrupamentos identificados, que serão apresentados com mais detalhe no capítulo 5.

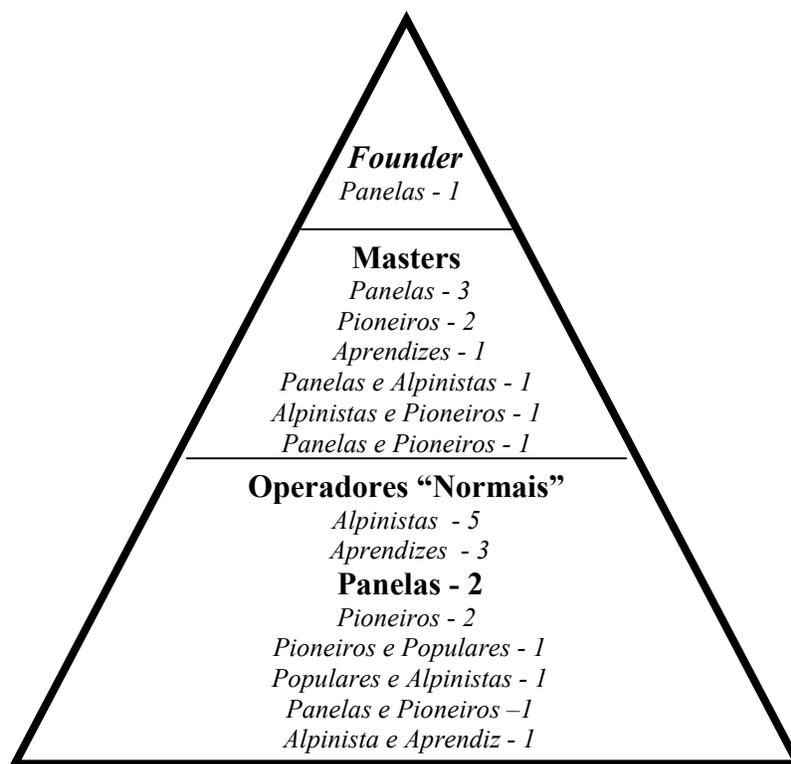


Figura 9 – Hierarquia do canal por *status* no *Chanserv* e agrupamentos

¹³⁰ Além desses operadores registrados no *Chanserv*, alguns usuários “normais” recebem o *status* de operador provisoriamente, quando há apenas um operador registrado no canal que esteja saindo, para o canal não ficar sem operadores. Quando o nomeado sai do canal, perde tal *status*.

A grosso modo, a hierarquia baseia-se em outras hierarquias tradicionais *off-line* de idade, sexo, escolaridade e tipo de formação. Os *masters* são todos do sexo masculino (Tabela 19), são mais velhos (Tabela 20) e têm a escolaridade levemente mais alta (Tabela 21).

Tabela 19 – Operadores do #pouso por sexo

	<i>status de op</i>		
Sexo	<i>master</i>	<i>op</i>	Total
Feminino %	0	31,3	19,2
Masculino %	100,0	68,8	80,8
Total	10	16	26
%	100	100	100

Fonte: Informações do Questionário, da observação e buscas nos *logs*.

Tabela 20 – Operadores do #pouso segundo média etária

<i>Status de op</i>	Média	N
<i>Master</i>	22,25	8
<i>Op</i>	19,92	12
Total	20,85	20

Fonte: Informações do Questionário, da observação e buscas nos *logs*. (N – 26; casos válidos – 20).

Tabela 21 – Operadores do #pouso segundo nível de escolaridade

	<i>master</i>	<i>op</i>	Total
2º grau incompleto %	11,1		4,5
2º grau completo %	11,1	23,1	18,2
Superior Incompleto %	77,8	69,2	72,7
Superior Completo %	0	7,7	4,5
Total	9	13	22
%	100	100	100

Fonte: Informações do Questionário, da observação e buscas nos *logs*. (N – 26; casos válidos – 22)

Além disso, os *Masters* na sua maioria estão em cursos relacionados à computação. Como já tratei na seção histórica, isso reflete ainda as origens do canal, quando os usuários que tinham acesso a tal tecnologia eram mais velhos e trabalhavam em provedores ou faziam cursos na área de informática e acessavam de suas escolas ou universidades. No questionário não perguntei se os usuários tinham algum tipo de formação específica na área de informática, além de curso regular de 2º grau ou de nível superior. Durante a observação,

pude notar que apesar de grande parte dos operadores tinha alguma formação especializada, os cursos superiores eram mais valorizados, como já eram no início do canal, quando esse tipo de conhecimento era uma fonte de conflito entre os Fundadores.

Tabela 22 – Operadores do #pouso segundo curso superior

	<i>master</i>	<i>Op</i>	Total
Cursos ligados à computação %	60,0%	12,5%	30,8%
Outros %	10,0%	50,0%	34,6%
Até 2º grau %	20,0%	18,8%	19,2%
Sem dados %	10,0%	18,8%	15,4%
Total	10	16	26
%	100,0%	100,0%	100,0%

Fonte: Informações do Questionário, da observação e buscas nos *logs*.

Além dessas distinções, os operadores estão distribuídos em todos os agrupamentos identificados, possuindo posições diferentes quanto aos assuntos do canal, como se verá no capítulo 5. Segundo Gautama, eles podem ser diferenciados por sua atitude quanto ao canal em pelo menos 3 grupinhos, que não coincidem com as gerações: os de “esquerda”; os “em cima do muro” e os de “direita”. Os operadores de “esquerda” (Aprendizes e Alpinistas) não estão satisfeitos com a situação do canal, criticam-na e querem mudanças. Os de “direita” (Painelas), pelo contrário, são conservadores e estão numa posição confortável por serem *ops*. Já os “em cima do muro” (Pioneiros) procuram atuar de uma forma justa nas decisões, buscando aplicar a melhor solução em cada caso, porque na verdade estão mais afastados das intrigas do canal. Dentre os de “esquerda”, mais exatamente dentre os Alpinistas, existe uma pequena painelinha que Gautama denominou “renovador”, que aqui serão chamados Rebeldes e terão um papel fundamental no capítulo 5.

Antes que o leitor fique mais confuso do que já pode estar, vou apresentar em resumo as categorias que foram criadas para classificar os usuários do #pouso, seja de forma diacrônica — as gerações (Quadro 13) — seja em termos sincrônicos — os agrupamentos (Quadro 14). As categorias guardam relações, mas tais relações não são diretas nem proporcionais, como se verá no próximo episódio dessa história, ou seja, o capítulo 5.

Quadro 11 – Quadro resumido das Gerações do #pouso – Análise Diacrônica

Fundadores
Consolidantes
Gente Nova
Visitantes

Quadro 12 – Quadro resumido dos Agrupamentos do #pouso– Análise Sincrônica

Aprendizes
Alpinistas
Populares
Panelas
Pioneiros

Capítulo 5 – De chutes, banimentos e matanças: as relações de poder e os privilégios no reino do “Pode Tudo”

Como referido, o objetivo desta dissertação é analisar exercícios de poder no ciberespaço. Como o ciberespaço é composto por espaços de sociabilidade diversos habitados por pessoas das mais diferentes culturas, optei pela escolha de um desses espaços, o IRC, e de uma realidade particular dentro do IRC, os canais geográficos. Acompanhei a vida de um canal geográfico por cerca de um ano, recuperando sua história através de reportagens e entrevistas com os Fundadores. A análise dos exercícios de poder foi feita a partir do exame da formação das panelinhas de usuários e seus posicionamentos nas hierarquias do canal, através dos agrupamentos.

O objetivo deste capítulo é aprofundar a discussão sobre poder nos (ciber)espaços de sociabilidade, que foi iniciada de forma pioneira por Mackinnon (1992) e Reid (1994), que analisaram, respectivamente, a USENET e os MUDs, de forma a apontar novos caminhos e aspectos que necessitam de atenção. Para perceber qual a metáfora dominante no canal, que “combina mundos e os mantêm juntos” (Star, 1996, p. 101), ou seja, fazer a análise do poder a partir da formação dos grupos é necessário atentar para os múltiplos pertencimentos dos usuários e agrupamentos. Isto aponta a necessidade de contextualização mais ampla dos usuários, o que foi feito através do questionário sócio-econômico. Dessa forma, a perspectiva aqui desenvolvida inova também, se comparada ao conjunto da bibliografia especializada, ao procurar articular as experiências *on-line* e *off-line* dos usuários, investigando algumas características sociológicas dos seus membros para procurar padrões de agrupamento e também as experiências coletivas *off-line*, ou seja, os *IRContros* e outros tipos de encontros *off-line*.

Para estabelecer os recursos a partir dos quais os atores podem construir as traduções/metáforas no exercício de poder, utilizar-se-á o esquema de Galbraith (1986) quanto às fontes e instrumentos de poder.

Segundo Reid (1994), em seu estudo sobre MUDs, o poder está relacionado à capacidade, baseada no acesso diferenciado aos comandos do programa, de alterar os ambientes do ciberespaço, através da construção e destruição de objetos e salas, por exemplo. Essa capacidade varia de um mínimo, ou seja, do mero participar do jogo como convidado

(*guest*), ao absoluto, isto é, o poder dos criadores do MUD (na maioria das vezes chamados *God*) de destruir personagens em caso de desobediência contumaz das regras ou até acabar com o jogo inteiro. Também variam de acordo com o tipo de MUD. Quanto mais *status* técnico, mais controle e mais habilidade para enriquecer o sistema, o que acaba resultando em tratamento especial por parte dos outros usuários. Há também hierarquias alternativas baseadas apenas na interação, especialmente na ajuda aos novatos. Nos termos de Reid, a hierarquia técnica também leva a uma deferência especial, o que acaba instituindo uma hierarquia alternativa.

Como nos MUDs, a idéia de níveis diferentes de acesso aos comandos do programa, ou seja, a existência de privilégios técnicos é fundamental para o entendimento do poder no IRC. Tal noção perpassa o mundo da informática de uma forma mais geral¹³¹. Através dos privilégios técnicos é possível estabelecer os instrumentos pelos quais o poder é exercido, bem como suas fontes de legitimação. Outros elementos vão possibilitar hierarquias alternativas, como se verá na análise dos dois primeiros agrupamentos (p.162). Assim, tomando-se, a princípio, os termos de Reid ter-se-á dois tipos de hierarquias no canal: a hierarquia técnica, baseada na distribuição diferenciada dos privilégios técnicos, e a hierarquia alternativa baseada na popularidade, por exemplo.

Resumindo o esquema de Galbraith (1986), são os seguintes os instrumentos e as fontes de legitimação, que na maioria dos casos aparecem combinados:

Quadro 13 – Fontes e instrumentos de poder em Galbraith

Instrumentos pelos quais o poder é exercido	Fontes do direito para esse exercício
Poder Condigno – recompensa negativa Poder Compensatório – recompensa positiva Poder Condicionado – condicionamento social	Personalidade Propriedade ou riqueza Organização

Fonte: Galbraith (1986).

A divisão dos usuários entre operadores (e suas subdivisões) e usuários normais, a partir dos privilégios técnicos, possibilita a existência do poder condigno no IRC. Os usuários sofrem vários tipos de punições nos canais (chutes (*kicks*), banimentos e ser colocado na lista de banimentos por tempo indeterminado (*akick list*)) e na rede (a desconexão forçada dos

¹³¹ Isso é bem evidente nos sistemas operacionais *Unix* e *WindowsNT*.

usuários (akill)) que lembram a violência física *off-line*. No entender de Reid isso implica em um poder absoluto sobre o “corpo virtual” dos usuários:

Foucault has described an effective form of power as one that enables the powerful to "gain access to the bodies of individuals, to their acts, attitudes and modes of everyday behaviour". On a MUD, where the physical body is not present, but the virtual body is at the absolute mercy of the Gods, such power exists quite literally. The Gods of a MUD can manipulate a player's virtual manifestation in any way they please. They can reshape it, remake it, remould it, destroy it. From the perspective of the game universe, such acts of power are absolute. (Reid, 1994).

Como visto, no IRC, o exercício deste tipo de poder é automatizado através dos *bots* e *scripts*, ou seja, estes seguindo a ordem de algum usuário ou agrupamento. No caso aqui estudado, tal tipo de punição, ou sua ameaça, foi utilizada algumas vezes contra o “corpo físico” dos usuários também, nos *IRContros* e em outras oportunidade. Além do caso citado na p.128, um dos Pannels ameaçou um dos Alpinistas de partir para “porrada” por este ter criado uma *info* ofendendo a *bot* do canal e também os operadores. A ameaça física aconteceu depois do usuário ofensor ter sido colocado na *akick list*. O_Meu, o ameaçado, narrou-me esta história assim:

```
[03:19] <cisana> tirou a msg da lindinha?
[03:19] <O_Meu> tirei
[03:19] <O_Meu> o op queria me bater
[03:19] <O_Meu> tal de Config
[03:20] <cisana> bater de verdade?
[03:20] <O_Meu> daí como ele era muito grande e eu sabia que ia apanhar,
    resolvi tirar
[03:20] <O_Meu> eh
[03:20] <cisana> por conta da msg?
[03:20] <O_Meu> teve um IRContro e eu encontrei ele
[03:20] <O_Meu> mais ou menos
[03:20] <cisana> pq entao?
[03:20] <O_Meu> com esse negocio da lindinha agente começo a discutir
[03:20] <O_Meu> eu xinguei ele
[03:20] <O_Meu> ele me xingo
[03:20] <O_Meu> daí ele disse que ia me pegar quando me visse
[03:21] <O_Meu> chegou um dia no mac donalds e eu encontreii ele
(...)
[03:21] <O_Meu> daí ele veio tira satisfacao
(...)
[03:21] <O_Meu> ele foi me entimar lah fora
[03:22] <O_Meu> daí eu fiquei queto e quando cheguei em casa mudei a info
[03:22] <cisana> ele te intimou no ircontro?
[03:22] <O_Meu> sim
[03:22] <O_Meu> ele disse: e agora, vamo resolver akele assunto
[03:22] <O_Meu> dai a Thais separou ele e nao dexo ele me bater
```

(O_Meu, *pvt*, 15/02/00).

Segundo Reid, tal tipo de punição indicaria um retorno à Idade Média, pois no mundo Ocidental atual a punição foi “deslocada” do corpo para o encarceramento e reabilitação social. Já no #pouso, esta característica pode ser entendida em outra direção analisando-se como uma característica própria da faixa etária de grande parte dos participantes. Como lembra Galbraith (1986, p.40): “costuma-se supor, que, quando as crianças amadurecem e se tornam presumivelmente mais civilizadas, recorrerão cada vez menos a esse poder condigno e diminuirá de importância sua fonte na personalidade”.

O poder compensatório não existe propriamente como riqueza ou propriedades nos termos de Galbraith, mas pode ser pensado de outras formas, como a distribuição de *status* de *op* e *voice* para os usuários, seja de forma contínua ou temporária. Isso só é possível devido a um tipo de propriedade, o registro do canal, que permite o acesso ao *Chanserv*. Este serviço estando fora do ar, o controle dos *bots* funciona como uma propriedade também. A troca de informações sobre como achar coisas e resolver problemas na Internet, bem como arquivos de mp3, podem servir para o mesmo propósito. Extrapolando-se o *on-line*, a propriedade de carros e a riqueza de ter dinheiro no bolso para sair à noite pode ter função idêntica, através dos oferecimento de caronas, por exemplo.

Não se deve esquecer a importância da popularidade, como será apresentado em dois agrupamentos (Aprendizes e Populares), como instrumento de recompensas positivas. Conforme apontado anteriormente, Mackinnon (1992) lembra que em Hobbes a reputação é, ao mesmo tempo, benefício do poder e poder, pois ser convidado para *IRContros* particulares por usuários Populares figura como uma recompensa positiva¹³².

Na prática os três instrumentos de imposição estão combinados, bem como as três fontes. “Traduzindo” o esquema de Galbraith no IRC, tem-se que “a propriedade (registro do canal) está sempre associada à organização (canal, serviços da rede) e, não raramente, a uma personalidade dominante (*founder*)” (Galbraith, 1986, 39). No entanto, segundo Galbraith, historicamente a organização foi ascendendo como fonte de legitimação do poder, intimamente associada ao condicionamento social como instrumento. Afirma:

A ascensão da organização nos tempos atuais é, para aqueles dispostos a vê-la, nitidamente visível. Sua influência é sentida na economia, na

¹³² Como apresentado na p.100, durante a aplicação do questionário, tive que negociar recompensas positivas com alguns usuários para que respondessem, em alguns casos, minha foto presente na página em que estava o survey e em outro caso, a entrada no canal particular de uma usuária para prestigiá-la.

estrutura política e no caso especial e sombrio do poder militar; manifesta-se em uma centena de formas de ação de cidadãos e de (assim chamados) grupos de interesse específico que visam obter submissão de terceiros, seja diretamente, seja através do Estado (...) Todos atestam o declínio relativo da personalidade e, em menor grau, da propriedade como fontes de poder. E todos significam uma dependência imensamente maior ao condicionamento social como instrumento de poder. (id. ibid).

No IRC é possível perceber o mesmo movimento, especialmente em redes como a Brasnet que possuem os serviços centralizados de controle de *nicks* e canais. Estes funcionam dentro do IRC como espécies de Estados, garantindo a propriedade de ambos. A garantia para os usuários é a senha, tanto dos *nicks*, quanto do registro do canal no *Chanserv* e do controle dos *bots*. A rede tem uma política educacional constante em relação a questões de segurança, usando o serviço do *Logon News*, como nos trechos abaixo:

-BRASNET- [Logon News - Mar 15 2000] Nunca mostre sua senha pra ninguém que não seja o Nickserv ou Chanserv. Não acredite em mensagens de pessoas que solicitam sua senha com qualquer desculpa! Temos visto muitos espertinhos tentando roubar senhas. O mais prático e seguro é usar sempre o comando /Nickserv identify senha.

-BRASNET- [Logon News - Nov 27 1999] Dicas de segurança: 1. Altere suas senhas regularmente; 2. Não utilize a mesma senha em outros lugares; 3. Não use senhas já usadas anteriormente; 4. Sempre que desconfiar que alguém viu você digitando sua senha altere na primeira oportunidade; 5. Não deixe NINGUEM saber suas senhas de nick :e canal (amigo, amiga, namorado, namorada, pai, mãe, ircop, admin, etc)

[03:12] -BRASNET- [Logon News - Nov 27 1999] Informamos que os serviços da BrasNET que solicitam senha são: Nickserv e Chanserv. Não acredite em mensagens de pessoas que estejam querendo se passar por um desses bots tentando obter sua senha! Caso você já tenha acreditado e tenha enviado sua senha, troque-a imediatamente! As senhas de nicks :e canais são de responsabilidade exclusiva de quem fez o registro. Guarde bem sua senha, pois não poderá recuperá-la caso a perca!

[03:12] -BRASNET- [Logon News - Nov 27 1999] Temos reparado que alguns BOTS tiveram suas senhas perdidas. Cuidem das senhas de seus bots tanto quanto vocês tem com as dos seus nicks.

Os *bots* são controlados por senhas de forma independente à organização da rede, mas acabam sendo submetidos a elas para evitar os conflitos de distribuição de *status*, ou seja, o usuário estar registrado no *bot* como *op*, receber tal *status*, mas ver retirado seu privilégio pelo *Chanserv*, já que neste o usuário não passava de um usuário normal. Apesar disso, certamente os *bots* significam fontes de poder ao largo da rede, como já apontado no conflito entre os dois operadores na p.77, quando um deles controlava o *bot*.

Essa garantia de ambas propriedades fica levemente ameaçada a cada vez que acontece um *netsplit* na rede, quando podem acontecer *takeovers* temporários, e seriamente comprometida nas ocasiões em que ocorrem problemas na base de dados destes serviços. No trecho abaixo, a rede comunica que aconteceu uma falha na base de dados e desculpa-se pelo ocorrido, ou seja, por não ter seguido sua própria política de segurança:

```
[15:38] -BRASNET- [Logon News - Oct 08 1999] Amigos, dia 06/10, por
problemas de disco o banco de dados da rede ficou corrompido e tivemos
que colocar o backup do dia 19/09. Se sua senha não está válida, teste a
antiga. Obrigado e desculpem qualquer transtorno. Agora, para evitar
surpresas, o backup é feito diariamente.
```

Como visto, foi numa dessas ocasiões que o atual *founder* “usurpou” o poder no #pouso, instaurando uma mudança no quadro de *masters* e operadores. A Brasnet também procura regulamentar o uso do poder condigno, especialmente no âmbito da rede, deixando a cargo de cada canal a regulamentação no âmbito dos mesmos¹³³. Essa política refina e garante a noção do fundador do canal ser seu proprietário¹³⁴, reforçando a idéia de privilégio. Dessa forma divulga-se o discurso de que todos no IRC seriam privilegiados por poderem usar a rede e entrar nos canais, ainda que de formas diferentes. Como visto na Figura 2 (p.41), desde o momento que o usuário entra na rede é “bombardeado”, através da Mensagem do Dia (MOTD), com a noção de que deve usar “este serviço como privilégio e não como direito”.

Tal condicionamento explícito aos poucos vai se transformando em implícito. Em entrevista, Apolonio apresentou de uma forma muito lúcida o exercício cotidiano de transformar o condicionamento explícito em implícito.

Mas, sim, o poderzinho de expulsar alguém numa sala de bate-papo sobe à cabeça. Você pode ver que os operadores mais antigos de um canal sempre mandam mensagens mais ofensivas nos kicks porque se sentem mais superiores, se sentem mais no direito de expulsar, e sentem que seu juízo pessoal é correto e indiscutível. (...) Bem o engraçado é que isso até passa despercebido. Um operador, quando questionado sob seus atos, normalmente usa a desculpa: “eu me dedico pacas, fico no irc o tempo inteiro, perco horas do meu dia, acha que faço isso por que gosto? Vocês deviam me agradecer!”

(Apolonio, *pvt*, 22/09/99).

¹³³ No caso do #pouso, com a rejeição da proposta de regras, apresentada na p.74, rejeitou-se também a regulamentação do poder condigno no canal.

¹³⁴ Noção, que não deve ser esquecido, estava presente já no código do programa elaborado por seus criadores (Oikarinen e Reed, 1993 referido na p.71).

Segundo Galbraith (1986, p.12), “boa parte do exercício do poder depende de um condicionamento que pretende ocultá-lo”. Este exercício cotidiano atinge seu objetivo quando os próprios usuários afirmam que sem operadores a vida no IRC fica difícil¹³⁵, como aparece no trecho abaixo. Plutao, um integrante dos Alpinistas, o agrupamento que tenta ascender na hierarquia do canal, inicialmente conversando com dois operadores tinha solicitando banimentos de usuários “desviantes” e sugerido que o *founder* deveria instituir no *Chanserv* uma espécie de proteção aos *ops*. No final, arrematou que sem *op* não tem como controlar o canal. Marcili0_ questionou porque ele não era *op*, já que se comportava como um. Strong concordou e Plutao diz que a nomeação dependia de Forward, o *founder*. No final, Strong também concordou que sem operadores o canal ficava muito ruim:

```
<Plutao> sem Op n tem como controlar
(...)
<Marcili0_> hey Plutao: pq nao pede pra registram vc como op ?
(...)
<Plutao> eu ja pedi
<Plutao> :)
(...)
* Strong achou q Plutao era registrado :/
<Plutao> acontece, q nao depende de kem me da Op sempre, e sim do Octacilio
<Lindinha> [Plutao]: Dou não.136
<Plutao> putz
(...)
<Plutao> [Strong]: nem sou registrado
(...)
<Strong> Plutao: pois é...que sux! essa hora sempre fica vazio!!!!
(#pouso, 04/08/99).
```

É muito interessante notar que, coerente com a proposta de não separar as esferas *on-line* e *off-line*, os próprios operadores reconhecem que os privilégios técnicos num canal de grande porte, especialmente os canais geográficos, fornecem instrumentos e fontes de poder na esfera *off-line*. Continua Apolonio, num momento de grande lucidez:

O Brasil tem uma tradição muito grande de IRContos. Ao contrário de outros países (e eu tentei isso quando estive nos EUA, México e Venezuela), o pessoal que acessa IRC, do Brasil, tem uma ânsia enorme de se encontrar pessoalmente e os canais de cidade têm tradição nisso. Acho que isso influencia, porque o poder (pequeno) do IRC se transforma em enorme poder na vida real, em que você encontra as pessoas. Assim, ser operador de um canal de cidade ou de um canal da "turminha legal" dá mais pontos a você no jogo da vida. No caso de homens, por exemplo, a conseguir companheiras, a conseguir admiração dos outros

¹³⁵ Hobbes, ouvindo isso, sorri todo cheio de si em sua tumba.

¹³⁶ O pedido de *op* é uma palavra-chave à qual Lindinha responde automaticamente. Ela sempre responde frases que indicam que o *status* de *op* não se ganha, mas se conquista.

homens e a poder barganhar por favores... a ficar popular... Às vezes isso é até inconsciente.

(Apolonio, pvt, 22/09/99).

Voltando aos termos de Star (1996), tornar a aceitação do poder do operadores uma coisa natural e necessária ao canal é uma metáfora poderosa no exercício do poder no #pouso. Pois significa transferir um conceito mais amplo da informática para o mundo do IRC, tradução que foi iniciada pelo criador do programa, Jarkko Oikarinen, quando junto com Darren Reed escreveu o protocolo do mesmo e sugeriu que o usuário que cria o canal é seu dono¹³⁷. Da mesma forma estabeleceu que haveria classes de usuários diferenciados ao nível da rede, os IRCops. A justificativa dessa posição era a manutenção de uma ordem mínima na rede de IRC:

To allow a reasonable amount of order to be kept within the IRC network, a special class of clients (operators) is allowed to perform general maintenance functions on the network. Although the powers granted to an operator can be considered as 'dangerous', they are nonetheless required. (Oikarinen e Reed, 1993).

Esta metáfora, através do condicionamento, foi sendo assumida pelos atores, como aparece na seguinte fala de Dio, um operador que atua como ponte entre o agrupamento que detêm a maior concentração de privilégios técnicos (Painéis) e o agrupamento que tenta ascender (Alpinistas):

Bem, a principio acho que falta união no canal, tanto entre os usuários como entre os operadores e claro, tem de se observar que muitos usuários simplesmente não gostam de operadores pelo simples fato de enxergarem a "hierarquia" virtual algum desrespeito ou injustiça. Fora isso as relações entre o pessoal em geral deveria ser melhor sem que houvesse "briguinhas" ou intrigas, pois isso destrói qualquer tentativa de boa relação entre os membros do canal. :)

As briguinhas e intrigas podem ser entendidas como coisas de quem enxerga a hierarquia virtual com injusta, o que no seu entender é extremamente nocivo à saúde do canal. Eliminando-se a idéia de nocivo, é possível perceber que briguinhas e intrigas são disputas entre os agrupamentos por privilégios. Tais disputas, na verdade, são constitutivas dos agrupamentos, como será apresentado adiante.

¹³⁷ Esta idéia pode estar relacionada com outro valor caro na sociedade atual, as noções de direitos autorais e patentes, que tentam garantir aos indivíduos o usufruto, de todas as ordens, de suas idéias e produtos através de algum tipo de registro. Mas esse aspecto mereceria um estudo mais aprofundado.

Panelinhas – um canal sem amigos?

Como referido, as panelinhas investigadas no #pouso são formadas por círculos de amizades mais ou menos fechados dos frequentadores. Trata-se de um termo êmico, cuja noção não é específica do #pouso, pois já encontramos essa categoria na observação de outros canais geográficos. Além disso é uma noção que faz parte do universo simbólico dos estudantes e adolescentes, que formam grande parte do público do #pouso, como apresentado na p.131. Seu caráter inclusivo e fechado atribui uma conotação negativa aos agrupamentos, especialmente por parte dos não membros. Na avaliação do canal feita no questionário, muitos usuários reclamaram da existência de panelinhas no canal que dificultam o acolhimento dos novos usuários. Os reclamantes eram tanto Visitantes, como frequentadores das três gerações do canal.

Assim, o fenômeno investigado perpassa todas as gerações do canal. Por um lado, é negativamente avaliado no canal e fonte de conflitos entre os frequentadores. No entanto, por outro lado, como já apontado, a formação de pequenos grupos parece ser constitutiva da sociabilidade do canal e, embora reclamem das panelinhas dos outros, para habitarem no canal os frequentadores acabam criando as suas.

Os agrupamentos no #pouso estão relacionadas com a trajetórias dos usuários e do canal e com o posicionamento em relação à estrutura hierárquica, entre outros fatores. Como apontado, há basicamente dois tipos de públicos no canal: os visitantes e os frequentadores. Os visitantes representam o público mais fluido do canal, uma grande massa oscilante em termos de volume que têm uma frequência pouco assídua e irregular. Eles não são vistos pelos frequentadores como legítimos participantes do canal. Seu comportamento é considerado rude por não terem passado pelos rituais de iniciação do canal, descritos no capítulo 2¹³⁸, e, conseqüentemente, não terem o manejo necessário com o programa, a cultura e a linguagem própria. Os visitantes são desqualificados também por não terem *nicks* registrados e entrarem só de vez em quando. Por isso são denominados “resto” ou “alienados”. Nesse sentido, os visitantes podem ser entendidos como estrangeiros (Simmel, 1983b).

¹³⁸ Que em resumo são: buscar se enturmar, frequência regular, usar o mesmo *nick*, registrar o *nick*, aprender a linguagem, entender o que são os *bots*, “aguentar” a atitude irônica dos veteranos, aprender os comandos do IRC, aprender sobre *scripts*, talvez ir nos *IRContros*, etc.

Os frequentadores são os que foram acolhidos e socializados no ambiente, apresentando *nicks* registrados e uma frequência assídua de um determinado tempo, que varia de acordo com a trajetória individual. São considerados “os da casa” e “os conhecidos”. Representam um público menor em termos de volume comparado com os visitantes, mas são os usuários que dão vida ao canal, decidindo as regras, estabelecendo as hierarquias, organizando e participando de seus eventos, em suma, fazendo o #pouso ser #pouso.

Os frequentadores relacionam-se com os visitantes de formas diferentes indo da indiferença, passando pelo escárnio e ofensas até a recepção atenciosa. As atitudes dependem do tom das manifestações e dos assuntos relacionados: a maioria é implacável com *flooders*, *spammers* e ofensores, mas costumam ser receptivos com usuários novatos que perguntam dúvidas sobre o IRC e Internet/informática em geral. A atitude mais comum, no entanto, é a ironia, especialmente quando tentam aproximar-se dos frequentadores através dos chamados públicos ou quando cometem gafes, como tentar entabular conversas com os *bots*, reclamando que eles não respondem seus *pvt*s. O tratamento dos visitantes varia de acordo com a geração dos frequentadores, pois os usuários da geração mais nova são mais “rancorosos”, como os “segundanistas” descontando nos calouros o que passaram no trote quando do ingresso na universidade. Por outro lado, os Pioneiros normalmente não têm tanta paciência com eles, usando seus conhecimentos técnicos para zombarem deles, como por exemplo, falar para um visitante que esteja querendo alguma informação para solicitar ao AAA, o *bot* da rede responsável pelo controle de *spam*¹³⁹. Quando alguém abre *pvt* com AAA, ele é automaticamente expulso da rede, como nesse dia:

```
<Rot_Wailler> POR FAVOR...ONDE POSSO PEGAR FOTOS DE MULHERES??
(...)
<Strong> [Rot_Wailler]: diz a lenda que tem na Internet
(...)
<Octane> Rot_Wailler: digite /msg aaa url list about "fotos, mulheres"
(...)
*** Rot_Wailler [~t7DS@5aPVZrviFck.uol.com.br] has quit IRC (Killed
  (OperServ (Mensagens globais sao proibidas na BrasNET. Por favor nao
  insista nisso!)))
<Plutao> [Octane]: vc nao presta
<Plutao> : P
(...)
<Octane> O cara usou o comando mesmo: huahauhauhauhauhauhauhauha
(...)
```

¹³⁹ Antes de AAA, a Brasnet possuía outro *bot* de controle de spam denominado Alcaguete e que tinha dedoduro como *User ID*.

 [Octane]: verdade!!! mais um mané pro mané counter

(#pouso, 08/06/99).

Os visitantes, por sua vez, sentem-se excluídos e reclamam dessa situação, pois esperam que os frequentadores, especialmente os operadores como verdadeiros “donos da casa”, sejam receptivos. No trecho abaixo, eu e Apolonio (apl) conversamos com um visitante que reclama da exclusão:

[03:53] <JR-GLC> porque será que todos os # do irc estão "panelinhas" heim
!?!?!
[03:54] <cisana> como assim, JR-GLC?
[03:54] <JR-GLC> inclusive o da nossa própria cidade... :O/
[03:54] <JR-GLC> Poxa, sempre que entro aki, fico largado as traças...
[03:54] <cisana> mas o que vc faz, fala?
[03:55] <apl> é... você fala no canal?
[03:55] <apl> primeira vez que te vejo falar no canal
[03:55] <JR-GLC> Bom, sou Gerente (técnico) em informática...
[03:55] <Napalm> huauha
(...)
[03:55] <cisana> nao, qdo vc entra aqui, fala no canal?
[03:55] <JR-GLC> não é não, sempre dou uma "passadinha" por aki... :O) mas
estão sempre ocupados... :o/
[03:55] <apl> pow
[03:55] <apl> mas aí que tá
[03:55] <apl> no IRC é pra ser intrometido mesmo
[03:55] <cisana> ou fica soh mandando aquelas msgs chatas: alguém quer tc??
[03:55] <apl> chegar no canal e sair falando
[03:56] <JR-GLC> Mas não consigo... :O)
(...)
[03:56] <JR-GLC> Sem msgs chatas, apenas espero ser chamado...
[03:56] <apl> se for necessário eu falo até sobre a vida reprodutiva das
fisálias hidromedusas do Mar do norte, mas falo
[03:57] <apl> pôôô
[03:57] <apl> senta e espera
[03:57] <apl> aí é que não vai conseguir nada mesmo
[03:57] <apl> o mundo é dos ativos

(#pouso, 15/02/00).

JR-GLC argumenta que é difícil agir de forma mais ativa, mas como ensina Apolonio (apl), o visitante não pode ficar esperando ser recebido, mas deve insistir para ser aceito. Os frequentadores das gerações mais novas também se sentem incomodados pela existência das panelinhas, embora confessem que possuem as suas.

A distinção entre visitantes e frequentadores mostra que o canal assemelha-se a um “panelão”, que exclui a maior parte dos usuários que entram nele. Entrando no “panelão”, os frequentadores criam e estreitam laços e, a partir daí, estabelecem suas panelinhas ou participam das já estabelecidas, e assim, posicionam-se em relação à hierarquia do canal. Em resumo, o fenômeno dos agrupamentos acontece entre os frequentadores, que vão se associar,

entre outros fatores, de acordo com a inserção nas gerações do canal e na disputa pelo poder do canal. Segundo ovidio, um dos *masters* atuais, nisso o IRC assemelha-se a uma escola, na qual as pessoas frequentam e vão encontrando afinidades a partir do contato diário:

O IRC É UMA ESCOLA, você paga¹⁴⁰, você frequenta se quiser, você conhece, vê quase todas as mesmas caras diariamente e forma Painelas, combina de sair, etc. etc. etc. Como acontece nas melhores salas de aula :) Tem o tipo x, o tipo y, etc etc etc. Claro que ficar classificando os outros é coisa ruim, mas as pessoas aqui, tanto quanto nas classes de escola, parecem ficar querendo essa tipificação, sabe, cair naquele clichê: "você é isso, eu sou aquilo". Daí forma as Painelas.

(ovidio, pvt, 26/02/00).

Ataniel, um dos Fundadores falando da turma formada no início do canal faz a mesma comparação: “Vendo assim, eu diria que não foi diferente de uma grande turma de colégio que acaba com o fim das aulas — exceto que ocorreu em velocidade diferente”. A comparação com a sociabilidade estabelecida na escola reafirma a percepção de que os visitantes não fazem parte do canal, pois para isso é preciso um vínculo forte, como a frequência regular e o uso de *nicks* registrados, como a matrícula nas escolas.

Agrupamentos

Foram identificados cinco agrupamentos que juntos congregam 59 usuários da média de 200 frequentadores do canal. Destes, 8 usuários, todos operadores, pertencem a dois agrupamentos simultaneamente como exposto na Tabela 23.

Tabela 23 – Duplo pertencimento nos agrupamentos

	Aprendizes	Alpinistas	Populares	Painelas	Pioneiros	Total	
	%	%	%	%	%	N	%
Aprendizes (12 survey)	95	5	0	0	0	19	100
Alpinistas (17 survey)	4	84	4	4	4	25	100
Populares (4 survey)	0	20	60	0	20	5	100
Painelas (6 survey)	0	10	0	60	30	10	100
Pioneiros (7 survey)	0	12,5	12,5	37,5	37,5	8	100

Fonte: Questionário e observação.

¹⁴⁰ O pagamento mencionado refere-se ao acesso à Internet geral (conta telefônica e provedor de acesso), pois não se paga para usar o IRC.

Os Alpinistas, Aprendizes e Populares têm em sua composição a maior porcentagem de usuários das gerações mais novas (Consolidantes e Gente Nova), enquanto que os Painéis e os Pioneiros não possuem representantes dos Gente Nova (Tabela 24). Como consequência, os agrupamentos formados na sua maior parte por usuários das gerações mais novas, especialmente Aprendizes e Alpinistas, que têm respectivamente 19 e 25 integrantes, são mais volumosos e mais concentrados em relação ao duplo pertencimento. Os demais agrupamentos (Populares, Painéis e Pioneiros) estão mais cristalizados, mesmo que seus membros participem de outro agrupamento simultaneamente. Os Pioneiros são os que mais se espalharam por outros agrupamentos, provavelmente porque os integrantes que são da geração dos Fundadores perderam o contato com seus contemporâneos de geração, visto que grande parte destes deixaram de frequentar o canal. É importante ressaltar também que o agrupamento dos Pioneiros não é formado apenas por Fundadores, mas por Consolidantes que têm uma proximidade grande com eles.

Tabela 24 – Agrupamentos segundo gerações do #pouso

	Aprendizes %	Alpinistas %	Populares %	Painéis %	Pioneiros %
Fundadores	0	4	20	10	50
Consolidantes	42,1	56	40	90	50
Gente Nova	57,9	40	40	0	0
Total - %	100	100	100	100	100
Total - N	19	25	4	10	8

Fonte: Questionário e observação.

Os Painéis concentram a maior quantidade das posições de *Master* do canal, estando entre eles o atual *Founder*. Depois dos Painéis, a segunda maior concentração encontra-se entre os Pioneiros. Os Alpinistas e Aprendizes também possuem *Masters*, mas a maior concentração no total do agrupamento é de usuários normais (Tabela 25).

Tabela 25 - Agrupamentos segundo status técnico

	Aprendizes %	Alpinistas %	Populares %	Painéis %	Pioneiros %
“Usuário normal”	68,4	68	40	0	50
“Op normal”	21	24	60	40	37,5
Master	10,6	8	0	60	12,5
Total - %	100	100	100	100	100
Total - N	19	25	5	10	8

Fonte: Questionário e observação.

A participação feminina é grande entre os Populares, mas diminuta nos demais agrupamentos, destacando-se que inexistente entre os Panelas, agrupamento que detêm a maior concentração de privilégios (Tabela 26).

Tabela 26 - Agrupamentos segundo sexo

	Aprendizes %	Alpinistas %	Populares %	Panelas %	Pioneiros %
Feminino	37	12	60	0	25
Masculino	63	88	40	100	75
Total - %	100	100	100	100	100
Total - N	19	25	5	10	8

Fonte: Questionário e observação.

Os agrupamentos com maior concentração de privilégios (Panelas e Pioneiros) são mais velhos (Tabela 27), têm nível de escolaridade mais elevado (Tabela 28) e (Tabela 29) e em geral trabalham (Tabela 30).

Tabela 27 - Agrupamentos segundo média etária

	Aprendizes	Alpinistas	Populares	Panelas	Pioneiros
Idade média	19,93	17,61	20,5	21,88	21,5
Casos sem dados	4	6	1	2	0
Total - N	19	25	5	10	8

Fonte: Questionário e observação.

Tabela 28 - Agrupamentos segundo situação escolar

	Aprendizes %	Alpinistas %	Populares %	Panelas %	Pioneiros %
Estuda	74	76	60	80	75
Não estuda	10,5	12	20	10	25
Sem dados	15,5	12	20	10	0
Total - %	100	100	100	100	100
Total - N	19	25	5	10	8

Fonte: Questionário e observação.

Tabela 29 - Agrupamentos segundo nível de escolaridade

	Aprendizes %	Alpinistas %	Populares %	Panelas %	Pioneiros %
Até o 2º grau	26,3	64	60	0	25
Superior incompleto	57,9	12	40	90	75
Sem dados	15,8	16	0	10	0
Total - %	100	100	100	100	100
Total - N	19	25	5	10	8

Fonte: Questionário e observação.

Tabela 30 - Agrupamentos segundo situação profissional

	Aprendizes %	Alpinistas %	Populares %	Panelas %	Pioneiros %
Trabalha	31,5	20	80	70	87,5
Não trabalha	31,5	48	20	20	12,5
Sem dados	37	32	0	10	0
Total - %	100	100	100	100	100
Total - N	19	25	5	10	8

Fonte: Questionário e observação.

A assiduidade aparece relacionada, mas não de forma direta, com a construção da reputação, medida através da quantidade de citações. Todos os agrupamentos tiveram quase a totalidade de seus membros citados no survey, destacando-se que Populares, Panelas e Pioneiros foram todos citados (Tabela 31). No entanto, a quantidade média de citações (Tabela 32) varia de acordo com a assiduidade no canal (Tabela 33) e nos *IRContros* (Tabela 34), mas ao mesmo tempo está submetida à composição do agrupamento por geração (Tabela 24). Os Populares, que são o agrupamento mais assíduo, tiveram a maior quantidade média de citações, seguidos pelos Panelas, que também são muito assíduos e têm uma visibilidade maior que os outros agrupamentos por ocuparem mais posições de operadores¹⁴¹. Mas assiduidade não foi sinônimo de quantidade alta de citações, pois os Pioneiros, mesmo tendo uma assiduidade bem menor, tiveram uma quantidade média de citações mais elevada que Alpinistas e um pouco menor que os Aprendizes, sendo que ambos agrupamentos são muito mais assíduos que os Pioneiros.

Tabela 31 - Agrupamentos segundo citação

	Aprendizes %	Alpinistas %	Populares %	Panelas %	Pioneiros %
Foi citado	89,5	92	100	100	100
Não foi citado	10,5	8	0	0	0
Total - %	100	100	100	100	100
Total - N	19	25	5	10	8

Fonte: Questionário.

¹⁴¹ Tal visibilidade é garantida pela posição destacada que seus nicks aparecem na lista de nicks do canal, por possuírem a @. Os Populares também possuem uma visibilidade destacada porque ou são operadores ou recebem voice assim que entram no canal.

Tabela 32 – Agrupamentos segundo quantidade média de citações

	Aprendizes	Alpinistas	Populares	Panelas	Pioneiros
Quantidade média de citações	4,94	3,28	7,6	6,7	4,5

Fonte: Questionário.

Tabela 33 - Agrupamentos segundo assiduidade no canal

	Aprendizes	Alpinistas	Populares	Panelas	Pioneiros
Entradas totais	23,84	14,64	31,6	18,1	6,13
Qtde de dias em que entrou	4,68	3,72	5,2	3,7	2,88

Fonte: Dados da Contagem da população do #pouso.

Tabela 34 - Agrupamentos segundo participação nos *IRContros*

	Aprendizes %	Alpinistas %	Populares %	Panelas %	Pioneiros %
Nunca foi	10,5	0	0	0	0
Deixou de ir	15,8	12	0	30	37,5
Participa ocasionalmente	47,4	56	40	50	37,5
Participa sempre	10,5	16	60	20	25
Sem dados	15,8	16	0	0	0
Total - %	100	100	100	100	100
Total - N	19	25	5	10	8

Fonte: Questionário e observação.

Para observar o relacionamento dos agrupamentos contabilizei os cumprimentos em todos os *logs*, obtendo a Tabela 35. O cruzamento do agrupamento com ele mesmo representa o total de cumprimentos do agrupamento. Observando os totais de cumprimentos entre os agrupamentos é notável que os Aprendizes são os que menos cumprimentam os outros agrupamentos, tendo ainda um leque de relacionamentos dentro do canal mais amplo que os agrupamentos identificados. Já os Pioneiros praticamente só cumprimentam os membros dos outros quatro agrupamentos, visto que com a menor assiduidade passam a relacionar-se mais com os conhecidos. Isto confirma os relatos de que os usuários das gerações mais velhas (Fundadores e Consolidantes) são mais fechados nos seus relacionamentos.

Observando o interior da tabela, fica evidente que as relações se dão por gerações. Os maiores percentuais de cumprimentos dentro de cada agrupamento estão entre Alpinistas, Populares e Aprendizes, que possuem uma composição semelhante de Consolidantes e Gente

nova, por um lado, e entre Pioneiros e Painéis, compostos mais por Fundadores e Consolidantes. O alto índice de cumprimentos entre Pioneiros e Painéis (52,5%) deve-se também porque 30% de seus integrantes pertencem aos dois agrupamentos como visto na Tabela 23. Os Painéis têm relações acentuadas com os Alpinistas (22,4%) pelas disputas em torno dos privilégios no canal, como será apresentado.

Tabela 35 – Relacionamento dos agrupamentos segundo cumprimentos

	Aprendizes %	Alpinistas %	Populares %	Painéis %	Pioneiros %
Aprendizes	100	9,48	10,0	7,7	6,3
Alpinistas	15,3	100	51,2	22,4	15,5
Populares	6,1	19,28	100	6,6	19,9
Painéis	6,2	11,22	8,8	100	52,5
Pioneiros	2,1	3,28	11,1	22,0	100
Total entre os agrupamentos %	29,6	43,2	81,1	58,7	94,3
Total – N	518	1218	860	828	558

Fonte: Quantificação dos cumprimentos dos *logs* inseridos no *NUDIST*.

Além das informações nos questionários, na semana da contagem e nos *logs*, analisados utilizando-se o *NUDIST*, obtive mais informações sobre a participação dos agrupamentos utilizando outro software, desenvolvido por Mário Guimarães Jr. exclusivamente para esse fim. Durante a pesquisa, utilizei pelo menos 3 clientes de IRC: Pirch, IRCLE e mIRC. A partir dos *logs* do mIRC que estavam marcados com o horários das falas (usando o recurso de *timestamp*), extrai todos os nicks e horários de todas os eventos (falas e ações) dos mesmos. Estes *logs* não representam a totalidade dos *logs* inseridos no *NUDIST*, mas apresentava um volume minimamente satisfatório entre agosto de 1999 e abril de 2000. A quantidade por horário e dia da semana é apresentada na Tabela 36. A partir dessa operação de extração, busquei todos os integrantes dos agrupamentos identificados separando as buscas por dia da semana (dias e fins de semana), utilizando o MSAccess. Depois as buscas foram balanceadas pela quantidade de membros e balanceados pela quantidade de *logs* em cada horário/dia da semana. Como resultado, obtive dois gráficos da quantificação da participação dos agrupamentos por horário e dia da semana.

Tabela 36 – Quantidade de logs do Mirc por horário e dia da semana

horário	Fins de semana	Dias da semana
4 a 7	2	5
8 a 11	7	16
12 a 15	9	24
16 a 19	7	22
20 a 23	14	21
00 a 3	15	34

A participação varia de acordo com o dia da semana. Os Populares têm uma participação ativa e destacada nos fins de semana, sendo seguidos pelas Painelas. Os Aprendizes, Alpinistas e Pioneiros têm uma participação menor nesses dias. Durante os dias da semana, o quadro muda bastante, pois há participações mais acentuadas por horários. Os Painelas dominam entre 12:00 e 16:00h, excetuando-se o horário de 12:00 em que os Aprendizes têm uma participação mais elevada e destacada. A partir das 22:00h os Alpinistas passam a dominar, mas durante a madrugada os Pioneiros têm uma participação destacada.

Gráfico 3 – Participação dos agrupamentos por horário nos fins de semana

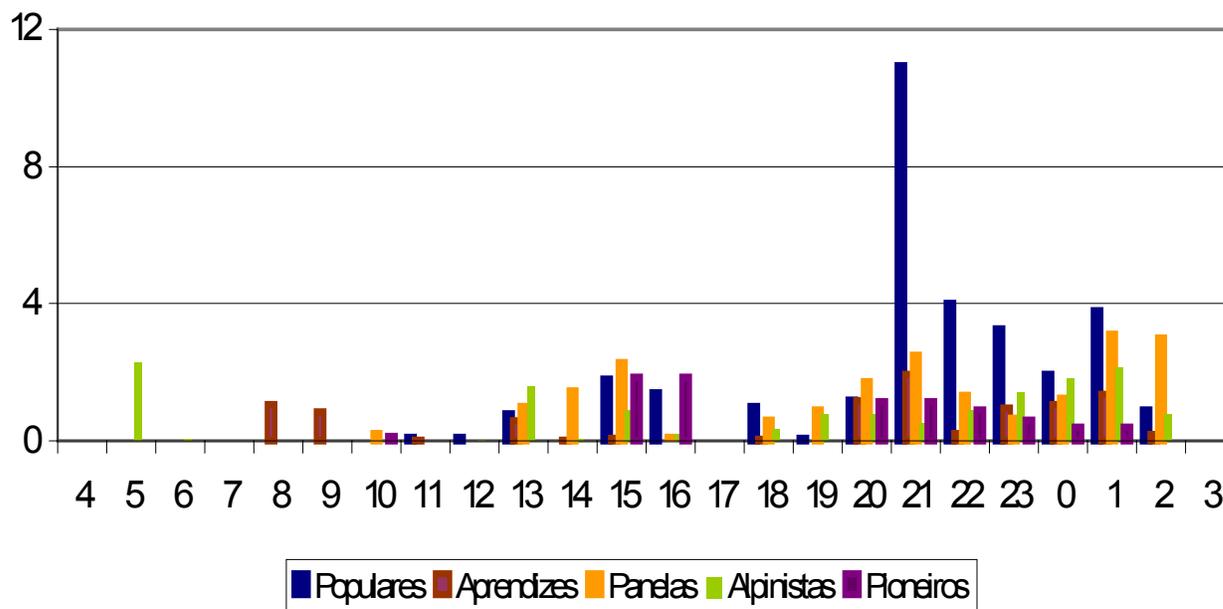
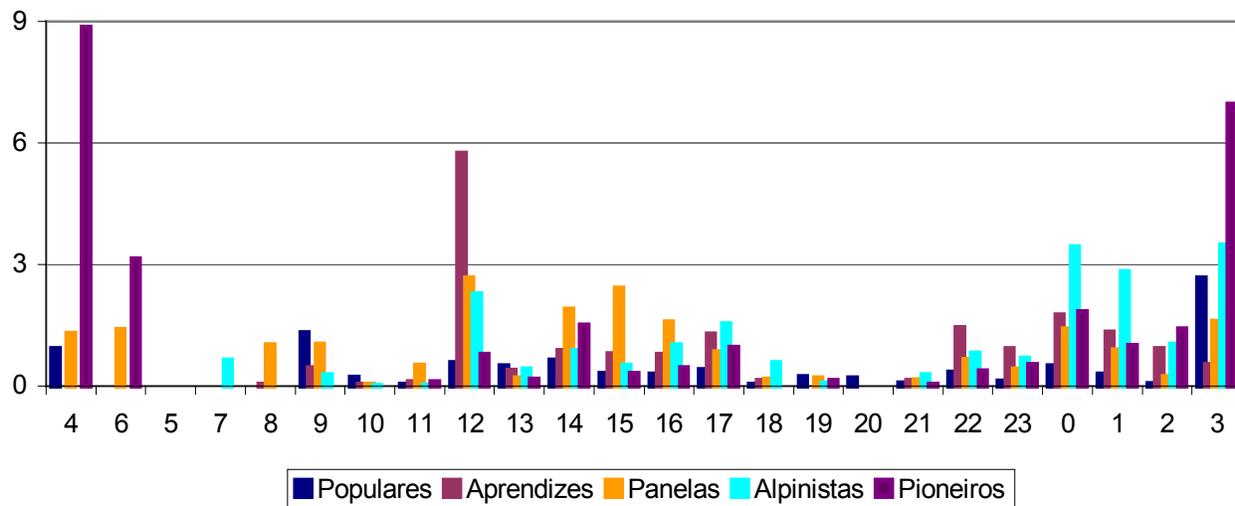


Gráfico 4 - Participação dos agrupamentos por horário nos dias da semana



Ainda a partir destes dados, obtive um índice geral da participação de cada agrupamento no canal nesse período. A partir desse índice, elaborei o diagrama dos relacionamentos dos agrupamentos (Figura 10), que continua de acordo com o quadro dos cumprimentos, apresentado na Tabela 35. As áreas hachuradas representam os casos de duplo pertencimento.

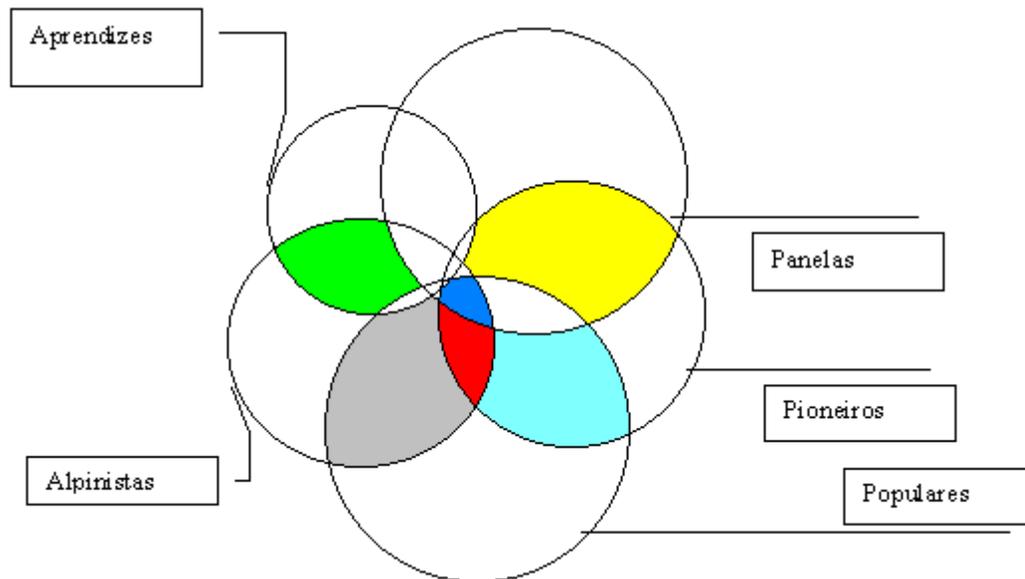


Figura 10 – Relacionamento entre agrupamentos balanceado por participação

A partir de agora, apresento os relacionamentos entre os agrupamentos e seus posicionamentos na disputa de poder do canal, mais uma vez, na construção da metáfora que combina os mundos e os mantém unidos (Star, 1996, p.101). Os agrupamentos serão apresentados num *continuum* em relação à estrutura hierárquica do canal. Os dois primeiros agrupamentos (Aprendizes e Populares) ocupam as posições mais baixas da hierarquia técnica, mas não deixaram de desenvolver hierarquias alternativas, utilizando a noção de Reid (1994). Os três últimos (Pioneiros, Painéis e Alpinistas) estão ou estiveram no páreo da disputa pelos privilégios técnicos. É importante lembrar que se as “redes [sócio-técnicas] acabam por se estabilizar ao longo de um período de tempo alargado” (Star, 1996, p.85), “os conjuntos de convenções nunca são estáveis para os não membros” (id. ibid, p.88). Além de o desenvolvimento das estruturas hierárquicas de poder no IRC não ter passado esse período de tempo largado, existe sempre uma alta possibilidade de desestabilizar um determinado agrupamento que concentra privilégios técnicos, como visto no capítulo 4.

Hierarquias alternativas

Como já referido, os Aprendizes não parecem estar na disputa ativa de posições na hierarquia do canal. Apesar de um dos membros ser *master*, os outros reconhecem que não

fazem parte do "alto comando" do canal, não tendo uma posição importante nas decisões do canal¹⁴². Tal posição na estrutura hierárquica do canal está relacionada a alguns fatores:

a) O agrupamento possui a maior concentração de usuários da Nova Geração, ou seja, trata-se de um dos agrupamentos mais inexperientes no canal. Além de grande parte dos participantes ser da última geração do canal, a maior inexperiência aparece nos motivos alegados para usar outros *nicks*, além do original: ou não usam *nicks* alternativos, ou usam para lidar com problemas técnicos.

b) O agrupamento possui duas operadoras e a posição inferior das operadoras nessa estrutura hierárquica influencia o posicionamento do agrupamento. Os operadores que compõem o agrupamento foram nomeados há mais tempo que as operadoras, desde fins de 1997 pelo menos. Já as operadoras foram nomeadas durante o ano de 99, entre dezembro de 1999 e janeiro de 2000, sendo que elas permaneciam em fase de testes até o fim de nossas observações no mês de março.

c) Seus membros frequentam canais menores, o que “deslegitima” as pretensões de alcançar posições mais altas na hierarquia do canal.

O tema das panelinhas apareceu nas opiniões emitidas sobre o canal. Para os Aprendizes, o canal foi tomado pelas panelinhas, mas ao mesmo tempo, confessam possuir as suas, como também estratégias para penetrar nas panelinhas existentes para conseguirem conviver no canal.

São usuários muito ligados com os aspectos *off-line* da interação do canal e das suas vidas particulares, em relação à escola ou universidade e saídas de lazer. Os dois membros que não estudam são mais desligados em relação ao agrupamento, pois as escolas representam pontos de coesão entre os usuários. Isso se dá não propriamente pelo convívio nas escolas ou universidades, pois frequentam escolas e universidades diferentes, mas pela condição de estudantes, pois é comum conversarem sobre vestibular, cursinho e cursos da faculdade. A convivência nas escola, por outro lado, explica a formação de algumas panelinhas dentro do agrupamento. O nome do agrupamento foi pensado em relação à essa característica, pois são Aprendizes tanto em relação à trajetória no canal, como pelo contato

¹⁴² Foi o master deste agrupamento quem fez a proposta de regras, mas que não foi para frente, sendo que sua reação foi de “desilusão” com o canal e afastamento da disputa.

nas escolas ou faculdades. Da mesma forma que a convivência nas escolas, as saídas noturnas fazem parte da construção das panelinhas.

No canal, possuem um jeito descontraído, manifesto na linguagem e brincadeiras de “paquera” que constantemente fazem. A linguagem utilizada é muito típica da média de idade do agrupamento, sendo comum a utilização de códigos da linguagem dos “manos”, isto é, tanto dos membros do movimento Hip Hop, quanto dos habitantes da periferia de São Paulo.

As paqueras nem sempre são só brincadeira, sendo um dos agrupamentos com mais namorados, ex-namorados e “rolos” dentro do canal. Tais paqueras, de brincadeira e “sérias”, estão muito relacionadas novamente com a idade média dos membros e reforçam os laços dentro do agrupamento, estabelecendo pontes com os outros agrupamentos, especialmente com os Panelas e os Populares.

Como os Aprendizes, os Populares ocupam as posições mais baixas nas hierarquias técnicas. Vêem o canal como um lugar para conviver com os amigos (a panelinha mais íntima), mas também têm conflitos com outros agrupamentos apontando inimizades, fofocas, hipocrisia e interesses. O fato de apontarem fofocas e inimizades só reforça a idéia de que o canal é desunido, ou seja, que existem vários agrupamentos não necessariamente com relações amistosas. No caso de um dos membros, o primeiro *founder* do canal, os interesses a que se refere provavelmente estão ligados ao processo de *impeachment* que sofreu, ou seja, ter sido tirado do poder pelos hipócritas e interesseiros, isto é, o grupo que ascendeu naquele processo (Panelas). Os outros membros quando referem-se a fofocas e intrigas podem estar sendo solidários a ele.

Como nos Aprendizes, um importante ponto de coesão do agrupamento é a intensa e assídua participação no canal, seja *on-line* seja *off-line*. Seus membros são usuários que estão sempre em contato no canal, pessoalmente e por telefone. Saem juntos com frequência, combinando suas saídas publicamente no canal, o que normalmente é feito em *pvt* ou em canais menores. Nessas oportunidades, convidam outros usuários externos ao agrupamento (de outros agrupamentos como os Pioneiros) ou estes convidam-se. Além da popularidade, o contato constante *off-line*, seja pessoalmente seja por telefone, parece ser o maior ponto de coesão desse agrupamento, que praticamente é uma panelinha. Além da ativa

participação *on-line*, frequentam os *IRContros* com assiduidade, como responderam no questionário e como observei, e comentam no canal o que aconteceu nesses eventos.

E como nos *Aprendizes*, existe o jeito descontraído manifestado numa extroversão geral e nas brincadeiras das paqueras. Todos brincam de paquerar no canal, chamando os outros de nomes intimistas ou lançando chamados públicos ironizando os de paquera, como o abaixo:

```
[15:41] <Napalm> Alguma minina quer tc..Tem que atender apenas alguns
requisitos...Pernas torneadas com diâmetro fixo e bronzeamento perfeito,
cabelinhos moreninhos até a altura os ombros, olhos azuis d intensidade
média, ser de boa família constituída inicialmente na Alemanha, ter um
bom poder aquisitivo para adquirir presentes para mim e tem quoser boa
dona-de-casa, odeio mulher preguiçosa...Alguma menina atende aos
requisitos? pvt
```

(#pouso, 23/01/00).

As paqueras funcionam como forma de descontrair o clima do canal, demonstrar as redes de relações e tratar os amigos de uma forma carinhosa. Assim eles vão construindo reputação e tornando-se Populares.

Ao mesmo tempo em que mantêm laços estreitos entre si, os Populares relacionam-se com os demais usuários do canal, sendo uma das panelinhas mais abertas. Assemelham-se a anfitriões do canal, pois circulam entre as várias gerações e agrupamentos. Tanto recebem os visitantes, quanto relacionam-se com os outros agrupamentos. Quanto aos visitantes tratam-nos sem grandes ofensas, mas usando seus conhecimentos técnicos e da cultura da informática para ironizá-los, como no trecho abaixo onde os três usuários, Napalm (*iNTRoMeTiDo*) dos Populares, Ovidio (*iGNoRaDo*) e Config (*ReJeiTADO*) dos Pannels, imitam a linguagem e estilo do *Webchat*:

```
[21:52] * iNTRoMeTiDo fala reservadamente com ReJeiTAD0: ui
[21:52] * iGNoRaDo coxixa no ouvido de iNTRoMeTiDo fuck u
[21:52] * iNTRoMeTiDo da mil beijinhos em ThickGirl-and-The-Bad-Trips
[21:52] * ReJeiTAD0 murmura com iNTRoMeTiDo: De Onnde TC Gato?
```

(#pouso, 07/11/99)

Apesar da atitude irônica com os visitantes, são um dos agrupamentos mais tolerantes e acolhedores quanto a eles. A recepção aos visitantes acontece especialmente em relação aos do sexo masculino, devido a este agrupamento ser composto na sua maioria por mulheres.

Ao contrário dos *Aprendizes*, os Populares é um agrupamento com experiência mista e mesmo os integrantes da Nova Geração já se apropriaram dos recursos do mIRC,

utilizando de forma muito personalizada os *nicks*, as *infos* e as *quit msgs*. Já atingiram uma etapa tal de suas trajetórias que são tão conhecidos, a ponto de seus *nicks* tornarem-se motivo para roubo ou terem que utilizar *nicks* alternativos para entrar despercebidos no canal.

A ponte entre todas as gerações e agrupamentos acontece porque seus membros são das três gerações e também devido à condição de operadores de três dos membros e a participação das duas frequentadoras da nova geração em alguns canais menores, inclusive como operadoras. Os membros que são operadores no #pouso são menos ativos que os operadores dos outros agrupamentos e não são *masters*, o que reforça que este agrupamento não possui uma posição destacada na estrutura hierárquica do canal, até porque parte de seus membros frequenta canais menores.

Estes dois agrupamentos mesmo ocupando posições mais baixas na hierarquia técnica, desenvolveram hierarquias alternativas relacionadas à reputação e relacionamento estratégico com os agrupamentos, mais acentuado no caso dos Populares. Cabe lembrar novamente que, nos termos de Mackinnon/Hobbes, a reputação é ao mesmo tempo poder e benefício do poder. Nesse sentido, o esforço aqui é por dizer, ainda precocemente, que as hierarquias técnicas são tão “sociais” quanto as hierarquias alternativas são “técnicas”.

Hierarquia técnica

Como visto no capítulo 4, a concentração maior de privilégios foi passando de agrupamento para agrupamento de forma não pacífica. Os Pioneiros que detinham todas as posições num primeiro momento foram cedendo posições de operadores a usuários da geração intermediária, em parte porque começaram a diminuir a presença e participação no canal. O processo foi acelerado com o roubo do *status* de *founder* por um membro da geração intermediária, apoiado em seu agrupamento. Durante a realização da pesquisa, outro agrupamento emergiu nessa disputa, o agrupamento aqui denominado de Alpinistas, por terem claramente pretensões e projetos de conseguirem mais posições na hierarquia do canal. Dessa forma, os Pioneiros ocuparam posições destacadas no passado, os Pannels no presente e os Alpinistas poderão vir a ocupar no futuro.

Os relacionamentos dos três agrupamentos serão apresentados simultaneamente, tentando ver como negociam significados para os eventos do canal, e assim constroem as metáforas dominantes estendendo o relativismo da sociologia da ciência para a análise do

estabelecimento destas metáforas, vendo os grupos envolvidos e outras possíveis soluções (Pinch e Bijker, 1987). Em Goffman, um ponto de partida privilegiado é a análise dos dramas públicos de queda de fachada, em que a encenação individual ou de equipe não se sustenta e ocasiona uma reviravolta de definições de papéis, reputações e expectativas. Nos relacionamentos entre os agrupamentos ver-se-á as mudanças de definição das situações, verdadeiros dramas públicos de quedas de fachada, nos termos de Goffman. Quando um consenso operacional inicial quebra-se ficam mais evidentes os mecanismos e estratégias presentes em qualquer elaboração de *self*/equipes, podendo ser tomados como elucidativos de toda a complexa maquinaria de construção de apresentações em equipe (Aranha Filho, *e-mail*, 12/11/98).

Nesse exercício, a ênfase maior recairá nos Panelas e Alpinistas, pois os integrantes Fundadores dos Pioneiros tiveram espaço destacado na seção histórica no capítulo 4 e os demais Consolidantes que compõem o agrupamento dos Pioneiros estão em outros agrupamentos também, deixando aqui as atenções mais voltadas para a análise sincrônica. Os Pioneiros têm uma participação e assiduidade bem menor que os outros agrupamentos, como é possível ver na Tabela 33. No entanto, a média de citações que receberam no questionário eletrônico não é desprezível (Tabela 32), mas se pode dizer que vivem de ciclos passados de afirmações e respostas (Mackinnon, 1992).

Problemas do canal

Nos três agrupamentos existe o discurso de que “antes o canal era melhor”, mas analisando-se com calma percebe-se este discurso possui significados diferentes de acordo com os enunciadores, ou seja, os agrupamentos. Nas opiniões que os Pioneiros emitiram sobre o canal, na ocasião do survey, falaram sobre a mudança que o canal passou. Segundo eles, o crescimento do mesmo encheu-o de adolescentes e pessoas estranhas que buscam outras coisas (sexo) diferentes das anteriormente buscadas pelos mais velhos (amizades), em termos de idade cronológica e geração no canal. Além disso, os novatos acabaram formando canais menores. As mudanças são na sua maioria negativamente avaliadas¹⁴³. No geral, apresentam

¹⁴³ Há uma avaliação destoante, a de Apolonio, o pioneiro master que deu opiniões bem lúcidas do canal. Esta opinião condiz com sua posição de estranho no canal porque contesta muita a atuação dos operadores e por isso, diz que demorou a pegar op no canal, apesar de ter todos os requisitos “teóricos” (conhecimento técnico, interesse e participação), porque brigava muito e contestava ações dos outros.

um discurso de mais velhos e responsáveis no canal, fazendo questão de se distinguirem dos novatos, que no seu entender são crianças. Por isso, na relação com visitantes são meio ácidos.

Os Painéis possuem uma posição privilegiada na estrutura hierárquica do canal, que conforma tanto suas atitudes com visitantes e rebeldes quanto suas opiniões sobre o canal. A partir disso é que foram denominados Painéis, denominação que dessa vez, foi elaborada a partir da sugestão de um dos informantes integrante dos Alpinistas. As opiniões expressam que nem os operadores nem os usuários do canal são grupos homogêneos e que existem conflitos e desunião. Tentam justificar as divisões e diferenças utilizando o discurso de que “antes era melhor porque o pessoal era mais velho e buscava amizade” e que depois o crescimento do canal, visto como inevitável já que acompanhou o crescimento da Internet no Brasil, trouxe adolescentes (*mulekes*) para o canal com idades, objetivos e comportamentos (de acordo com a idade) diferentes dos veteranos. Isto criou conflitos e fez com que surgissem as painelinas, vistas dessa forma como naturais e inevitáveis, já que os públicos das diferentes gerações são evidentemente diferentes. É relevante notar a importância da noção de inevitável, seja em relação ao crescimento do canal seja ao surgimento das painelinas. Tal noção pode ser interpretada como uma justificativa para os problemas que o canal enfrenta e para a atuação do agrupamento quanto a eles.

Nos Alpinistas também existe este discurso, apesar de a maioria praticamente não ter vivenciado essa época anterior. Tal discurso serve para idealizar o tempo da fundação e, assim, criticar a atuação dos Painéis que tomaram o poder, mas não souberam conduzir o canal tão bem quanto os Fundadores. De uma forma geral, reclamam da atuação dos Painéis, pois vivem pedindo para eles banirem *spammers*, *flooders* e outros que estão incomodando o canal, na sua opinião. Mas é importante notar uma divisão: quando se trata de proteger a ordem do canal de invasores e ofensores alguns posicionam-se ao lado dos Painéis, no sentido de não desacreditarem a instituição que querem tomar, enquanto outros posicionam-se de forma crítica. Trata-se de um agrupamento heterogêneo e que tem conflitos internos por conta de projetos diferentes em relação a obtenção de privilégios técnicos no canal e, secundariamente, devido a preferências diferentes quanto ao futebol. Dessa forma, notamos

pelo menos 3 subdivisões dentro dos Alpinistas¹⁴⁴, a partir das opiniões nos questionário e da observação de suas atitudes no canal:

a) Três integrantes funcionam como pontes com os Painelas e Pioneiros, no sentido em que estão muito bem integrados na “panela central do canal”. Um deles pertence duplamente aos Alpinistas e Painelas, outro aos Pioneiros e Alpinistas e o terceiro pertence apenas aos Alpinistas, mas construiu a página do canal. Vêem os agrupamentos do canal e percebem as disputas por poder, mas tentam “botar panos quentes” nos conflitos mais acirrados.

b) 17 integrantes são críticos da atuação dos Painelas e portadores ativos do discurso de que “antes o canal era melhor”. Nesse grupo, este discurso significa “nós podemos fazer melhor que os Painelas”. Nesse subgrupo dos Alpinistas encontram-se os Rebeldes, uma pequena painelinha. Seus integrantes (JAIMAGNIFICO, Edu_Absoluto e Ultra_Linda, a namorada de Edu_Absoluto) podem ser vistos como agentes da discórdia no canal, por serem ácidos críticos tanto da sua organização quanto do estilo de vida de seus usuários. Na opinião de Gautama, um dos Pioneiros, constituem-se como o grupo renovador do canal. O mais interessante desta painelinha é que um dos seus membros foi registrado pelo *founder* como operador, numa política de tentar diminuir sua atuação crítica.

c) Quatro integrantes ainda parecem estar no clima de visitantes, tomando o canal como um lugar para “zoniar”, ou seja, para ficarem apenas brincando.

Os Painelas muitas vezes ridicularizam os Rebeldes, especialmente JAIMAGNIFICO que virou operador, questionando suas atitudes, contestando o seu *status* de operador e às vezes humilhado-no, como no dia em que o expulsaram do canal para que ele conhecesse o inferno. Por sua vez, JAIMAGNIFICO vive jogando na cara dos Painelas que apesar de todos essas críticas foi registrado operador. No mesmo dia em que ficaram lembrando as *infos* históricas (como apresentado na p.67), três integrantes dos Alpinistas começaram a lembrar de suas próprias *infos* e as disputas mais recentes do canal:

```
* JAIMAGNIFICO_ tem memoria fotografica
(...)
<JAIMAGNIFICO_> Plutao
<Plutao> oi
<JAIMAGNIFICO_> vc lembra da minha frase predileta?
<Plutao> hmm
```

¹⁴⁴ Entre os Painelas também existe uma divisão interna em torno das posições de master ou operadores normais, sendo que parte dos operadores normais contesta algumas posições dos masters.

comportamento com o objetivo de criar um possível grupo de apoio e, quem sabe, fazer emergir outros operadores entre os Alpinistas. JAIMAGNIFICO aproveita para lembrar que, se dependesse de Dio, ele nunca teria se tornado um operador. E Dio lembra que só se tornou porque isso dependia do *founder*, Octacilio. A partir da quantificação das ações dos operadores (Tabela 37), foi possível perceber que juntando as atividades de organização (setar tópico e marcar *IRContros*, e *kickar/banir*), os Painelas saem na frente. Mas em relação a dar *voice* são outros operadores que se destacam, dos Alpinistas, Aprendizes e Populares, que precisam criar seus grupos de apoio. Além da distribuição farta de *voice*, os Rebeldes fazem questão de cumprimentar o maior número possível de pessoas quando entram no canal.

Tabela 37 – Ações dos operadores segundo agrupamento por tipo de ação

	Aprendizes Bal (5)*	Alpinistas Bal (3)	Populares Bal (9)	Painelas Bal (10)	Pioneiros Bal (4)
Setar tópico	9,4	13	7,5556	9,9	1,75
<i>Kickar</i> e banir	23,2	24	36,556	52	13,75
Dar e tirar <i>voice</i>	28,6	46,333	38,444	11,6	10,5
Total de ações	61,2	83,333	82,556	73,5	26

Fonte: Quantificação das ações dos operadores a partir dos *logs* inseridos no NUDIST.

* Índice balanceado por quantidade de operadores do agrupamento.

Além da criação de um grupo de apoio, os Alpinistas têm como armas de negociação na disputa por privilégios técnicos o conhecimento da história do canal¹⁴⁵, as ácidas críticas aos Painelas e o conhecimento técnico do IRC, manifestado na confecção de Scripts¹⁴⁶. No entanto, nos termos dos Painelas encontram-se em desvantagem pela escolaridade mais baixa, a frequência a canais menores e a constante discussão sobre futebol ou sobre nerds, assuntos considerados *bad words*. O importante aqui é ver que os termos da disputa pelo posicionamento na hierarquia do canal nem sempre foram estes, pois estes foram os termos estabelecidos pelos Painelas desde que assumiram a maior concentração de privilégios técnicos no canal.

Tentativas de *takeovers*

É importante então, reconstruir alguns destes termos, exercício possibilitado pela atuação dos Rebeldes. Seguindo a ordem cronológica dos eventos, vamos acompanhar duas

¹⁴⁵ No dia da brincadeira do “troca troca” de nicks, exposta na p.111, três dos quatro envolvidos eram Alpinistas.

¹⁴⁶ Quatro de seus membros desenvolveram scripts.

tentativas de *takeover*, um pedido de *op* (até fevereiro de 1999) e a crítica das chamadas *bad words* do canal (entre em fevereiro de 2000).

Como apresentado no capítulo 2 (p.69), em janeiro de 1999 um dos Rebeldes afirmou ter dado *takeover*¹⁴⁷ no canal. Sua intenção maior era mostrar que era capaz e que o canal não estava bem protegido do que para efetivamente tomar o poder, como fez Forward, até porque não tinha base de apoio para isso. Passados alguns dias, este mesmo Rebelde reclamou que deveria se tornar operador no canal (seu colega rebelde estava como operador nomeado no canal nesse momento):

```
<Edu_Absoluto_Polemico> CARas..... ta na hora
de eu ser op aqui
(...)
<StanceMan> nem ta
<StanceMan> :P
<JAIMAGNIFICO_> ehhehe
<StanceMan> pq c nao é nerd
(...)

<JAIMAGNIFICO_> por que Edu_ ?
<Vagrant> Edu_: E o newbie ?
(...)
<StanceMan> só qm é nerd pode ser OP
<Vagrant> Edu_: E o #newbie ?
(...)
JAIMAGNIFICO_ sets mode: +b !
@g9mV1OZN2Jpp.zaz.com.br
JAIMAGNIFICO_ has kicked Vagrant from #pouso
(JAIMAGNIFICO_)
<Edu_Absoluto_Polemico> ainda existe
<Dio> AUEhuAEHuAHeuAHeuaHEuAHEuAHEuHAEuAH
EuaHEuEHuh
StanceMan sets mode: -b !
@g9mV1OZN2Jpp.zaz.com.br
(...)
<Edu_Absoluto_Polemico> ainda existe - mas
sempre vazio
* A-L-P NERD
<StanceMan> duh
<A-L-P> :D
<StanceMan> lamericidade
```

Edu_ diz que está na hora de se tornar um operador do canal, mas outro operador ironiza seu pedido dizendo que ele não pode ser operador porque sempre afirma que não é nerd, e só os nerds poderiam ser registrados como operadores.

Seu colega rebelde pergunta-lhe porque pede para ser “operado” e outro operador questiona que ele já é operador de um canal menor do #pouso e que deveria se contentar com isso.

Imediatamente, o amigo rebelde bane o operador que contestou o pedido, sendo desbanido pelo primeiro operador dessa história (StanceMan).

¹⁴⁷ Nesse dia ele usou um outro *nick* para disfarçar, mas foi possível identificá-lo a partir da máscara.

```
<Jimmy_> [Edu_Absoluto_Polemico]: nem enxe!  
(...)  
<donald_javolto_duck> o JAIMAGNIFICO eh puxa  
sacao hein?
```

(#pouso, 25/01/99)

Aqui, aparece claramente que possuir e participar de canais menores representa um ponto a menos na disputa pelos privilégios técnicos do canal. E também já aparece a noção de nerd que mais tarde viria a ser transformada em *Bad Word*. Na verdade, a impressão é que os termos da disputa foram sendo estabelecidos no conflito com os Rebeldes, não tendo sido decididos anteriormente pelos Painéis.

Dias depois, JAIMAGNIFICO tentou passar-se pelo *founder* e “dar-se” *op*, mesmo que de forma momentânea, aproveitando que o *Chanserv* não estava no ar. No entanto, sua tentativa foi descoberta pelos operadores e usuários que estavam no canal e ele teve que recuar. Nessa época ele era nomeado operador por amigos quando entrava no canal, mas não tinha o *status* garantido pelo registro no *Chanserv*, que é feito apenas pelo *founder*.

```
<Coat> O JAIMAGNIFICO disse que vai me  
banir hj à noite!  
<fume> ah só  
<fume> ele tbm quer ser um op sem  
escrúpulos
```

Coat e fume conversam sobre o comportamento de JAIMAGNIFICO.

JAIMAGNIFICO entra no canal usando o *nick* do Forward e recebe o *status* de operador imediatamente de Coat, um *op* descuidado.

```
Forward sets mode: -o Coat  
Forward sets mode: -o Big_A  
Forward sets mode: -o Octane  
<Coat>  
HaUhAuHaUhAuHaUhAuHaUhAuHaUhAuHaUhAu!!!  
=)  
<fume> mauzaum esse Octacilio  
<Coat> Ezaum!  
Forward changes topic to "PEDIR OP OU  
VOICE=BAN IRCarnaval: Clube Verao Sócio  
R$10 p/noite, R$25 pacote, Ñ sócio: R$30  
p/noite, R$120 pacote"
```

Imediatamente, Forward (JAIMAGNIFICO) retira o *status* de *op* dos outros usuários.

```

JAIMAGNIFICO_ [~Forward@qlFh01QT4Kk.uol.com.br] has joined #pouso
<JAIMAGNIFICO_> AEEEEEEEEEE
<JAIMAGNIFICO_> AEEEEEE
Octane [~Silviano@l36hTXJDQ4E.tali.org.br] has quit IRC (Ping timeout)
<JAIMAGNIFICO_> fala Forward
<Coat> Falae JAIMAGNIFICO_!
Forward sets mode: +o JAIMAGNIFICO_
<Forward> fala JAIME :)
<Forward> toma conta ae :)
(...)
<Coat> ./whois JAIMAGNIFICO_
<Coat>
HaUhAuHaUhAuHaUhAuHaUhAuHaUhAuHaUhAu!!!
=)
<JAIMAGNIFICO_> :)
Forward [~Forward@qlFh01QT4Kk.uol.com.br] has left #pouso
<fume> naum é engravado
<Coat>
HaUhAuHaUhAuHaUhAuHaUhAuHaUhAuHaUhAu!!!
=)
<fume> é triste
<Coat> JAIMAGNIFICO_ op
<Coat>
HaUhAuHaUhAuHaUhAuHaUhAuHaUhAuHaUhAu!!!
=)
<Coat> NUSS
(...)
JAIMAGNIFICO_ has kicked Coat from #pouso (é a vida !)
<fume> tirô o clone JAIME?
<fume> pq?
<JAIMAGNIFICO_> fume : pvt-me
Octane [~Silviano@l36hTXJDQ4E.tali.org.br] has joined #pouso
Coat [Coat@Tl2hqyxXlCg.universo.br] has joined #pouso
<JAIMAGNIFICO_> aeeeeeee Coat !!
<fume> isso se chama takeover, e TAKEOVER=AKICK
(...)
<Coat> Que tonto!
(...)
<Coat> JAIMAGNIFICO_ foi mais esperto que eu!
(...)
<fume> é
<fume> vc foi beeeeeem lamer
<Octane> um dia da caca, outro do cacador

```

Então JAIME entra com seu próprio *nick* como se nada tivesse acontecido, ganhando *op* do pretense *founder*. No entanto, reparando bem, as máscaras de ambos (Forward e JAIMAGNIFICO) são idênticas, o que indica que o primeiro era um *clone* do JAIMAGNIFICO.

Nesse momento, Coat se dá conta que Forward é JAIMAGNIFICO, reconhecendo que fez besteira em dar o *status* para o falso Forward.

JAIMAGNIFICO, aproveitando sua nova condição, *kicka* o operador descuidado e tenta cooptar o operador veterano (fume), que no entanto permanece firme, lembrando-lhe que o que estava fazendo era considerado *takeover*, o que resultaria na colocação de seu nome na *akick list* quando o verdadeiro fundador ficasse sabendo da história.

```

<Coat> Passou a perna!
<Track> [ Coat ]: entaum vc ta ficando
lerdo mesmo !
<fume> hehehehehe
(...)
<Coat> Aquele Forward que entrou não era o
Forward!
* Coat faz Análise de Sistemas
<Big_A> [Coat]: num dá op assim
<fume> Coat: nossa! q perspicácia!
<Big_A> chamado JAIMAGNIFICO né?
<Coat> O whois do JAIMAGNIFICO_ era
idêntico ao do Forward
JAIMAGNIFICO_
[~Forward@qlFh01QT4Kk.uol.com.br] has
left #pouso
<Coat> Mó arapuça
<Octane> quando o Forward souber disso vai
ficar fudido
(...)
Forward [~Forward@qlFh01QT4Kk.uol.com.br]
has joined #pouso
<Forward> sem brigas agora
<Coat> Seu sujo!
Forward [~Forward@qlFh01QT4Kk.uol.com.br]
has left #pouso
Octane is now known as Guest7520
Coat is now known as Guest7523
JAIMAGNIFICO_
[~Forward@qlFh01QT4Kk.uol.com.br] has
joined #pouso
<Track> [ JAIMAGNIFICO_ ]: xii marquinhos
<JAIMAGNIFICO_> pronto !
Guest7520 is now known as Octane
<JAIMAGNIFICO_> o problema era qual ?
<JAIMAGNIFICO_> eu ser op !?
<JAIMAGNIFICO_> satisfeitos ?!
<JAIMAGNIFICO_> nao tem ninguem !
<fume> o problema foi vc ter dado takeover
<fume> só esse
<JAIMAGNIFICO_> nunca dei take o ver aqui
<JAIMAGNIFICO_> foi o Edu_
<Guest7523> O Forward ficará sabendo!
JAIMAGNIFICO_
[~Forward@qlFh01QT4Kk.uol.com.br] has
quit IRC (Quit: Leaving)
Guest7523 is now known as Coat

```

Um operador veterano (Big_A) critica Coat por ter dado o *status* ao falso *founder*.

JAIMAGNIFICO ainda coloca seu *clone* novamente no canal, e aproveitando que os serviços da rede estavam voltando ao ar (repare-se alguns usuários serem transformados em Guests) e iriam retirar seu *status* forjado, ele próprio o retira.

(#pouso, 9/2/99)

Pelos registros disponíveis, JAIMAGNIFICO foi registrado operador por volta de junho de 1999. A partir de então seu comportamento alterou-se um pouco, tornando-se menos crítico e agindo como os operadores que antes criticava. Mas como já referido, seu *status* de *op* era constantemente criticado durante a pesquisa.

Bad Words

Durante o ano de 1999, o tema do futebol, especialmente discussões envolvendo torcedores dos dois times da cidade, tornou-se uma *Bad Word*. Já foi referido que este é um tema comum e mobilizador dos Alpinistas, o que levanta uma importante observação: todas as *Bad Words* estão ligadas a um agrupamento ou geração estigmatizado:

- a) Uma dupla infanto-juvenil da região em relação aos visitantes;
- b) futebol em relação aos Alpinistas;
- c) nerds em relação aos Rebeldes.

A proposta de transformação do tema dos nerds em *Bad Word* é uma das mais reveladoras do exercício de construção de metáforas de poder. Para encerrar o capítulo, apresentar-se-á uma reconstrução dessa noção e da mobilização para torná-la *Bad Word*.

Durante a observação, foi possível detectar vários significados para o termo nerd, de origem norte-americana e difundido pelos filmes homônimos¹⁴⁸. Ser nerd aparece com um estigma (Goffman, 1988) associado aos usuários que usam intensivamente informática e Internet, ficando “bitolados” nisso e deixando de sair e se divertir¹⁴⁹. Alguns colocam que todas as pessoas que estão conectadas são nerds. Assim, além de estigma torna-se uma categoria de acusação ao mesmo tempo externa e interna ao IRC¹⁵⁰.

Os usuários caracterizam os nerds em muitos aspectos, atribuindo-lhes desde um músculo exclusivo, advindo da atividade de escrever e digitar, até uma forma paquera exclusiva:

```
[22:06] <Napalm> entao vamos para um lugar mais calmo.. pvt pode ser?
```

```
Hueuheuhe
```

```
[22:06] <Napalm> eca.. paquera de nerd.. uheuhe
```

(#pouso, 11/09/99).

Os Rebeldes são primorosos na descrição dos nerds:

¹⁴⁸ Sherry Turkle (1997, p.30) lembra que o próprio termo usuário costuma ser usado para computadores e drogas.

¹⁴⁹ Também pode ser associado a pessoas que estudam demais (CDFs), que usam óculos, que são japoneses ou que são chatos.

¹⁵⁰ Até minha pesquisa foi taxada de nerd por um dos Rebeldes:

```
<Edu_Absoluto> cisana : esse é o doutorado [sic] mais nerds q eu ja vi em toda minha vida !
```

a) têm bronzado verde pela exposição excessiva ao monitor; são gordos; não têm vida social, não vão no clube (o clube dos nerds é o #verao); não sabem o que são garotas; gostam de sexo virtual.

b) usam a linguagem do IRC: *IRContro*, rox, sux, lammer, *flood*; usam cores e emoticons nas falas; anunciam o aniversário no tópico do canal;

c) tiram foto na frente do computador para colocar na página do canal.

Um dia teve até uma aula de como ser nerd no canal, conduzida por um dos rebeldes.

```
[05:22] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> pedro começa a falar assim : ROX, SUCKS,
    LAMER, FLOOD
[05:22] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> eles adoram essas palavras
(...)
[05:23] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> po ... vo ensinar a ser nerd
(...)
[05:24] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> internet Rox !
[05:24] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> Lamer151 SUcks !
(...)
[05:24] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> q Lamer ! pare de flood !
[05:24] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> q Lamer ! pare de flood !
(...)
[05:25] <pierre-nerd-quer-telletubbies> Bane esse bobo
[05:25] <pierre-nerd-quer-telletubbies> Seu lamer...
[05:25] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> é ! ta aprendendo !
[05:25] <pierre-nerd-quer-telletubbies> assim?
[05:25] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> isso !
[05:25] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> assim mesmo !
[05:25] <pierre-nerd-quer-telletubbies> Lamer sucks
[05:25] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> reclama q eu to usando cor tamem !
[05:25] <pierre-nerd-quer-telletubbies> para de usar cor seu lamer
[05:25] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> a... tem outra coisa nesse canal gay...
    FUTEBOL=BAN !
[05:25] <pierre-nerd-quer-telletubbies> nao sabe q eh feio?
[05:25] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> isso é o cumulo !
(...)
[05:26] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> a... e tudo oq vc falar use as carinhas
    "emoticons"
(...)
[05:26] <Edu_Nerdaiado-da-Porra> altas dicas para ser nerd
```

(#pouso, 12/02/00).

Nesta brincadeira, além de estar criticando um estilo de vida, Edu_ aproveita para criticar o canal. Edu_ e JAIME vivem se vangloriando de não serem nerds, jogarem futebol como craques e terem mil mulheres sem precisar ficar “catando” na rede. Quanto a isso, Pannels são implacáveis e criticam duramente, como no discurso do informante abaixo:

¹⁵¹ Lammer é um termo utilizado para designar os usuários de informática novatos que cometem erros grosseiros, apesar de pessoalmente acharem que dominam o assunto.

[16:47] <cisana> nerd eh o aficcionado em informatica?
 [16:48] <ovidio> pra eles sim
 [16:48] <ovidio> o cara q nao consegue ficar sem pensar em irc
 [16:48] <ovidio> mas geralmente a pessoa acusa o outro pra fugir do stigma
 tambem
 [...]
 [16:49] <ovidio> mtos "NERDS" de verdade usam nicks totalmente contrarios
 [16:49] <ovidio> pra tentar disfarcar certo vicio por isso aki
 [16:49] <cisana> que exemplos de nicks?
 [16:49] <cisana> o_normal?
 [16:50] <ovidio> e'
 [16:50] <ovidio> sabe
 [16:51] <ovidio> coisa de adolescente
 [16:51] <ovidio> auto afirmacao
 [16:51] <ovidio> q nem
 [16:51] <ovidio> A_original
 [16:51] <ovidio> ou entao
 [16:51] <ovidio> nicks extremamente 'midia'
 [16:51] <ovidio> nomes de personagens de desenhos, filmes, etc
 (ovidio, pvt, 26/02/00).

É pertinente notar que os *nicks* dos Rebeldes são extremamente narcisistas, exercícios de auto afirmação. Durante a aplicação do questionário, o tema dos nerds estava muito evidente no canal, sendo discutido a toda hora. Em um dos dias, JAIMAGNIFICO começou a se gabar que sabia jogar futebol muito bem e de que não era nerd, acusando os outros usuários disso. Alguns dos Alpinistas e Populares resolveram partir para o ataque e começaram a rebater a acusação. No meio da discussão, alguns membros dos Aprendizes (Ajuru e Visgo, o *master*) propuseram que nerd era um assunto que estava ficando muito chato e que deveria ser transformado em *Bad Word*, como o futebol e a dupla de cantores. Essa discussão é muito ilustrativa porque dela participaram integrantes de todos os agrupamentos identificados, com exceção dos Pioneiros. No trecho que reproduzo abaixo não aparecem os Pannels, que começaram a discussão provocando os Rebeldes, e os Populares que ficaram pedindo que os Rebeldes, JAIMAGNIFICO especialmente, fossem colocados na *akick*.

[12:36] <Ajuru> o JAIME, pq vc se vangloria tanto de NAO SER NERD?
 (...)
 [12:36] <Ajuru> eu naum entendo pq tanta gente se importa tanto com "ser
 nerd" "nao ser nerd"
 (...)
 [12:36] <Ajuru> va pra pqp...
 (...)
 [12:37] <Ajuru> depois reclamam qdo aparece uns saudosistas akee... falando
 de como o canal era melhor antes
 [12:37] <Ajuru> bla bla bla
 [12:37] <Visgo> mae Ajuru
 (...)

[12:37] <Visgo> vai dizer que num era?
 (...)
 [12:37] <Ajuru> entao!
 (...)
 [12:37] <Ajuru> isso q eu to falando!
 (...)
 [12:37] <Visgo> assim
 (...)
 [12:37] <Visgo> eu era desses
 (...)
 [12:37] <Ajuru> era BEEEEEM mais sussegadow
 (...)
 [12:37] <Visgo> que falava que quem achava que o canal era melhor antes era gente chata
 (...)
 [12:37] <Visgo> saudosista
 (...)
 [12:37] <Visgo> hj
 (...)
 [12:37] <Visgo> eu passei pro time dos chatos saudosistas
 (...)
 [12:37] <Ajuru> oh
 (...)
 [12:37] <Ajuru> se tem 2 coisas q irritam
 (...)
 [12:37] <Ajuru> 1) discussao sobre quem eh nerd
 [12:38] <Ajuru> 2) "alguem conhece a neide?"¹⁵²
 [12:38] <Ajuru> essas sao as piores
 (...)
 [12:38] <Dio> Ajuru: certissimo
 (...)
 [12:38] <Visgo> po
 (...)
 [12:38] <Visgo> to achando que se continuar assim
 [12:38] <Visgo> daki um tempo eu vou ficar chato que nem o APARICAO
 [12:38] <Visgo> :P
 (...)
 [12:38] <Ajuru> podia colocar NERD no badwords
 [12:38] <Visgo> "ah, em tal epoca era isso e akilo... po, tem que ir o FredSelm no IRContro"
 (...)
 [12:39] <Dio> Visgo: haehueehuaeueheueueuehuhueuehuae
 [12:39] <Visgo> "na epoca que eu e o fulano faziamos isso e akilo era muito bom"
 [12:39] <Visgo> manja
 [12:39] <Visgo> chato pra kct
 [12:39] <Visgo> mas to comecando a achar que ele tem razao em algumas coisas
 (...)
 [12:43] <Visgo> que tal tipo assim
 (...)
 [12:43] <Visgo> discussao de nerd = akick
 [12:43] <Visgo> ?
 (...)

¹⁵² Neide compõe com um garoto a dupla infanto-juvenil da região que alcançou projeção nacional.

[12:43] <Dio> Visgo: isso
(...)
[12:45] <Visgo> 4 masters no canal
(...)
[12:46] <Visgo> algum contra nerd = akick?

Ao mesmo tempo em que estava rolando esta discussão no canal, os operadores estavam discutindo nos bastidores do canal (/onotice) este mesmo assunto, trocando farpas entre si, pois o *master* que propôs nerd como *Bad Word* não possuía relações muito amigáveis com JAIMAGNIFICO¹⁵³.

Fazendo um dos significados por agrupamento, temos que o termo é utilizado pelos Pannels como uma brincadeira, pois eles autodenominam-se nerds, brincando com o estigma associado a um estilo de vida, sabendo se tratar de um tema polêmico. Nas discussões acima os Pannels praticamente não aparecem, mas a impressão é que na verdade armaram o palco para a discussão rolar entre Alpinistas e Aprendizes, para no final ganharem com a desunião deles.

Essa impressão é ressaltada pelo comportamento de snk, *master* dos Pannels, proprietário dos dois *bots*, Barney e BamBam e um dos operadores mais ativos do canal. Em janeiro de 2000, quando estes dois novos *bots* começaram a atuar no canal fui investigar de quem eram e porque tinham sido adicionados ao canal, que já dispunha de Lindinha. Ovidio, outro *master* dos Pannels, informou-me que eles iriam substituí-la, visto que ela não estava dando conta das tarefas do canal por alguns “problemas técnicos”. Algum tempo se passou e reparei que Lindinha continuava no canal atuando junto aos outros dois *bots*. Então perguntei para snk se ela não iria ser retirada, mas ele fez questão de desfazer essa minha impressão, dizendo que os novos *bots* vieram para somar, a partir de uma decisão de parte dos Pannels e dos Alpinistas¹⁵⁴. Assim, snk não contestava a autoridade nem de Apolonio, proprietário de Lindinha, nem de Forward, *founder* do #pouso. De forma semelhante, snk ajudou Visgo no projeto da proposta de regras para o #pouso, que acabou sendo rejeitado até porque possivelmente os Pannels efetivamente não “vestiram a camisa” desse projeto.

¹⁵³ Tomei conhecimento dessa discussão no bastidor, que não é visível para os não operadores, através de um dos Populares, Freezy, o primeiro *founder* que sofreu o *impeachment*. Ele repassou-me em *pvt* um pequeno trecho da discussão para exemplificar as intrigas e interesses mesquinhos que acontecem no canal, na sua opinião, como já indiquei na p.164.

¹⁵⁴ No início Barney era propriedade de snk e BamBam de um dos Alpinistas, mas depois passou a ser administrado por snk também.

Para os Alpinistas e Rebeldes, *nerd* é claramente uma categoria de acusação e uma forma de criticar o canal. Entre os Alpinistas é um assunto que gera conflito dentro do agrupamento, principalmente com os Rebeldes. Entre os Rebeldes tem um tom mais ofensivo e pejorativo. Já para alguns dos Aprendizes é um caso claro de *Bad Word*, o que indica que não estão tão distantes das disputas do canal como eu suponha páginas atrás.

O poder no #pouso é exercido a partir de uma determinada combinação de recursos dos planos *on-line*, como a habilidade com o IRC / Informática e a popularidade, e *off-line*, como a idade, sexo, tipo de formação escolar. Durante este capítulo, procurei construir separadamente como as hierarquias técnicas e alternativas são estabelecidas. Mas nas entrelinhas já deixava escapar que ambas implicam privilégios técnicos e de construção “alternativa” de reputação. Os Painéis concentram a maior quantidade de posições de operadores e *masters* porque são em geral mais velhos, mais experientes na Internet e possuem um conhecimento altamente valorizado, qual seja, a habilidade com o IRC / informática / computação conseguido em parte em cursos superiores especializados. Mas ao mesmo tempo, ocupam posições que lhe permitem uma maior visibilidade, tanto na lista de nicks do canal quanto pela contínua atuação com os chutes e banimentos, através da atuação humana e da delegação a *scripts* e *bots*. Tal visibilidade tem como causa, e ao mesmo tempo, consequência a construção de firmes reputações no canal e popularidade.

De forma semelhante, o comportamento ativo e assíduo dos Populares, no canal e nos eventos face a face, em seu agrupamento e entre os outros agrupamentos, fornece-lhes uma visibilidade. Tal visibilidade, como nos Painéis, é causa e consequência da construção de firmes reputações no canal e mais popularidade, pois como já expus em Hobbes / Mackinnon (1992) a reputação é tanto fonte quanto benefício do poder. Os Populares também ocupam posições de operadores e os membros que não são operadores são recorrentemente agraciados com *voice* o que acentua a visibilidade no canal pelo destaque na lista de nicks. Além disso, o poder construído no canal, baseado em hierarquias tradicionais *off-line*, traduz-se fora do canal, como expressou Apolonio (p.149).

Assim, as hierarquias técnicas acabam sendo tão “sociais” quanto as hierarquias alternativas são “técnicas”. O que leva a desconstruir o discurso de que o puro domínio da técnica seja o principal capital social dominante no estabelecimento das metáforas de poder do canal. A história do canal, seja o episódio da fundação coletiva do canal quanto do “roubo”

do *status de founder* desconstrói a idéia original de Oikarinen e Reed (1993) de que os canais têm um dono por merecimento de ter chegado primeiro. A fundação coletiva do canal mostra que ele sempre teve vários “donos” e que esse tipo de propriedade nunca foi totalmente assegurado como demonstrou o “roubo” do *status de founder*. Este evento tanto alterou o canal “tecnicamente” pois mudou o responsável por ajustar os modos do canal e hierarquizar os usuários, quanto “socialmente” porque depois o “usurpador” foi legitimado na nova função. Além disso, esse evento teve como consequência também a transformação da primeira em geração em um mito do canal.

Da mesma forma, a microsociologia da interpretação dos eventos do canal evidenciados pela análise da atuação dos Alpinistas e Rebeldes neste capítulo permitiu acompanhar esse exercício cotidiano de poder. Os termos das disputas por privilégios, ou seja, as metáforas de poder, foram sendo estabelecidas nas próprias disputas de acordo com a “força” de cada agrupamento, entendendo força como a capacidade de combinar os recursos *on-line* e *off-line*.

Considerações finais

Espero ter convencido o leitor durante todas essas páginas de que esta dissertação foi sobre poder, tempo e sociabilidade no ciberespaço. E que o convite inicial para a leitura não era ingênuo, mas o convite para uma dura jornada. A partir da formação das panelinhas (sociabilidade), estabelecidas a partir das trajetórias dos usuários e gerações do canal (tempo), analisei o exercício de estabelecer metáforas dominantes para a interpretação dos eventos do canal a partir das disputas entre os agrupamentos (poder). Isto tudo procurando relacionar os fatores humanos e não humanos e os planos *on-line* e *off-line* da experiência dos usuários a partir de seus próprios termos, através do uso da *Grounded Theory*. Assim, consegui perceber que a vida social no canal é baseada na formação de grupos e existe em função da vida fora do canal, bem como esta última acaba implicada naquela. Além disso, percebi que a despeito das visões do senso comum e das idéias libertárias, o IRC não figura como o “Reino do Pode Tudo” onde cada um pode fazer e ser o que quiser, pois a vida social ali é regulamentada e hierarquizada, sendo os exercícios de poder contínuos e cotidianos.

A influência da “variável” tempo foi fundamental na análise da sociabilidade e poder no #pouso. Os processos de mudança na vida do canal são rápidos devido, em parte, à própria noção “comprimida” de tempo vivida *on-line*, seja quanto ao tempo de resposta (normal ou *alagado*) das mensagens enviadas seja quanto à experiência mais ampla *on-line*. Mário Guimarães (2000) observou processos semelhantes em sua pesquisa nos Palaces brasileiros. Afirma:

O tempo parece andar bem mais rápido no Ciberespaço, onde alguns dias de convívio são suficientes para sentir-se íntimo e estabelecer relações bastante intensas de amizade ou mesmo de amor, que podem ter uma certa duração ou esvanecerem com a mesma velocidade com que se estabelecem. Durante o trabalho de campo algumas vezes era cumprimentado com intensidade, sendo considerado como “sumido”. Ao consultar os logs e o banco de dados, constatava que o meu “sumiço” em relação àquela pessoa era de não mais que 2 ou 3 dias, por estar circulando por “pedaços” ou horários diferentes. Esta “compressão” da temporalidade exerce uma forte influência na sociabilidade on-line, que apresenta-se extremamente dinâmica e fluida, com os grupos sendo constantemente renovados através da contínua saída e entrada de pessoas. (id. ibid, p.132).

As gerações do canal são de aproximadamente um ano, o que é compreensível tendo em conta o pequeno intervalo de tempo que os usuários passam pelo IRC em

comparação com o ciclo vital de cada um. Por isso a importância das noções de trajetória e geração para analisar a sociabilidade e o poder no #pouso. Após ter realizado o questionário eletrônico, tabulado os resultados e gerado as primeiras tabelas para a análise, vi-me diante do desafio de encontrar variáveis com potencial de explicar o comportamento das outras variáveis. Isso tomou-me pelo menos cinco meses, quando então percebi que essas variáveis giravam em torno da experiência na Internet/ IRC/ #pouso. A partir dessa “descoberta”, pude organizar e dar sentido aos resultados, bem como fazer toda a análise qualitativa a partir dos *logs*, usando NUDIST.

Além da importância do tempo na experiência dos usuários, a idade cronológica dos mesmos era utilizada como categoria de acusação tanto por parte dos mais velhos para explicar o “desastre” do canal, quando da entrada dos “moleques”, quanto em menor frequência pelos mais novos para explicar a “chatice” dos mais velhos.

É bom que se diga que não comecei a pesquisa tendo esses objetivos e idéias muito claros. Como de resto em qualquer pesquisa, fui definindo-os durante a pesquisa, seja na pesquisa bibliográfica seja na empírica. Aliás, este foi outro plano que a *Grounded Theory* forneceu uma flexibilidade essencial para a pesquisa. Meu primeiro projeto de pesquisa previa dois momentos distintos: um primeiro de pesquisa teórica, para avaliar algumas teorias e ver se poderiam ser aplicadas ao mundo *on-line* visto que tinham sido pensadas para a realidade *off-line*, e um segundo de pesquisa empírica do mundo *on-line*. Fui percebendo que não poderia levar um projeto sem o outro, até porque os dois planos da pesquisa eram interdependentes.

Seguir os princípios da *Grounded Theory* possibilitaram também uma flexibilidade em relação à metodologia de pesquisa. Pude usar uma variedade de técnicas indo desde a análise de documentos à observação participante. Não hesitei em analisar o protocolo do IRC (o RFC 1459) para buscar vestígios da constituição do poder no canal, bem como os manuais e FAQs do IRC e outros manuais de computação. A análise diacrônica foi feita através de entrevistas com os Fundadores, algumas delas *off-line* e por *e-mail*, porque muitos dos integrantes desse período não estavam mais ativos no canal. Também utilizei as reportagens jornalísticas e os relatos dos próprios usuários presentes na página do canal ou em páginas particulares.

A análise sincrônica foi feita também com entrevistas *on-line* para investigar as panelinhas e características atuais do canal. Da mesma forma, participei de alguns *IRContros* do #pouso para experimentar o acolhimento dos usuários a uma visitante e perceber o comportamento das panelinhas *off-line*. Registrei em arquivos *log* todas as entradas em campo, que foram tanto para observar “silenciosamente” ou de forma participante. À frente de uma enorme quantidade de textos das sessões do #pouso usei o software NUDIST para combinar a análise de conteúdo quantitativa à análise qualitativa. Apliquei um questionário eletrônico entre os frequentadores do canal para contextualizá-los quanto a algumas variáveis sociológicas tradicionais, como sexo, idade, nível de escolaridade e situação profissional, bem como para investigar sua participação no canal e a avaliação que tinham do mesmo. Para processar os questionários recorri ao SPSS, algumas vezes associando ao MSEXcell e MSAccess. De posse dos dados do questionário, pude voltar aos *logs* e perceber as panelinhas e a constituição de agrupamentos políticos no canal.

Através dos *logs* pude analisar poder e sociabilidade de uma forma pouco usual para as ciências sociais, pois dispunha do registro de todos os eventos públicos do #pouso ocorridos durante as sessões. Os *logs* não registravam todos os eventos *on-line* significativos, pois ainda havia os *pvt*s e a dinâmica temporal própria que escapava ao registro do *log*. Mas mesmo assim, como Latour dentro do laboratório de endocrinologia, pude observar através deles como as atividades cotidianas levavam à construção dos fatos do canal e à elaboração de metáforas de poder. Afirma Latour (1996, p.159-160): “O exame das atividades cotidianas do laboratório levou a que nos interessássemos pela maneira como os gestos mais insignificantes — aparentemente — contribuem para a construção social dos fatos. Em outros termos, estudamos aqui os microprocessos de construção social dos fatos”.

Ao mesmo tempo que esse tipo de registro traz possibilidades inovadoras à análise, traz “de brinde” sérios problemas éticos relacionados à invasão da privacidade dos “observados”. E foi por isso que optei por uma política de sigilo rigorosa, trocando todos os *nicks* e nomes de pessoas e lugares.

A pesquisa no início buscava a formação de grupos no ciberespaço, mas logo fui remetida ao *off-line*, pois a importância das referências etárias e geográficas não poderiam ser desconsideradas. Aliás, isto apontava uma novidade neste tipo de estudo: que ambos os planos de experiência constituíam uma forma de sociabilidade integrada. Os planos separados

analiticamente possuem implicações recíprocas, pois a vida no canal depende da vida fora do canal, que por sua vez passa a estar implicada com a vida no canal. Por isso, a idéia no título da dissertação de reconectar a sociabilidade *on-line* e *off-line*, porque a despeito da bibliografia que as separou, elas nunca estiveram desconectadas.

Um paralelo desse tipo de integração é o que Star (1988, p.199) chama de *science criticism*, isto é, os estudos que demonstraram diversos vieses de gênero, raça e classe, bem como perigos, em relação aos materiais nucleares ou pesquisas genéticas, nos trabalhos científicos. A noção de que esses elementos eram vieses, e não elementos constitutivos do exercício científico, deve-se à crença de que os estudos científicos são conduzidos de forma puramente científica sem a “contaminação social”. Isso pode ser estendido à crença de parte da bibliografia específica que dicotomiza *on-line* e *off-line* imaginando que os planos são separados e sem “contaminação”.

É importante frisar que a integração dos planos, apesar de ser uma novidade em relação ao conjunto da bibliografia, apresenta-se como uma tendência no campo de estudos, como aponta Barry Wellman contando sobre as sessões que organizou na 1ª Conferência da A(O)IR:

The thread I focused on was concerned with virtual community and social networks. Caroline Haythornthwaite and I organized two sessions about "The Internet in Everyday Life." Researchers, including Steve Jones, Andrea Kavanagh, Michelle Kazmir, Sorin Matei, Lee Rennie, Karina Tracey, and James Witte presented data about how the experience of being on-line intersects with other aspects of their (non-work) lives: at home, in the community, and in education. My sense from these papers is that current data do not support early newbie-based concerns that high Internet use is associated with greater depression and isolation. As people (and their peers) stop being newbies and incorporate the Internet into their lives, it becomes an additional means of communication, neither replacing, increasing, or depressing in-person and telephonic contact (The papers from these sessions will be part of a special issue of the American Behavioral Scientist, Fall 2001). (Barry Wellman, e-mail da lista de discussão A(O)IR, 15/10/00¹⁵⁵).

Como aponta Wellman, essa tendência é muito recente de forma que, infelizmente, não consegui incorporar os trabalhos dessa linha na dissertação, visto que a maioria deles saiu do forno praticamente no segundo semestre de 2000.

Da mesma forma que o posicionamento em relação aos planos *on-line* e *off-line*, busquei integrar os fatores humanos e não humanos. Na p.79, apontei que no protocolo do IRC todos são vistos como clientes ou servidores, ou seja, como programas. Assim, no IRC

¹⁵⁵ Os arquivos com as mensagens da lista estão disponibilizados em <<http://aoir.org/list.html>>.

esses fatores não podem ser separados, pois em princípio todos são iguais, visto que a rede não tem como saber se um determinado cliente é um *bot* ou um humano. De forma semelhante, em uma das notícias da rede (*Logon News*), o *Nickserv* e o *Chanserv* (que são *bots* com privilégios de IRCops) são tratados como pessoas conforme aparece na p.147, mas repito aqui: “Nunca mostre sua senha pra ninguém que não seja o *Nickserv* ou *Chanserv*”.

Na p.40 afirmei que os operadores atuam como mediadores da interação no IRC. Na verdade, para ser simétrica no tratamento dos mediadores é preciso mostrar que a mediação também é feita pelos *bots*, *scripts*, clientes, servidores e rede de IRC, idade, sexo, conhecimentos técnicos, reputação construída no canal dos usuários, etc. Ou seja, os mediadores não se restringem ao ciberespaço, mas permeiam todas as nossas interações sociais, como lembra Eduardo Ribeiro num *e-mail* de discussão do nosso Grupo de Estudos do Ciberespaço e Adjacências: “Os mediadores são muitos e estão em toda a parte. Se não é um cliente de IRC, ou uma placa de modem, vai ser um sotaque ou um preconceito qualquer quanto a ‘lerdeza baiana’, ou sabe-se lá mais o que”. Por isso, a importância de procurar analisar redes sócio-técnicas e não eventos isolados.

Nesse sentido, para realizar a pesquisa da sociabilidade e poder no #pouso, fui mobilizando uma complexa rede sócio-técnica. Além dos recursos de software e hardware pessoais e da UNICAMP, eu precisei mobilizar toda uma série de teorias novas e clássicas para estudar o tema, bem como participar de alguns agrupamentos de discussão, seja de discussão teórica nas ciências sociais (o Grupo de Estudos no Ciberespaço e Adjacências, o Grupo de Teoria Sociológica coordenado pelo prof. Josué Pereira da Silva e o agrupamento com meu orientador) como de discussão “teórica” dos conceitos do IRC (a lista IRCultura que ajudei a constituir e meus amigos engenheiros ou usuários de IRC)¹⁵⁶.

Para seguir a rede sócio-técnica do canal, foi preciso simplificar alguns pontos como já aponte em relação ao plano *off-line* (p.86). Da mesma forma, não pude explorar todas as implicações dos *bots*, dos *scripts*, dos serviços da rede e dos “problemas técnicos” da rede, como o *nestplit* e o *lag*, na sociabilidade e constituição do poder no canal. De qualquer forma, durante a redação do texto procurei montar o palco e colocar vários personagens para falar, dos autores teóricos aos atores “nativos”.

¹⁵⁶ Também participei de uma série de panelinhas, como expus nos agradecimentos, que foram fundamentais para a realização da pesquisa.

Cabe aqui uma breve explicação para o intrigado leitor sobre a mistura de autores e teorias que fiz durante o texto. Usando o esquema de Alexander (1987) sobre o novo movimento teórico, temos que o desenvolvimento da ciência social, dentro de escolas e tradições, lembra mais o movimento de idas e vindas de uma conversa do que o de uma demonstração racional, mais o movimento de um pêndulo do que o curso de um trem em linha reta. No seu raciocínio, os dois pólos, entre os quais oscila o pêndulo do fluxo do movimento teórico, são a ação e a estrutura. Em alguns momentos, o pêndulo tende mais para um dos lados, em outros tenta permanecer num difícil equilíbrio dinâmico no centro. A grosso modo, os autores utilizados podem ser posicionados nesse esquema mais para o lado da ação. Alguns deles, inclusive, tentam fazer a complexa síntese de buscar entender os dois lados da relação não como dicotomias, mas como dualidades (Giddens, 1989).

Durante a pesquisa foi fundamental pressupor, como faz Giddens (id. ibid, p.39), que os atores são cognoscitivos. Em outros termos que os agentes em suas práticas são intencionais e competentes, podendo explicar parte do que fazem se interrogados (consciência discursiva) pois possuem razões para suas atividades. Entretanto a maior parte do conhecimento que os agentes possuem é de natureza tácita, inerente à capacidade de prosseguir dentro das rotinas da vida social (consciência prática)¹⁵⁷. Durante a pesquisa os informantes muitas vezes insistiam que eu deveria estudar determinados aspectos da vida do canal. Isso foi importante tanto para perceber as questões mais relevantes do canal, quanto para depois “desconfiar” das explicações naturalistas dadas a elas¹⁵⁸.

Por exemplo, perceber a diferença entre *founder* e fundador foi uma questão chave na análise. No começo era muito difícil entender essa distinção e não foi da minha genialidade que ela surgiu, mas dos recorrentes alertas dos informantes quando afirmavam que a posição de *founder* surgiu com a implantação dos serviços de controle dos canais e *nicks* na Brasnet, o que implicava na clara (agora) idéia de que o *founder* não necessariamente estava na fundação do canal. Outros alertas foram feitos: sobre a história do canal foi Gautama quem sugeriu as fases analíticas do capítulo 4; a idéia de organizar os usuários por

¹⁵⁷ Além disso, a cognoscitividade possui limites dentro dos quais se move o agente: o inconsciente, um tipo de recordação a que o agente não tem acesso direto devido a barreiras psicológicas, e as conseqüências impremeditadas da ação. (Giddens, 1989).

¹⁵⁸ Latour (1996) enfrentou situações semelhantes, mas que no seu eram mais acentuadas, pois tanto ele quanto seus “nativos” tinham o mesmo nível de escolaridade e capacidade de discussão.

gerações foi sugerida pela forma como Storey percebia regularidades no meio da fluidez do canal, fluidez esta aos olhos de cisana, uma visitante. A partir disso, pude também perceber as regularidades das trajetórias dos usuários, o que foi fundamental para estabelecer a diferença entre frequentadores e visitantes. Mas ao mesmo tempo, sempre fiquei intrigada com o discurso generalizado, e considerado natural, de que “antes o canal era melhor”. As opiniões e comportamentos destoantes de alguns informantes, Apolonio, JAIMAGNIFICO e Edu_Absoluto foram elementos fundamentais para desconstruir tal discurso.

Para terminar estas considerações finais, gostaria de apontar duas considerações para futuros estudos. A primeira é a hipótese levantada a partir da fala de Apolonio (p.149) de que no Brasil os usuários de IRC se encontram *off-line* de forma mais intensa que em outros países. Tal hipótese pode ser reforçada a partir de algumas características da cultura brasileira. Por um lado, recorrendo a noção de Sérgio Buarque de Holanda (1963), pode-se pensar que o “homem cordial” brasileiro não gosta de ficar sozinho. Segundo Holanda, a cordialidade brasileira, “a lhanza no trato, a hospitalidade, a generosidade” que representam “um traço definido do caráter brasileiro”, herança do meio rural e patriarcal (id. *ibid*, p.136-7), não significaria boas maneiras e civilidade, mas uma forma particular que os indivíduos encontraram para lidar com a violência da sociedade brasileira. Por isso, os contatos não seriam necessariamente profundos:

No “homem cordial”, a vida em sociedade é, de certo modo, uma verdadeira libertação do pavor de que ele sente em viver consigo mesmo, em apoiar-se sobre si próprio em todas as circunstâncias da existência. Sua maneira de expansão para com os outros reduz o indivíduo, cada vez mais, à parcela social, periférica, que no brasileiro — como bom americano — tende a ser a que mais importa. Ela é antes um viver nos outros. (id. *ibid*, p.138).

Os laços seriam ditados por um fundo emotivo e, muitas vezes, não desapareceriam nem nos tipos de atividades que deveriam ser alimentados pela concorrência, como nos casos em que era preciso tornar-se amigo de um freguês para conquistá-lo, o que causava estranheza nos negociantes estrangeiros (id. *ibid*, p.140)¹⁵⁹.

Outro fator para apoiar esta hipótese da percepção da integração *on-line* e *off-line* ser mais evidente no caso brasileiro deve-se ao conhecido “jeitinho brasileiro”, que nos termos de Dwyer (1989, p. 44), pode criar um clima propício para a inovação:

¹⁵⁹ Durante a pesquisa, muitas vezes precisei seguir essa mesma estratégia, mesmo sentindo-me incomodada com a irresponsabilidade de provavelmente não mais encontrar tais pessoas.

O rápido exame realizado aqui da cultura dos inovadores sugere, em termos mais simples, o que os cientistas sociais chamam de “jeitinho brasileiro”; o desrespeito pela burocracia, a criatividade natural produzida na batalha pela sobrevivência das classes populares e a ampla aceitação da mudança como parte normal da vida são elementos culturais compatíveis com uma “cultura da inovação”, que é uma das bases do desenvolvimento pós-industrial.

Este poderia ser o tema de um estudo específico, que pudesse contar com pesquisas de outros países para se fazer a comparação. A segunda consideração relaciona-se com a recorrente alegação pragmática da necessidade do estabelecimento de privilégios técnicos, base da diferenciação por *status* técnico no IRC. Na pesquisa dos MUDS, Reid (1994) afirma que o estabelecimento de privilégios diferenciados para os jogadores justifica-se a partir de motivos pragmáticos: riscos de segurança, administração do espaço da base de dados em algum disco rígido de tamanho limitado, etc. A segurança dos sistemas informáticos é visto de forma semelhante. Um exemplo evidente disso foi o fenômeno do *bug* do milênio que causou recentemente temor em milhares de pessoas e gastos milionários em prevenção. Segundo Cláudio Rego (2000), perito judicial em informática, os gastos foram feitos sem qualquer questionamento inicial sobre a necessidade da prevenção e a responsabilidade dos gastos (cujas as cifras variaram entre 200 e 600 bilhões de dólares). Comenta Rego (id. *ibid*) que várias empresas começaram a pedir indenizações:

De qualquer forma, indenizações são certas, segundo o consenso dos juristas, já que tais gastos ou eventuais prejuízos jamais deveriam ter sido responsabilidade do usuário, e sim dos fabricantes dos equipamentos e programas, uma vez que foi uma opção deles, e não do consumidor, a colocação da data com apenas dois dígitos.

A segurança dos sistemas também já foi tema de propaganda de um grande banco, na qual fazia-se um trocadilho com o termo sistema usado em décadas passadas, quando todos queriam derrubar o sistema e hoje se o sistema cai por um segundo ficam todos aterrorizados. No entanto, é preciso fazer um exercício de desconstruir esse discurso pragmático para utilizar a máxima de Everett Hughes (Star, 1996, p.84) ou seja, pensar que poderia ter sido diferente, que “nada há de necessário ou de inevitável em tal ciência ou tecnologia, de que todas as construções são historicamente contingentes, independentemente do seu grau de estabilização” (id. *ibid*, p. 85). Evidentemente, este tipo de exercício não coube no âmbito deste trabalho, mas aponta uma instigante questão para investigação futura.

Bibliografia

- ALEXANDER, Jeffrey. O novo movimento teórico. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*. v.2 n.4, p.5-28, 1987.
- ALLEN, Christina. What's Wrong with the "Golden Rule"? Conundrums of conducting ethical research in cyberspace. *The Information Society*, v.12 n. 2, 1996 <<http://venus.soci.niu.edu/~jthomas/ethics/tis/go.christin>>
- ARANHA FILHO, Jayme. Inter|net|ação social no futuro. *Trabalho apresentado à mesa redonda "Interação Social no Futuro: o papel das telecomunicações"*, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, novembro de 1997, <<http://www.ifcs.ufrj.br/~jaranha/doc/internetacao.html>>, (16/04/98).
- ARANHA FILHO, Jayme. Tribos Eletrônicas: usos & costumes. *Anais do Seminário Preparatório sobre Aspectos Sócio-Culturais da Internet no Brasil*, agosto de 1995, <<http://www.ibase.org.br/~esocius/t-jayme.html>>, (20/10/97).
- ARONSON, Sidney H. Bell's electrical toy: what's the use? The sociology of early telephone usage. In: Pool, Ithiel de Sola (ed.) *The social impact of the Telephone*. Cambridge: The MIT Press, 1977. p.15-39. (MIT Bicentennial studies, 1).
- ATTALI, Jacques e STOURDZE, Yves. The birth of the telephone and economic crisis: the slow death of the monologue in French society. In: Pool, Ithiel de Sola (ed.) *The social impact of the Telephone*. Cambridge: The MIT Press, 1977. p.97-111. (MIT Bicentennial studies, 1).
- BANAHARA, Angélica. Mistura de Internet e ciganos é arriscada. *Folha de São Paulo*, 08 nov. 1995. ilustrada, p.3.
- BAYM, Nancy. Performance humor The Performance of Humor in Computer-Mediated Communication. *Journal of Computer-mediated Communication*, v.1, n.2, 1995b, <<http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue2/baym.html>> (19/06/99).
- BAYM, Nancy. The emergence of community in computer-mediated communication. In: JONES, Steven. (ed.) *Cybersociety: computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks, Calif: Sage Publications, 1995a. p.138-163.
- BECHAR-ISRAELI, Haya. FROM <Bonehead> TO <cLoNehEAd>: Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat. *Journal of Computer-mediated Communication*, v.1 n.2, 1995, <<http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue2/bechar.html>> (11/06/99).
- BENAKOUCHE, Tamara. Fatores Sociais e Culturais na Utilização Diferenciada de Redes Eletrônicas no Brasil: notas para discussão. *Anais do Seminário Preparatório sobre Aspectos Sócio-Culturais da Internet no Brasil*, agosto de 1995, <<http://www.ibase.org.br/~esocius/t-tamara.html>>, (20/10/97).
- BENAKOUCHE, Tamara. Tecnologia é Sociedade: contra a noção de impacto tecnológico. Cadernos de Pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política da UFSC, no. 17, setembro de 1999. Florianópolis, SC.

- BENEDIKT, Michael. *Cyberspace: First Steps*. Massachusetts, MIT Press, 1992.
- BENEVIDES, Aletusya de A. *Espaço virtual e comunicação: novas faces de uma sociabilidade moderna*. Campinas, 1997. Dissertação (Mestrado em História Social do Trabalho) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas - Universidade Estadual de Campinas.
- BERGER, Peter L e LUCKMAN, Thomas. *A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento*. Petrópolis: Vozes, 1985. (Antropologia, 5).
- BERGER, Peter L. *Perspectivas Sociológicas: uma visão humanística*. 6ed. Petrópolis: Vozes, 1983. (Antropologia, 1).
- BERNADO, Aglair. *Um novo tipo de "impulso" na cidade: um estudo do serviço telefônico Disque Amizade de Florianópolis*. Florianópolis, 1994. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas - Universidade Federal de Santa Catarina.
- BIJKER, W.E., HUGHES, T. P. e PINCH, T. General Introduction. In: _____ (ed.) *The social construction of technological systems: new directions in the Sociology and History of Technology*. Cambridge: The MIT Press, 1990. p.1-6.
- BIROU, Alain. Sociabilidade. In: _____ *Dicionário de Ciências Sociais*. Lisboa: Dom Quixote, 1973. p.378.
- CALLON, Michel. Society in the Making: The Study of Technology as a Tool for Sociological Analysis. In: BIJKER, W.E., HUGHES, T. P. e PINCH, T. (ed.). *The social construction of technological systems: new directions in the Sociology and History of Technology*. Cambridge: The MIT Press, 1990. p. 83-103.
- CASTELLS, Manuel. The net and the self. *Critique of Anthropology*, v.16 n.1, p.9-38, 1996.
- CONSELHO NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA (Grupo de Trabalho sobre Sociedade da Informação). *Ciência e Tecnologia para construção da Sociedade da Informação no Brasil*. Documento de Trabalho versão 3. Outubro de 1997 <www.socinfo.org.br>, (22/02/00).
- CORREL, Shelley. The Ethnography of an electronic bar: the Lesbian Cate. *Journal of Contemporary Ethnography*, v.24 n.3, p.270-298, 1995.
- COSTA, Antonio Marcos. Guerra no IRC? *Guia da Internet.br*, v.3 n.32, p. 38-41, 1999.
- DANET, B., RUEDENBERG, L., & ROSENBAUM-TAMARI, Y. Hmmm...where's all that smoke coming from: Writing, play and performance on Internet Relay Chat. *Journal of Computer Mediated Communication*, v.2 n.4, 1997, <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/danet.html>>, (11/02/98).
- DWYER, Tom. *New Actors in the Context of Developing Country: Computerisation in Brazil*. Paper presented at the Fifth World Conference on Human Choice and Computers, Geneva, Switzerland, 1998 (mimeog.).
- DWYER, Tom. Um salto no escuro: um ensaio interpretativo sobre as mudanças técnicas. *Revista de Administração de Empresas (RAE)*, v.29 n.4, p.29-44, 1989.

- ESCOBAR, Arturo. Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture. *Current Anthropology*, v.35 n.35, p.211-231, 1994.
- FISCHER, Claude S. "Touch Someone": The Telephone Industry Discovers Sociability. *Technology and Culture*, v.29, n.1, p.32-61, 1988.
- GALBRAITH, John Kenneth. *Anatomia do poder*. 3ed. São Paulo: Pioneira, 2986. (Novos Umbrais).
- GIBSON, William. *Neuromancer*. New York, Ace Books, 1984.
- GIDDENS, Anthony. *A constituição da sociedade*. São Paulo: Martins Fontes, 1989. (Ensino Superior).
- GIDDENS, Anthony. Georg Simmel. In: Raison, Timothy (org.) *Los padres fundadores de la ciência social*. Barcelona: Anagrama, 1970. p.139-146.
- GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. 7ed. Petrópolis: Vozes, 1996. (Antropologia, 8).
- GOFFMAN, Erving. *Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada*. 4ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1988.
- GUIMARÃES Jr. Mário J. L. *Vivendo no Palace: Etnografia de um ambiente de sociabilidade no ciberespaço*. Florianópolis, 2000. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas - Universidade Federal de Santa Catarina.
- GURVITCH, Georges. A escala microssociológica: manifestações de sociabilidade. In: _____. *A vocação atual da Sociologia* v.1. Santos: Martins Fontes, 1979. p.145-246.
- HABERMAS, Jürgen. Técnica e ciência enquanto "ideologia". In: BENJAMIN et al.. *Textos escolhidos*. 2ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983. p. 313-343.
- HAMMAN, Robin. "History of the Internet, WWW, IRC, and MUDs", s/d, <<http://www.socio.demon.co.uk/history.html>>, (18/10/97).
- HAMMAN, Robin. *Cyborgasms: Cybersex Amongst Multiple-Selves and Cyborgs in the Narrow-Bandwidth Space of America Online Chat Rooms*, setembro de 1996, <<http://www.socio.demon.co.uk/Cyborgasms.html>>, (18/10/97).
- HERRING, Susan C.(ed.) *Computer-Mediated Communication: Linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 1996a. (Pragmatics & Beyond, 39).
- HERRING, Susan. Critical analysis of language use in computer-mediated contexts: some ethical and scholarly considerations. *The Information Society*, v.12 n. 2, 1996b <<http://venus.soci.niu.edu/~jthomas/ethics/tis/go.susan>>.
- HILTZ, Starr Roxanne, JOHNSON, Kenneth e TUROFF, Murray. Experiments in group decision making: communication process and outcome in face-to-face versus computerized conferences. *Human Communication Research*, v.13, n.2, p.225-252, 1986.
- HINE, Christine Virtual Ethnography. Sage: London, 2000.

- HINNER, Kajetan. Statistics of Major IRC Networks: Methods and Summary of User Count, *M/C: A Journal of Media and Culture* 3, no. 4 (2000), <<http://www.apinetwork.com/mc/0008/count.html>> (15/09/2000).
- HOBBS, Thomas. *Leviatã ou Matéria, forma e poder de um estado eclesiástico e civil*. 2ed. São Paulo: Abril Cultural, 1979 (Os Pensadores).
- HOLANDA, Sérgio Buarque de. O homem cordial. In: _____. *Raízes do Brasil*. 4ed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1963. p.129-144.
- IRC FAQ, jan 1996, <<http://www.irchelp.org/irchelp/altircfaq.html>>, (16/08/00)
- JACOBSON, David. Contexts and Cues in Cyberspace: The Pragmatics of Naming in Text-Based Virtual Realities. *Journal of Anthropological Research*, v.52,n4, p.461-79, 1996.
- JONES, Steve (ed.) *Doing Internet research: critical issues and methods for examining the Net*. Thousand Oaks: Sage, 1999a.
- JONES, Steven G. (Ed) *Cybersociety 2.0: revisiting computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks : Sage, 1998. (New media cultures, 2).
- JONES, Steven G. (Ed) *Virtual culture: Identity and Communication in Cybersociety*. London, England UK: Sage, 1997.
- JONES, Steven G. (org.), *Cybersociety: Computer-mediated communication and community*. London, Sage, 1995a.
- JONES, Steven G. Understanding Community in the information age. In: Jones, Steven G. (org.), *Cybersociety: Computer-mediated communication and community*. London, Sage, 1995b. p.10-35.
- JONES, Steven. Studying the Net: intricacies and issues. In: _____ (ed.) *Doing Internet research: critical issues and methods for examining the Net*. Thousand Oaks: Sage, 1999b. p.1-28.
- KATZ, James E. e ASPDEN, Philip. A nation of strangers? *Communications of the ACM*, v.40 n.12, p.81-86, 1997.
- KENDALL, Lory. Recontextualizing “Cyberspace”: methodological considerations for on-line research. In: JONES, Steve (ed.) *Doing Internet research: critical issues and methods for examining the Net*. Thousand Oaks: Sage, 1999. p.57-74.
- KIESLER, S., SIEGAL, J., & MCGUIRE, T., (1984). Social psychological aspects of computer-mediated communication. *American Psychologist*, v.39, n.10, p.1123-1134, 1984.
- KING, Storm A. Researching Internet Communities: Proposed Ethical Guidelines for the Reporting of Results. *The Information Society*, v.12 n. 2, 1996 <<http://venus.soci.niu.edu/~jthomas/ethics/tis/go.storm>>
- KOLLOCK, Peter e SMITH, Marc A. Managing the Virtual Commons: Cooperation and Conflict in Computer Communities. In: HERRING, Susan C.(ed.) *Computer-Mediated Communication: Linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 1996a. p. 109-128. (Pragmatics & Beyond, 39).

- KRAUT, Robert; LUNDMARK, Vicki; PATTERSON, Michael; KIESLER, Sara; MUKOPADHYAY, Tridas e SCHERLIS, William. Internet Paradox: A Social Technology That Reduces Social Involvement and Psychological Well-Being? *American Psychologist*, out 2000, <<http://www.apa.org/journals/amp/amp5391017.html>>, (13/11/2000).
- LATOUR, Bruno. Do humano nas técnicas. SCHEPS, Ruth. *O império das técnicas*. Campinas: Papyrus, 1996. p. 155-166 (Papyrus Ciência).
- LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos*: Ensaio de Antropologia Simétrica. Rio de Janeiro: editora 34, 1994.
- LATOUR, Bruno. Mixing Humans and NonHumans Together: The Sociology of a Door-Closer. *Social Problems*, v.35, n.3, p.298-310, 1988.
- LATOUR, Bruno e WOOLGAR, Steve. *A vida de laboratório*: a produção dos fatos científicos. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1997.
- LEIRIA, Luis. Enciclopédia da Rede v.1. *Guia da Internet.br*, v.3 n.32, 1999.
- LEMONS, André L.M. *As Estruturas Antropológicas do Cyberespaço*. s/d, <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemons/estrcy1.html>>, (13/08/97).
- LISPECTOR, Clarice. *A hora da Estrela*. 21ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1993.
- MACKINNON, R. *Searching for the leviathan in Usenet*, 1992, <<http://www.virtualschool.edu/mon/Economics/MacKinnonLeviathanUsenet.html>> (26/03/99).
- MAGNANI, José Guilherme C. *Festa no pedaço*: cultura popular e lazer na cidade. 2ed. São Paulo: Hucitec/Unesp, 1998. (Paidéia, 2).
- MANTOVANI, G. Is computer-mediated communication intrinsically apt to enhance democracy in organizations?. *Human Relations*, v.47,n.1, p.45-62, 1994.
- MASTERSON, John. *Nonverbal Communication in Text Based Virtual Realities*, 1996, <<http://www.montana.com/john/thesis/toc.html>>, (27/06/99).
- MAURITZ. BRASnet - Rede Brasileira de Bate-papo. Documento enviado no IRC em 12/08/00.
- MILLER, Daniel e SLATER, Don. *The Internet: an ethnographic approach*. Oxford / New York: Berg, 2000.
- OIKARINEN, Jarkko e REED, Darren. Internet Relay Chat Protocol - Request for Comments: 1459. 1993, <<ftp://cs-ftp.bu.edu/IRC/support/rfc1459.txt>>, (12/10/98).
- PACCAGNELLA, Luciano. Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities. *Journal of Computer Mediated Communication*, v.3, n.1, 1997, <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>>, (04/09/98).
- PACCAGNELLA, Luciano. *Verso una sociologia del ciberspazio*: uno studio di caso sulla conferenza elettronica cyber_punk. 1996. (Mimeogr.).

- PERRIN, Jacques. Por uma cultura técnica. In: Scheps, Ruth (org.) *O Império das Técnicas*. Campinas: Papirus, 1996. p.103-114. (Papirus Ciência).
- PERRY, Charles R. The British Experience 1876-1912: the impact of the telephone during the years of delay. In: Pool, Ithiel de Sola (ed.) *The social impact of the Telephone*. Cambridge: The MIT Press, 1977. p.69-96. (MIT Bicentennial studies, 1).
- REGO, Cláudio. *INSETO OU MAMÍFERO DO MILÊNIO?*, (e-mail que circulou nas listas brasileiras de discussão por volta de abril de 2000).
- REID, E. *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*. Masters thesis submitted to the Cultural Studies Program of the Department of English at the University of Melbourne, Australia, 1994 <<http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/index.html>>, (25/09/98).
- REID, Elizabeth M. *Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat*, 1991, <<http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/electropolis.html>>, (06/09/97).
- REID, Elizabeth. Informed consent in the study of online communities: a reflection on the effects of computer-mediated social research. *The Information Society*, v.12 n. 2, 1996 <<http://venus.soci.niu.edu/~jthomas/ethics/tis/go.libby>>
- RHEINGOLD, Howard. *A comunidade Virtual*. Lisboa: Gradiva, 1996. (Ciência Aberta).
- RIBEIRO, Eduardo B. *A Sócio-Lógica dos PC's: Para Uma Antropologia com Cabos, Chips e Outras “Coisas”*, apresentado na XXI Reunião da Associação Brasileira de Antropologia, 1998a, <<http://www.iis.com.br/~jaranha/gt19>>, (11/05/98).
- RIBEIRO, Eduardo B. *A Sócio-Lógica dos Computadores: Projeto para uma Antropologia com Cabos, Chips e outras “Coisas”*, Projeto de Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia e Ciência Política da Universidade Federal Fluminense. 1998b.
- RIBEIRO, Eduardo B. *Sobre Metodologias para Pesquisar n(a) Grande Rede: A Antropologia, porém, agora com cabos, chips e “outras coisas”*. Texto elaborado para submissão ao IHC'98 I Workshop sobre Fatores Humanos e Sistemas Computacionais: Compreendendo usuários construindo Interfaces. 1998c.¹⁶⁰
- RICE, Ronald E., e LOVE, Gail. Electronic Emotion: Socioemotional Content in a Computer-Mediated Communication Network. *Communication Research*, v.14 n.1, p.85-108, 1987.
- SANTOS, Lucy W.; ICHIKAWA, Elisa Y. e BONAZINA, Maria Cristina R. *Grounded Theory Method: buscando seus fundamentos paradigmáticos*. Trabalho apresentado na 51ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência, jul 1999, Porto Alegre. (Mimeogr.).
- SILVA, Ana Maria Alves Carneiro e RABELO, Francisco C. E. *Forma Cultural e Percepção Social entre os usuários de produtos de informática*. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 1999. (Caderno de Pesquisa nº 1 - Laboratório de Imagem, Som e Texto de Ciências Sociais).

¹⁶⁰ Tanto Eduardo Ribeiro, quanto Vanessa Pereira e eu submetemos textos a esse evento, mas não fomos selecionados.

- SILVA, Ana Maria Alves Carneiro. Usuários de Internet Relay Chat (IRC) e o desenvolvimento da tecnologia: implicações cotidianas. Campinas, 1998. (Monografia apresentada à disciplina CT 122 Estudos Sociais da Ciência e da Tecnologia).
- SILVER, David. A Field Matures: Cyberculture Studies at the Turn of the Century. 28/09/200, <<http://aoir.org/list.html>>, (28/09/200).
- SIMMEL, Georg. Sociabilidade — Um exemplo de sociologia pura ou formal. In: Moraes Filho, Evaristo. *Simmel*. São Paulo: Ática, 1983a. p.165-181. (Grandes Cientistas Sociais, 34).
- SIMMEL, Georg. O estrangeiro. In: Moraes Filho, Evaristo. *Simmel*. São Paulo: Ática, 1983b. p.182-188. (Grandes Cientistas Sociais, 34).
- SPEARS, R. e LEA, M. Panacea or panopticon? The hidden power in computer-mediated communication. *Communication Research*, v.21 n.4, p.427-459, 1994.
- SPROULL, Lee e KIESLER, Sara. Reducing Social Context Cues: Electronic Mail in Organizational Communication.. *Management Science*, v.32 n.11, p.1492-1512, 1986.
- STAR, Susan Leigh. O poder, a tecnologia e a fenomenologia das convenções. Ou: de ser alérgica às cebolas. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, n.46, p. 69-107, 1996.
- STAR, Susan Leigh. *The cultures of computing*. Oxford: Blackwell, 1995.
- STAR, Susan Leigh. Introduction: The Sociology of Science and Technology. *Social Problems*, v.35 n.3, p.197-205, 1988.
- STONE, Allucquere Rosanne. Sex and Death among the Disembodied: VR, Cyberspace, and the Nature of Academic Discourse. In: STAR, Susan Leigh. *The cultures of computing*. Oxford: Blackwell, 1995. p.243-255.
- STRAUSS, Anselm. *Qualitative analysis for social scientists*. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.
- TAKAHASHI, Tadao. Internet Brasil, Ano 1: reflexões sobre 1996. *Internet World*, v.2 n.18, p.74-76, 1997.
- TORRES, Lilian de Lucca. “*Tem amigo na linha*”: um estudo sobre o serviço telefônico de encontros DisqueAmizade. São Paulo, 1990. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.
- TURKLE, Sherry. *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone, 1997.
- VÁSQUEZ, Jesus M. Sociabilidad. In: *Diccionario de Ciencias Sociales*. Madrid: Instituto de Estudios Políticos, 1976. p.887-888.
- VELHO, Gilberto. Duas categorias de acusação na cultura brasileira contemporânea. In: *Individualismo e Cultura: Notas para uma Antropologia da sociedade contemporânea*. Rio de Janeiro: Zahar, 1987. p.55-64.
- WALTHER, J. Interpersonal effects in computer-mediated interaction: a relational perspective. *Communication Research*, v.19 n.1, p.52-90, 1992.

- WALTHER, J.B. e BURGOON, J. K. Relational communication in computer-mediated interaction. *Human Communication Research*, v.19 n.1, p.50-88, 1992.
- WASKUL, Dennis e DOUGLAS, Mark. Cyberself: the emergence of self in on-line chat. *The Information Society*. v. 13 n.4, p.375-398, 1997.
- WASKUL, Dennis. Ethics of on-line research: considerations for the study of computer mediated forms of interaction. *The Information Society*, v.12 n. 2, 1996 <<http://venus.soci.niu.edu/~jthomas/ethics/tis/go.dennis>>, (12/05/2000).
- WELLMAN, Barry e HAMPTON, Keith. Living networked On and Offline. *Contemporary Sociology*, v.28, n.6, p.648-654, 1999.
- WERRY, Christopher C. Linguistic and interactional features of Internet Relay Chat. In: HERRING, Susan C.(ed.) *Computer-Mediated Communication: Linguistic, social and cross-cultural perspectives*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 1996a. p. 47-63. (Pragmatics & Beyond, 39).
- WILLEMS, Emilio. Socialidade. In: *Dicionário de Sociologia*. Porto Alegre: Globo, 1967. p.311.
- WOL. A História da Rede Brasnet por Wol. *Home page do #Ajuda*, s/d, <<http://www.ajuda.org>>, (23/06/99).
- WYNN, Eleanor e KATZ, James E. Hyperbole over cyberspace: self-presentation and social boundaries in Internet Home Pages and discourse. *The Information Society*. v. 13, n.4, p.297-328, 1997.

Artigos sobre IRC em revista especializadas:

- As novas cores do mIRC. *Internet World*, v.2 n.20 p.115-118.
- Bate-papo com muito charme. *Internet World*. V.2 n.22 p.68-74 (sobre o cliente pirch).
- COSTA, Antonio Marcos. Guerra no IRC? *Guia da Internet.br*, v.3 n.32, p. 38-41, 1999.
- De conversa em conversa. *.Net*, fevereiro de 1997, p.32-45.
- Dicionário .net não-oficial de smileys. *.Net*, v. 2 n.1 fevereiro de 1996 p.60-61
- Encontros vIRCutais: o mundo ircantado de Oz. *Guia da Internet.br*, ano I n.10. p.22-27.
- IRC: primeiros passos. *Guia da Internet.br*, ano I n.2 p.8-11.
- Irritantes, ridículos e chatos. *Internet World*. v.2 n.23, p.54-56 (sobre hackers no IRC).
- Nem só de web, e-mail e newsgroups vive a Internet. *Internet World*. v.2.n.16 p.106-110.
- Passos mais avançados com o mIRC. *Internet World*. v.2 n.17, p.92-97.
- Primeiros passos com o mIRC. *Internet World*, n.11, julho de 1996 p.110-113.
- Soltando o verbo. *.Net*, agosto de 1996, p.29-39.

Glossário

Assíncronos: nos serviços assíncronos, os usuários não precisam estar conectados ao mesmo tempo pois as mensagens são enviadas e recebidas em tempos diferentes, ou seja, em tempo remoto.

Away: Comando que indica que o usuário está afastado do micro ou temporariamente sem prestar atenção à interação.

Bate-papo em ambientes gráficos: os mais conhecidos são o Palace e o ActiveWorlds, “além da troca de ‘falas’ através de texto [que aparecem balões como nas histórias em quadrinhos], conta também com a representação gráfica de um corpo que pode mover-se no interior de um espaço, vestir-se, ter expressões faciais, emitir sons e trocar objetos com outros avatares”(Guimarães Jr., 2000)

BBS: “Acrônimo para Bulletin Board System. Primeiros sistemas de CMC que chegaram ao acesso do grande público. Consistiam em computadores centrais que eram acessados por via telefônica através de computadores atuando como terminais. Apesar da relativa simplicidade do sistema, permitiam a troca de mensagens e arquivos e uma série de outros serviços. Devido ao uso de ligações telefônicas convencionais, eram de natureza regional. Muitas das BBS’s migraram para a Internet.” (Guimarães Jr., 2000)

Bot: de *robot*, é um programa que se caracteriza por atuar de forma automatizada. No IRC eles têm uma série de funções, desde controlar canais — fornecendo o *status* de *op* para determinados usuários, controlando *flood* e o uso de palavras programadas — até fornecer ajuda e organizar jogos *on-line*.

Cliente: conceito funcional que indica um programa ou máquina que solicita informações a um servidor.

Clone: *Clones* basicamente representam várias conexões a partir de um mesmo número IP.

Criptografar: Criptografar um arquivo, ou informação, significa convertê-lo num código secreto, com propósitos de segurança, para que as informações nele contidas não possam ser utilizadas ou lidas até serem decodificadas.

Desynch: perda da sincronia entre os servidores de uma rede, devido a *lag* excessivo, fazendo com que não consigam entrar em acordo sobre o *status* dos canais e dos usuários.

Domínio: Endereço da Web registrado e comprado das agências regulamentadoras. No Brasil a agência continua sendo a FAPESP, mesmo o Governo Brasileiro tendo aberto essa área à iniciativa comercial.

Download: O processo de se transferir uma cópia de um arquivo em um computador remoto para outro computador através da rede; o arquivo recebido é gravado em disco no computador local.

Eggdrop: é um dos tipos mais comuns de *bot* no IRC, escrito originalmente para unix, mas que já possui versões até para Windows. O eggdrop tem todos os recursos mais usados em *bots*, como controle básico de canal, como padrão e recursos adicionais a serem personalizados na linguagem de script (tcl).

FAQs: do inglês Frequently Asked Questions: “É um arquivo contendo uma lista de perguntas mais frequentes relativas às dúvidas mais comuns sobre determinado assunto. As respostas destas perguntas são fornecidas por usuários mais antigos, experientes ou pelo responsável por determinado serviço. As FAQ's em geral são dirigidas para leigos ou neófitos.” (Glossário Internet, 1997).

Flamings: Segundo a definição do Dicionário Hacker (Steele et al, 1983 apud Sproull e Kiesler, 1986, p.1501), *flaming* é um termo cunhado pela comunidade *hacker* para significar a atitude de falar muito e incessantemente sobre um tópico não interessante ou com uma atitude patentemente ridícula.

Hacker / Hacking: termo com vários significados. Inicialmente eram considerados *hackers* os indivíduos envolvidos intensamente com o desenvolvimento de produtos de informática. Depois o termo passou a designar os invasores de computadores (piratas), que invadiam empresas e organizações para mostrar suas capacidades. Os que aproveitavam-se economicamente desses eventos eram nomeados *crackers*. Atualmente a distinção entre *hackers* e *crackers* está sendo apagada.

Host: Computador principal num ambiente de processamento distribuído. Computador central que controla uma rede. Na Internet é qualquer computador ligado à rede, não necessariamente um servidor.

ICQ: Acrônimo para “I seek you”. Um dos mais utilizados serviços de mensagens instantâneas.

IP: do inglês *Internet Protocol*, protocolo responsável pelo roteamento de pacotes entre dois sistemas que utilizam a família de protocolos TCP/IP desenvolvida e usada na Internet. É o mais importante dos protocolos em que a Internet é baseada.

IRContros: nome para designar os encontros face-a-face coletivos promovidos pelos usuários do IRC. Foi registrada por uma empresa no INPI.

Jogos em ambientes gráficos: semelhantes aos jogos de videogame, mas disponibilizados na Internet.

Lag: O *lag* se dá quando as mensagens levam um tempo excessivo para chegar aos destinatários, ou seja, chegam “atrasadas”, o que chega a impossibilitar algumas conversas quando o atraso ultrapassa 10 segundos, por exemplo. O *lag* pode acontecer por vários motivos, sendo os principais o excesso de mensagens circulando na rede de IRC ou de forma geral na Internet e servidores com pequena capacidade de processamento. Para lidar com o *lag* os usuários contam com alguns recursos: utilizar o comando */ping* para medir o tempo que uma mensagem leva para chegar em determinado usuário, e mudar para um servidor mais próximo geograficamente de onde esteja ou para o servidor no qual estejam a maior parte de seus interlocutores.

Lammer: um termo utilizado para designar os usuários de informática novatos que cometem erros grosseiros, apesar de pessoalmente acharem que dominam o assunto.

Largura de banda: Do inglês *bandwidth* - “termo que designa o tempo gasto pelas várias tecnologias de transmissão de dados para transmitir uma quantidade determinada de informação” (Leiria, 1999, p.105).

Listas de discussão: são semelhantes aos grupos da USENET, mas sua distribuição é feita através do correio eletrônico.

Log: Trata-se de um arquivo de registro de eventos no formato de texto simples, que é gravado automaticamente pelo programa de IRC.

Máscara: endereço de um usuário na rede, que informa seu identificador (*user id*), host e domínio, fornecidos pelo provedor de acesso.

MUDs (Multi-User Dungeon ou Multiple User Dimension) originalmente são jogos baseados em texto que podem ser jogados entre vários usuários semelhante aos de jogos de RPG (*role playing game*). Os jogos são ambientados em determinados espaços físicos, como casas e castelos, mas sem nenhuma imagem, tudo sendo descrito por texto. Os personagens criados pelos jogadores podem transitar pelas várias salas e construir objetos e salas, em maior ou menor grau dependendo do MUD. Atualmente, os *MUDs* e seus “parentes” (MOOs, MUSEs, MUSH, MUCK, etc.) podem ser classificados em sociais, que incluem também usos profissionais e educacionais, nos quais o principal objetivo é a conversação, e de aventura, onde os usuários também conversam mas o objetivo é o jogo propriamente dito, que possui uma narrativa, formas de pontuação, lutas, monstros a serem mortos, etc.

Netiqueta: conjunto de indicações e regras para o comportamento dos usuários dos vários serviços da Internet.

Netsplit: quebra de uma conexão entre os dois ou mais servidores de uma rede de IRC. A rede fica dividida em duas ou mais partes e os usuários das partes separadas ficaram sem comunicação. A ocorrência de *netsplit* abala a infra-estrutura técnica da rede e pode ameaçar também a organização social dos canais.

Op: abreviação de operador, uma categoria de usuário do IRC que tem acesso a determinados privilégios técnicos do programa, que lhe permitem, entre outras coisas, expulsar usuários dos canais.

Pvt: *Pvt*, do inglês *private*, é uma forma particular de conversa possibilitada pelo IRC, ou seja, no *pvt* os usuários conversam dois a dois, independente das conversas coletivas.

Scripts: são programações no IRC que engatilham uma série de comandos. Os mais utilizados atualmente são cópias dos clientes originais de IRC, especialmente do mIRC, acrescidos de jogos, piadas, imagens, sons e uma infinidade de atalhos para comandos que antes eram digitados pelos usuários. Eles podem ser usados para atacar ou se proteger de outros usuários, e também fazer coisas simples como enviar arquivos ou caracteres formando desenhos nos canais, conhecidos como ASCII-ART.

Serviços de comunicação pessoa a pessoa: um dos serviços mais simples de bate-papo da Internet que permite a troca de mensagens de forma diádica. O programa mais conhecido é o *Talk*, considerado o antecessor do IRC

Serviços de mensagens instantâneas: são sistemas que informam se uma lista de usuários, registrados e selecionados pelo usuário, está *on-line* no momento da conexão, possibilitando o envio de mensagens curtas ou a iniciação de um bate-papo. O mais conhecido é o ICQ (acrônimo em inglês para *I seek you*).

Serviços de vídeo e audioconferência: permitem a troca de imagens e áudio, além da conversa textual. Os programas mais conhecidos são CuSee-Me, Netmeeting, PowWow e Iphone.

Servidor: conceito funcional que indica um programa ou máquina que fornece informações requisitadas por um cliente.

Síncronos: Os serviços síncronos são aqueles nos quais os usuários estão conectados ao mesmo tempo e as mensagens são enviadas e recebidas em tempo real.

Spam: Qualquer tipo de propaganda não autorizada e abusiva.

Tópico: uma espécie de título do canal, onde os operadores registram informações sobre a natureza do canal ou colocam avisos periódicos.

Usenet: é um sistema de distribuição de mensagens anterior à Internet, mas que foi conectado a ela. As mensagens são organizadas por grupos em torno de um assunto específico e nos quais os usuários se inscrevem e postam artigos. Os grupos são organizados em torno de tópicos (Ex. comp - relativo à computação, rec - relacionados a artes, hobbies e atividades de recreação, etc.). Há grupos de discussão em torno de temas muito variados desde discussão técnica de informática a vegetarianismo.

Webchat: é o bate-papo na *World Wide Web* (*WWW* ou *web*). A *web* é o serviço mais conhecido, que praticamente tornou-se sinônimo da Internet, onde ficam as páginas pessoais, de empresas, governos, ONGs, etc. No *Webchat*, os usuários conversam em salas determinadas. Por utilizar o mesmo programa de “navegação” das páginas, ele é considerado mais simples que os similares. Os *sites* mais populares são disponibilizados em geral por grandes provedores de acesso, como os do Universo On Line (UOL) e ZAZ (Nutechnet).

Anexo 1 – Comandos do IRC

Principais comandos “funcionais”

Join: entrar nos canais.

Left: Sair dos canais.

Lusers: ver quantos usuários estão conectados na rede.

list: listar os canais existentes.

dcc send file: enviar arquivos.

ping: medir o tempo que a mensagem leva para chegar a um determinado usuário.

who #canal: listar os usuários que estão em determinado canal.

whois \$nick : obter informações sobre outros usuários.

nick \$novo_nick : trocar o *nick*.

links: ver a lista de servidores conectados num determinado momento.

ignore \$nick : ignorar mensagens de determinados usuários.

away [mensagem]: avisar aos outros usuários que está temporariamente sem prestar atenção à conversação, ou seja, estar *away*.

Seen: permite ver, através do *bot* do canal, informações passadas sobre um determinado usuário, como por exemplo, quanto tempo ele esteve *on-line*, mas só funciona com usuários cadastrados no *bot*.

Principais comandos de controle

Kick \$user: “chute” que permite o retorno imediato ao canal.

Ban \$user: banimento que impede o retorno do usuário até que o banimento seja retirado, por tempo ou através de negociação.

Invite #canal: manda uma mensagem convidando para entrar num determinado canal.

Mode: configura o *status* do canal e dos usuários.

Usuários:

Voice (mode #canal +v \$nick): dá voz a um usuário, que poderá falar se o canal estiver configurado como moderado.

Operador (*Chanserv* ACCESS #channel ADD \$nick level): registra um usuário no *Chanserv* com um determinado nível.

Canais:

Privado (mode #canal +p): não revela que o usuário está no canal quando solicitado */whois*.

Secreto (mode #canal +s): não aparece na listagem de canais.

Só *Ops* mudam o tópico (mode #canal +t).

Não receber mensagens de fora (mode #canal +n).

Só usuários convidados (mode #canal +i).

Número limitado de usuários (mode #canal +l \$num).

Canal moderado (/mode #canal +m): só usuários com *voice* podem falar.

Topic: configurar o tópico.

Onnotice: Mandar mensagens para todos os operadores que estejam *on-line*.

Anexo 2 – Questionário Eletrônico

Anexo 2 - Questionário Eletrônico

Questionário sobre o perfil sócio-econômico dos usuários do #pouso

Introdução

Sou Ana Maria Alves Carneiro da Silva e faço Mestrado em Sociologia na Unicamp. Minha pesquisa trata do novo tipo de sociabilidade proporcionado pela comunicação mediada por computador. Muito provavelmente, nós já nos encontramos no irc :), eu usando o nick cisana, pois tenho concentrado as observações no canal #pouso da rede Brasnet. Trata-se de uma pesquisa pioneira no Brasil e tenho procurado entender a interação no IRC a partir do ponto de vista dos usuários. Por isso, gostaria muito de contar com sua colaboração através do preenchimento do questionário abaixo, que tem por finalidade traçar o perfil sócio-econômico dos frequentadores do #pouso. O questionário possui 22 questões e leva-se em média uns cinco minutos para respondê-lo. As respostas serão tratadas rigorosamente segundo os critérios científicos das pesquisas sociológicas e de forma alguma serão divulgados de forma a possibilitar a identificação dos entrevistados. Vamos lá?

Se houver algum problema, por favor entre em contato no IRC ou por e-mail cisana@unicamp.br

Identificação

1. Qual o seu nome?

2. Você costuma usar um mesmo nick frequentemente?

Sim

Não

2.1. Se não, quais nicks costuma utilizar? Responda até no máximo 5 nicks. (Se sim, vá para a próxima questão)

<input type="text"/>				
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

2.2. Se sim, qual nick você costuma usar mais frequentemente?

2.2.1. Além desse nick usa outros?

Sim

Não

2.2.2. Se sim, qual(is)? Responda até no máximo 5 nicks.

2.2.3. Em que situações costuma utilizar este(s) outro(s) nick(s)?

3. Sexo:

- Feminino
 Masculino

4. Qual sua idade?

5. Qual seu nível de escolaridade?

- 1o. grau incompleto
 1o. grau completo
 2o. grau incompleto
 2o. grau completo
 Superior incompleto
 Superior completo

6. Você estuda?

- Sim
 Não

6.1. Se sim, onde? (Em caso de estar cursando faculdade, indicar o curso)

7. Em que cidade e bairro você mora?

Bairro

Cidade

8. Onde costuma ir ou o que costuma fazer para se divertir?

- Cinema
 Rave

- Jogar futebol
- IRCentros
- Shopping Centers Qual(is)?
- Bares Qual(is)?
- Clubes Qual(is)?
- Boates Qual(is)?
- Outros Qual(is)?

Situação econômica

9. Você trabalha ou tem alguma fonte de renda própria?

- Sim
- Não

9.1. Se sim, quanto é a sua renda própria?

- Até 500 reais
- Entre 500 e 1000 reais
- Entre 1000 e 2000 reais
- Entre 2000 e 5000 reais
- Mais de 5000 reais

9.2. Se sim, em que trabalha?

10. Qual a renda da sua família?

- Até 500 reais
- Entre 500 e 1000 reais
- Entre 1000 e 2000 reais
- Entre 2000 e 5000 reais
- Mais de 5000 reais

Uso da Internet/IRC

11. A partir de onde você costuma acessar a Internet? Enumere na ordem que você mais utiliza.

- Casa
- Trabalho

- Escola/Universidade
- Casa dos amigos
- Outros Qual(is)?

11.1. Se você acessa a partir de casa, qual tipo de provedor usa?

- Provedor comercial (pago)
- Provedor da Universidade
- Serviço de Internet Grátis

12. Há quanto tempo utiliza a Internet?

- Menos de 6 meses
- Entre 6 meses e 1 ano
- Entre 1 ano e 2 anos
- Entre 2 e 3 anos
- Entre 3 e 4 anos
- Mais de 4 anos

13. Qual a frequência de uso semanal da Internet que mais se aproxima da sua?

- Todo dia
- 5 vezes por semana
- 3 vezes por semana
- 1 vez por semana
- 1 vez por mês

14. Quanto tempo costuma ficar online por dia, no total?

- Menos de meia hora
- Até uma hora
- Entre uma e duas horas
- Entre duas e três horas
- Entre três e quatro horas
- Mais de quatro horas

15. Quando começou a entrar no IRC?

- Antes de 96

- Primeiro semestre de 96
- Segundo semestre de 96
- Primeiro semestre de 97
- Segundo semestre de 97
- Primeiro semestre de 98
- Segundo semestre de 98
- Primeiro semestre de 99
- Segundo semestre de 99
- Primeiro semestre de 2000

16. Como descobriu o IRC?

17. Além do canal #pouso, que outros canais costuma frequentar? Responda até no máximo 5 canais.

18. Há quanto tempo frequenta o #pouso?

- Menos de 6 meses
- Entre 6 meses e 1 ano
- Entre 1 ano e 2 anos
- Entre 2 e 3 anos
- Mais de 3 anos

19. Quanto aos Ircontros promovidos pelo canal:

- Nunca fui a nenhum, nem pretendo ir
- Nunca fui a nenhum, mas pretendo ir
- Já fui a alguns, mas deixei de ir
- Vou uma vez ou outra
- Costumo ir sempre que há algum marcado

20. Já marcou encontros com pessoas que conheceu no canal sem ser na ocasião dos ircontros?

Sim

Não

21. Quem são seus amigos mais próximos no canal? Responda até no máximo 10 nicks.

22. Qual sua opinião sobre o canal?

Você gostaria de receber um aviso quando os resultados da pesquisa ficarem prontos? Caso sim, coloque seu e-mail no campo abaixo.

enviar questionário

limpar questionário