

# CAPÍTULO III

## 1.º POST<sup>18</sup>: INTERNET



Seria a tecnologia um ator autônomo, separado da sociedade e da cultura, que seriam apenas entidades passivas percutidas por um agente exterior? Defendo, ao contrário, que a técnica é um ângulo de análise dos sistemas sócio-técnicos globais, um ponto de vista que enfatiza a parte material e artificial dos fenômenos humanos, e não uma entidade real, que existiria independentemente do resto, que teria efeitos distintos e agiria por vontade própria (LÉVY, 1999, p.22).

### 3.1. Informática, Cultura e Sociedade

Sempre fui uma pessoa preocupada em acompanhar os avanços tecnológicos. Há alguns anos parecia uma tarefa possível. Hoje já desisti de procurar saber o que está em *top line*<sup>19</sup> e tento conhecer apenas aquilo que satisfaz minhas necessidades e prazeres virtuais imediatos. Os avanços tecnológicos parecem não ter mais limites de tempo, ou seja, ao tempo que digito estas linhas inúmeras novidades são lançadas em termos de software e hardware<sup>20</sup>.

Só para se ter uma noção de como a velocidade dos avanços tecnológicos em informática e comunicações é infinitamente mais veloz dos que as principais inserções tecnológicas do século XX, “por exemplo, os computadores dobram a sua capacidade a cada dezoito meses, enquanto os automóveis levaram quase sessenta anos para atingir a 100 Km/h” (DUTRA, 2000, p.34).

---

<sup>18</sup> Utilizo este termo no mesmo sentido dos/as *blogueiros/as* para designar o ato de publicar textos, hipertextos, imagens, em uma determinada data em seu blog, como por exemplo: “Aiai... Hoje eu tô meio (meio?) sem assunto, então vou postar resposta da última questão do meu trabalho de Ensino Religioso...”. Excerto extraído do blog <http://isabelamaria.weblogger.terra.com.br/>.

<sup>19</sup> *Top Line* refere-se a topo de linha, em informática o que está recentemente sendo lançado.

<sup>20</sup> *Hardware* – Qualquer componente físico de um computador. “A palavra *hardware* poderia ser livremente traduzida como *equipamento*. Na categoria de hardware enquadram-se monitores, teclados, placas-mãe, mouses, scanners, modems, discos rígidos etc” (LÉVY, 1999, p.258/259).

Com esses avanços e com a crescente popularização dos computadores pessoais — PC's<sup>21</sup> — várias formas de entretenimento começaram a ter seus átomos transformados em bits<sup>22</sup>, ou seja, com a possibilidade de transformação e transporte de dados entre computadores a necessidade de carregar pedaços de plástico começa a ser questionada. Conforme NEGROPONTE (1997) “a movimentação regular, na forma de pedaços de plástico, de música gravada, assim como o lento manuseio humano da maior parte da informação, sob a forma de livros revistas, jornais e videocassetes, está em via de se transformar na transferência instantânea e barata de dados eletrônicos movendo-se à velocidade da luz” (p.10).

A transformação de elementos físicos em dados eletrônicos, somada a crescente inserção de componentes eletrônicos no cotidiano das pessoas e a possibilidade de move-los a velocidade da luz configuram o que NEGROPONTE (1997) chamou de *Vida Digital*.

Os ancestrais dos PC's que conhecemos hoje são descritos por autores como Pierre Lèvy (1999), Don Tapscott (1999), Nicholas Negroponte (1997), como enormes estruturas que exigiam espaços físicos compatíveis a seu tamanho, com capacidade de processamento e armazenamento limitada, e a codificação e decodificação em bits era feita por cartões perfurados. Dessa característica condicionava-se um uso restrito da informática a fins científicos, militares e governamentais. Nesse sentido, a contribuição de Pierre Lèvy, em seu livro *Cibercultura*<sup>23</sup>, é de grande importância. Esse autor, parte dessa característica inicial da informática, para nos explicar como os computadores chegam a interatividade de hoje.

---

<sup>21</sup> PC (a) = PERSONAL COMPUTER = COMPUTADOR PESSOAL microcomputador de baixo custo com a finalidade principal de uso em atividades caseiras ou nos negócios (MICHAELIS, 2000).

<sup>22</sup> Conforme o Dicionário Digital MICHAELIS (2000) Bit tem os seguintes significados: (a) = BINARY DIGIT = DÍGITO BINÁRIO menor unidade na notação numérica binária, que pode ter o valor 0 ou 1; (b) menor unidade de dado que um sistema pode tratar. Entretanto, compreendo bit da mesma forma que Nicholas Negroponte autor de *A Vida Digital*, que refere-se ao termo como “o menor elemento atômico do DNA da informação. É um estado: ligado ou desligado, verdadeiro ou falso, para cima ou para baixo, dentro ou fora, preto ou branco. Por razões práticas, consideramos que o bit é um 1 ou um 0 (NEGROPONTE, 1997, p.19).

<sup>23</sup> Para entender a utilização do termo cibercultura, é necessário a apreensão das definições de Pierre Lèvy na obra homônima, para ciberespaço e cibercultura. Para esse autor ciberespaço “é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores”, ou seja, a infra-estrutura material da comunicação digital, o universo de informações abrigadas por ela e os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (1999, p.17). Já a cibercultura define “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (idem).

A citação que introduz este capítulo vai de encontro justamente com o caráter interdependente entre técnica, sociedade e cultura. O surgimento dos primeiros PC's está associado a esta inter-relação, que conforme LÈVY (1999), nasceram na “efervescência da *contracultura*” que apossou-se das novas possibilidades técnicas em “um verdadeiro movimento social” (p.31). A sociedade e a cultura não são apenas alvos da tecnologia. Para o autor, as técnicas são produzidas dentro de uma cultura, e a sociedade condicionada pela vida digital, mas, não determinada por ela.

A vida digital está estreitamente ligada à velocidade com que a mídia eletrônica se transforma, “fazendo com que as pessoas e discursos estejam em muitos lugares ao mesmo tempo, distâncias sejam abreviadas, imagens e sons circulem vertiginosamente, capitais se reúnam, pessoas se *aproximem* virtualmente, e, por que não dizer, *realmente*” (GARBIN, 2003, p.2). Segundo LÈVY, “a velocidade de transformação é em si mesma uma constante – paradoxal – da cibercultura” (1999, p.26).

Concordo com a leitura de VEIGA-NETO (1999, p.1) sobre a cibercultura de Pierre Lèvy, ao enfatizar que estaríamos no “no limiar de uma transformação radical da inteligência<sup>24</sup>”. Aqui vejo como indispensável citar VEIGA-NETO na sua leitura da transformação apontada por Pierre Lèvy:

depois de a Humanidade ter vivido uma longa fase em que o pensamento/inteligência estava baseado na oralidade, seguiu-se uma outra fase, baseada na escrita linear; e agora, estaríamos entrando numa terceira fase, baseada na hipertextualidade. Nesse terceiro estágio, a inteligência adquire uma, digamos, dimensão coletiva (idem).

Nesta evolução da inteligência, no estágio que aqui proponho-me analisar, ou seja, a terceira fase apontada pelo autor, adquirem destaque os novos suportes para registro da escrita. Assim

o amplo (e relativamente barato) uso do computador e da comunicação eletrônica à distância, para a criação textual, não apenas amplifica o poder e os recursos da escrita linear – fato trivial que é bem conhecido por qualquer usuário dessas tecnologias –, como, também, trivializa a lógica da

---

<sup>24</sup> Uso a descrição de VEIGA-NETO (1999) para a conceptualização de inteligência de Pierre Lèvy que chamou “inteligência o conjunto canônico das aptidões cognitivas, a saber, as capacidades de perceber, de lembrar, de aprender, de imaginar e de raciocinar” (p.1).

hipertextualidade. Como sabemos, um hipertexto<sup>25</sup> é aquele que um leitor cria a partir de um texto primário, em geral, denominado *texto fonte*, e do qual pode sair – e ao qual pode voltar – segundo suas próprias decisões e segundo as possibilidades que um sistema de *links* em rede lhe oferece (p.2).

Nos *blogs* a utilização da hipertextualidade é uma constante. Os hiperlinks dos *blogs* analisados vão desde ferramentas para incrementar as páginas até campanhas de conscientização contra o uso de drogas ou a favor de sua legalização, contra a fome, sexo seguro, políticas, passando por *sites* preferidos, indo até os chamados *blogs* amigos (Figura 1). Assim, na terceira fase da evolução do pensamento, que tem como marca a hipertextualidade, os *blogs* se caracterizam e se consolidam como parte da transformação para a inteligência coletiva.



Figura 1 – Links e Banners<sup>26</sup> de campanhas divulgadas nos *blogs*

### 3.2. Internet, Comunidades Virtuais e Desterritorialização

Se a hipertextualidade representa uma revolução nas técnicas e recursos da escrita linear, esse fato é acentuado pelas funções multimídia<sup>27</sup> dos

<sup>25</sup> Para LÉVY (1999) hipertexto é uma forma não-linear de apresentar e consultar informações. Um hipertexto vincula as informações contidas em seus documentos criando uma rede de associações complexas através de *hiperlinks*, ou mais simplesmente, *links* (p.254).

<sup>26</sup> *Banners* – Origina-se de bandeira, corporações, e na linguagem da *Web*, são as propagandas que “aparecem”, sem ter nada a ver com o assunto dos *sites* que abrimos na Rede (GARBIN, 2001, p.27). Porém, como vimos acima podem não tratarem apenas de propaganda de consumo, e sim de propagandas de ações sociais, confirmando o caráter alternativo e multi-cultural da *web*.

<sup>27</sup> Multimídia – “mídia é suporte ou veículo de mensagem. O impresso, o rádio, a televisão, o cinema ou a internet, por exemplo, são mídias. O termo multimídia refere-se a recepção de mensagens em diversas modalidades receptivas, através da escrita, imagens, e sons. Quase todo computador atualmente já vem com um *kit* multimídia (áudio) devidamente instalado” (GARBIN, 2001, p.25). Ainda LÉVY (1999, p.63) diz que “o termo multimídia significa aquilo que emprega diversos suportes ou diversos veículos de comunicação”. Para NEGROPONTE (1997, p.23), “a

computadores. Então, o que dizer se a esse contexto colocarmos interconectados milhões de PC's no mundo inteiro? E só pra não esquecer, em frente aos PC's o mesmo número de internautas?

Essa realidade torna-se trivial com o advento da Internet, que além de revolucionar as técnicas da escrita linear, dia após dia consolida a transformação de átomos em bits. A crescente digitalização de dados tornou irreversível a necessidade que o transporte dos mesmos também experimentasse uma forma digital de transporte. Apesar de algumas experiências, com a *explosão* da Internet a transmissão da informação digital tornou-se comum, LÉVY (1999) explica como pode ser feita e como é viabilizada entre os computadores.

A transmissão de informação digital pode ser feita por todas as vias de comunicação imagináveis. Pode-se transportar fisicamente os suportes (discos, disquetes etc.) por estrada, trem, barco ou avião. Mas a conexão direta, ou seja, em rede ou on-line<sup>28</sup> (em linha) é evidentemente mais rápida. A informação pode usar a rede telefônica clássica, contanto eu seja modulada (codificada analogicamente de forma adequada) ao entrar na rede telefônica e desmodulada (redigitalizada) quando chegar a um computador ou outro equipamento digital na outra ponta do cabo. O aparelho que permite a modulação e desmodulação da informação digital, e que portanto permite a comunicação de dois computadores via telefone, chama-se "modem" (p.35).

A grande diferença da Internet pras outras formas de mídia, sem dúvida é a interatividade. Enquanto as outras formas de mídia sempre trabalharam sob a égide iluminista da universalização do pensamento, a Internet possibilita e encarna a interação das pessoas entre si, com o conhecimento e a produção deste. Como não concordar com NEGROPONTE (1997), quando este afirma que "a transmissão televisiva é exemplo de um veículo no qual toda a inteligência encontra-se no ponto de origem. O transmissor determina tudo; o receptor apenas recebe o que é enviado" (p.24). Ainda VEIGA-NETO (1999), dá idéia da fixidez das mídias tradicionais que tiveram a "invenção e a propagação da imprensa como uma das mais significativas condições de possibilidade do Iluminismo" (p.2).

---

mistura de áudio, video e dados é chamada de *multimídia*; soa complicado, mas a palavra não quer dizer nada além de bits misturados".

<sup>28</sup> "Online – diz-se de algo ou alguém que está conectado e acessível a um computador. Um/a internauta que esteja navegando pela Rede num determinado momento está *Online*" (Revista Web! *apud* GARBIN, 2001, p.8).

A configuração da Internet como este espaço interativo, onde a cada dia milhares de novas pessoas experimentam *viajar*, e conforme GARBIN (2001), possibilita a sensação de estar em vários lugares ao mesmo tempo, pois, “quando se acessa a Rede, a intenção, além de bater papo com amigos/as virtuais, pode ser também a de pesquisar algum assunto em sites específicos, por exemplo, de buscar pelo correio eletrônico, de responder mensagens do ICQ<sup>29</sup> e assim por diante” (p.10).

A leitura feita por GARBIN (2001) de Jaime de Yraolagoitia aponta para interatividade, lembrando que “mesmo que não tenhamos acesso à Internet, somos todos/as, de alguma forma, participantes deste grande fenômeno, uma vez que os/as internautas que desejam clicar no *mouse*, que desejam participar de um *chat*, por exemplo, já não desempenham um papel passivo de simples espectadores de informações textuais e gráficas” (p.22).

Uma outra característica da *web* é a velocidade com que ela se propaga pelo mundo, conforme TAPSCOTT (1999), “a Internet está entrando nos lares tão rapidamente quanto a televisão o fez na década de 50” (p.3). Ainda Rôças *apud* GARBIN (2001) compara a velocidade da evolução da *web* com outras mídias, enquanto “a Internet precisou de apenas cinco anos para se tornar *global*, contra 13 anos da TV e 38 anos do rádio” (p.24). O caráter global é a essência da Internet, pois, nascida nos Estados Unidos na década de 60, com fins militares, não é mais americana. “Trinta e cinco por cento de seus nós encontram-se fora dos Estados Unidos, e essa é a porção que está crescendo depressa” (NEGROPONTE, 1997, p.174).

No Brasil, as primeiras experiências *online* datam de 1991 e segundo GARBIN (2001) foram realizadas na Fapesp, e só utilizada comercialmente a partir de 1995 via Embratel. A velocidade da evolução da *web* no Brasil não diferente da expansão global, segundo dados da ANATEL dos 50 mil usuários do ano de lançamento da Internet comercial, passou-se para 8 milhões de pessoas.

---

<sup>29</sup> ICQ – “trata-se de um programa criado por dois jovens israelense e vendido em 1998 por U\$ 270 milhões ao provedor gigante americano *América Online*; programa que, além das “falas” em tempo real, pode adicionar voz através de arquivos ou conversas telefônicas e imagens às mensagens instantâneas. Pela pronúncia, o ICQ foi apelidado de *I seek you* ou, em bom português, *te procuro*. O objetivo do ICQ é contatar em tempo real amigos/as internautas que estão conectados na Rede, não importa em que lugar do mundo, nem que língua falem” (GARBIN, 2001, p.1).

Uma terceira característica importante da Internet é o que VEIGANETO (1999, p.3) chamou de seu “caráter democrático, incensurável e incontrollável”, o que possibilita e agiliza a universalização da informação e do pensamento. Sobre esse caráter, NEGROPONTE (1997) acredita que “a Internet proporciona um canal mundial de comunicação que fustiga toda forma de censura e floresce sobretudo em países como Cingapura, onde a liberdade de imprensa é um fenômeno marginal e as redes onipresentes” (p.152).

Dentre as funções da *web* destacam-se a transferência de dados e a comunicação através do ciberespaço. Concordo com a definição de ciberespaço de LÉVY (1999, p.93), para quem, é “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”, possibilitando “o acesso à distância aos diversos recursos de um computador” (*idem*). São os chamados *downloads*<sup>30</sup> e *uploads*<sup>31</sup>, popularizados com a expansão dos arquivos de áudio no formato *mp3*<sup>32</sup>, que possibilitaram a aquisição de músicas através da Internet.

Mas a primeira e mais tradicional forma de comunicação na Internet é o correio eletrônico — *e-mail*, que não deixa de ser um processo de transmissão e acesso de dados à distância, ou seja, quando um usuário possui um endereço de *e-mail* ele tem um provedor que centraliza todas as mensagens enviadas para ele, que poderá visualizá-las na primeira vez que ficar on-line e acessar sua conta de *e-mail*. Mesmo sendo uma das primeiras funções do ciberespaço as mensagens de correio eletrônico atualizam-se no que diz respeito ao crescente uso para troca de dados nos mais diferentes formatos.

A função desempenhada pelo *e-mail*, é destacada por autores como NEGROPONTE (1997) para quem “o correio eletrônico vê hoje sua popularidade explodir porque constitui um veículo assíncrono e legível pelo computador” (p.161). E ainda, TAPSCOTT (1999), ao estudar o comportamento dos jovens na

---

<sup>30</sup> *Download* – é o processo pelo qual um arquivo é transferido de um computador remoto para uma máquina local. Em outras palavras, toda vez que você clica em um link para copiar um programa da Internet para sua máquina, está fazendo um download (LÉVY, 1999, p.259).

<sup>31</sup> *Upload* – é o processo contrário do download, no qual um usuário transfere arquivos de sua máquina para a Internet – por exemplo, para criar ou expandir um site na Web no qual ele tenha permissão para fazer mudanças (*Idem*).

<sup>32</sup> *MP3* – para GARBIN (2001, p.26) “traduzido para português, pode-se dizer que se trata de um formato musical que revolucionou a distribuição de músicas pela Internet, por dois motivos: reduz o tamanho de arquivos de áudio, sem perda de qualidade, e é aberto, isto é, pode ser usado livremente (não é propriedade de nenhuma empresa)”. *MP3* é a abreviatura de *MPEG*, ou *Moving Picture Express Group / Layer 3* – que se desenvolveu o formato.

*web* afirma que o correio eletrônico já é parte da vida da Geração Net<sup>33</sup> e a frase “*me envie um e-mail* tornou-se a expressão de despedida de uma geração” (p.5).

São crescentes os estudos que problematizam as relações humanas na Internet, análises de identidades juvenis em *chats*<sup>34</sup> de músicas realizada por Elisabete Maria Garbin, ou identidades de sexualidade nas listas de discussão de e-mails desenvolvida por Gisele Marchiori Nussbaumer. São apenas exemplos de um fenômeno descrito por GARBIN (2003) em que a Internet deixa de “ser vista como um local apenas de troca, de busca de informação ou ainda de encontros entre pessoas, mas, também, como um local de produção de conhecimento” (p.1).

Ambas autoras em seus estudos observam que “as relações que se estabelecem no ciberespaço parecem ter como princípio organizador a busca por afinidades e interesses comuns. Diferentes espaços surgem na rede, normalmente, a partir de temas aglutinantes” (NUSSBAUMER, 2002, p.61).

A partir das funções do ciberespaço e da expansão da sua utilização, fortalecem-se as relações humanas, onde “encontramo-nos no limiar entre o real e o virtual, inseguros da nossa posição, inventando-nos a nós mesmos” (GARBIN, 2001, p.37), em um

jogo que se estabelece entre o real e o virtual, entre o real e a representação (de si mesmo ou de personagens), entre identidades e identificações, nos ajuda a melhor compreender o fascínio que exercem os sites, os *chats*, as listas de discussão temáticas, bem como as comunidades virtuais que se proliferam no ambiente da rede (NUSSBAUMER, 2002, p.61).

Howard Rheingold *apud* NUSSBAUMER (2002) entende por comunidades virtuais os “agregados sociais surgidos na rede quando os intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações no ciberespaço” (p.63).

---

<sup>33</sup> Conforme TAPSCOTT (1999), “o termo *Geração Net* ou *N-Gen* refere-se à geração de crianças que, em 1999, tem entre 2 e 22 anos de idade, não apenas aquelas que são ativas na Internet. A maioria dessas crianças ainda não tem acesso à Internet, mas tem algum grau de influência no meio digital. A vasta maioria dos adolescentes afirma saber usar um computador. Quase todo mundo tem experiência com videogames” (p.3).

<sup>34</sup> *Chat* – “sala de bate-papo, em que as interações são ao vivo e em tempo real” (GARBIN, 2001, p.45). Inicialmente oferecidos apenas por portais de provedores de Internet, hoje amplamente disseminado pelo ciberespaço, os *chats* são encontrados nos mais diversos sites da Web. Além de disponível nos sites de provedores, existem programas específicos para conversas *online*, como por exemplo, o ICQ e o IRC (*Internet Relay Chat*).

Para LÉVY (1999), uma comunidade virtual é, simplesmente, todo grupo de pessoas que está em relação através do ciberespaço, e a define como um princípio da cibercultura que é “construída sobre afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais” (p.127).

Compartilho a compreensão de NEGROPONTE (1997), de que “à medida que formos nos interconectando, muitos dos valores nacionais cederão lugar àqueles de comunidades eletrônicas maiores ou menores. Nós nos socializaremos em bairros digitais, nos quais o espaço físico será irrelevante e o tempo desempenhará um papel diferente” (p.12).

Conforme se expandem as comunidades virtuais, rapidamente, consolidando seu caráter desterritorializado, ou seja, a indiferença da localização física para relações extremamente afinadas em termos de identificação, proporcionadas pela *web*, abala sentimentos e identidades nacionalistas e regionalistas, em uma tendência de homogeneização cultural em escala global. Du Gay (*apud* HALL, 1997) nos coloca que

a nova mídia eletrônica não apenas possibilita a expansão das relações sociais pelo espaço e pelo tempo, como também aprofunda a interconexão global, anulando a distância entre as pessoas e os lugares, lançando-os em um contato e imediato entre si, em um “presente” perpétuo, onde o que ocorre em um lugar pode estar ocorrendo em qualquer parte (...) Isto não significa que as pessoas não tenham mais uma vida local – que não mais estejam situadas contextualmente no tempo e no espaço. Significa apenas que a vida local é inerentemente deslocada – que o local não tem mais identidade “objetiva” fora de sua relação com o global (p.18).

Para GARBIN (2003) “é consensual que a Rede revolucionou as noções tradicionais de distância entre as pessoas”, onde “a situacionalidade geográfica entre os internautas parece, em princípio, não importar” (p.3). É exatamente nas falas, em pequenos excertos que o jogo da desterritorialização se manifesta.

**<Rafael>**: Hey Kessia! Há quanto tempo... Bem, entra no MSN, eu estarei por lá... Beijos!<sup>35</sup> (KESSIA, 2003).  
 Só quero falar uma coisa: Paulinho, vc é um cara muito legal... Como eu já disse, não sei o q seria de mim sem vc!!! Te adoro mesmo sem te conhecer pessoalmente!!! (DANIELLE, 2003).

Encontros em locais virtuais, sentimentos expressos por pessoas que nunca se viram pessoalmente, consolidam e reforçam o que a “nossa participação na chamada Internet é sustentada pela promessa de que ela nos possibilite em breve assumirmos ciberidentidades – substituindo a necessidade de algo tão complicado e fisicamente constrangedor como é a interação real” (Hall *apud* GARBIN, 2003, p.1)

Nicholas Negroponte (1997) traça algumas perspectivas sobre as comunidades virtuais e a Internet, e concordo com ele quando aponta que

a comunidade de usuários da internet vai ocupar o centro da vida cotidiana. Sua demografia vai ficar cada vez mais parecida com a do próprio mundo. O valor real de uma rede tem menos a ver com informação do que com a vida comunitária. A superestrada da informação é mais do que um atalho para o acervo da Biblioteca do Congresso. Ela está criando um tecido social inteiramente novo e global (p.175).

É esse tecido social que nos interessa estudar, é através dele que subjetividades são produzidas e formam identidades. Esse tecido novo e global, começa a cada vez mais parecer com a “vida real”. As pessoas, os jovens mais especificamente, já não querem mais apenas visitar sites de empresas, corporações, entretenimento, etc, querem ter o seu endereço, querem ter sua casa virtual, querem ser visitados.

### 3.3. Blog: O Lugar Digital

Essa vontade de ser encontrado na *web*, de ter seu endereço no ciberespaço e de poder ter comentado seu conteúdo se proliferou com a explosão dos *blogs*. Esse sentimento era suprido anteriormente com a criação de sites pessoais, porém, esses exigiam conhecimentos técnicos de linguagens

---

<sup>35</sup> Todos os excertos extraídos de *weblogs* foram mantidos integralmente, mantidos suas grafias, eventuais palavrões, os nomes que identificam os autores são os por eles utilizados para assinar os *blogs*, uma vez que seu conteúdo é público. Esses excertos estão em fonte diferenciada do texto para distinguir mais facilmente das citações literárias.

específicas como o HTML.<sup>36</sup> Então, se anteriormente só os detentores de um certo conhecimento (HTML) adquiriam seu lugar digital, com o *blog*, a moradia digital proliferou-se entre aqueles que não dominavam a técnica necessária para sua construção. Assim, a Internet continua promovendo e popularizando suas funções a um número diariamente crescente de pessoas.

Apesar de autores como Pierre Lèvy e Elisabete Garbin apontarem para os contrastes sociais, onde a maioria das pessoas no planeta sequer tem acesso ao telefone ou ao PC, concordo com eles quando afirmam não ser esses os argumentos para sermos contrários à cibercultura. Na perspectiva de popularização do ciberespaço, GARBIN (2003) lembra a “explosão do acesso gratuito em 1999/2000” (p.27), e ainda lembro, cibercafés<sup>37</sup>, vias públicas<sup>38</sup>, lanhouses<sup>39</sup>, serviços que cada vez mais conectam um número crescente de pessoas a *web*.

Conforme o site Blogger Brasil (GLOBO.COM, 2003), “*blog* é uma abreviação de *weblog*, qualquer registro freqüente de informações pode ser considerado um *blog* (últimas notícias de um jornal *online* por exemplo). Entretanto, o processo de popularização do acesso a Rede, somado a necessidade do seu lugar digital, faz com que “a maioria das pessoas utilize os *blogs* como diários pessoais, porém um *blog* pode ter qualquer tipo de conteúdo e ser utilizado para diversos fins. Uma das vantagens das ferramentas de *blog* é permitir que os usuários publiquem seu conteúdo sem a necessidade de saber

---

<sup>36</sup> HTML – “Hypertext Markup Language (linguagem de marcação hipertextual). Uma coleção de comandos de formatação que criam documentos hipertextuais ou, mais simplesmente, páginas da Web. Toda página da *Web* é criada a partir de código HTML, que é transmitido para o navegador (browser) do usuário. O navegador interpreta então os comandos de formatação e exibe na tela um documento contendo texto formatado e gráficos” (LÉVY, 1999, p.254).

<sup>37</sup> Espaços públicos, onde além de poderem encontrar amigos e poderem realizar refeições ou lanches, o usuário pode conectar-se a Internet à um preço médio de R\$ 3,00 a hora de navegação.

<sup>38</sup> Espaços bastante novos, onde não há cobrança de tarifa para conexão, o usuário chega faz seu cadastro e poder utilizar a Rede sempre que tiver uma máquina disponível ou houver marcado horário previamente. Em Santa Maria, uma experiência pioneira ocorre na Casa de Cultura, onde algumas máquinas conectadas a Web estão disponíveis à população para serem utilizadas gratuitamente.

<sup>39</sup> Casas de jogos, onde vários computadores conectados em rede permitem que dois ou mais jogadores participem de uma mesma partida simultaneamente. O termo lanhouse vem de “LAN ou lan = LOCAL AREA NETWORK = REDE DE ÁREA LOCAL rede onde vários terminais e equipamentos estão todos dentro de curta distância uns dos outros (a uma distância máxima de 500 m, por exemplo, no mesmo edifício), e podem ser interconectados por cabos” (MICHAELLIS, 2000).

como são construídas páginas na Internet, ou seja, sem conhecimento técnico especializado” (GLOBO.COM, 2003).

Sobre a grande popularização dos *blogs*, GARBIN (2003, p.1) dá seus relatos, exemplificando como tem sido constantemente utilizados por jovens do mundo inteiro.

Ligo a televisão num sábado qualquer e assisto, num canal aberto, a um programa<sup>40</sup> destinado ao público juvenil, que trata de um assunto da moda entre jovens conectados na Internet: os *blogs*... Abro o jornal impresso do dia<sup>41</sup> e leio uma nota: *Iraquiano conta seu drama em site da Internet*. A notícia refere-se aos registros de um iraquiano, sob o *nickname Salam Pax*, que em árabe e em latim quer dizer “Paz”, o qual depois de alguns dias sem acesso à web, volta a fazer registros em seu *blog* sobre a vida diária em uma cidade sob bombardeio americano, *blog* esse que está sendo acessado por milhões de usuários de Internet do mundo inteiro interessados em seu drama cotidiano. Em audiência ao programa televisivo a que me referi antes, sou informada de que foi da cidade de Viamão, no Rio Grande do Sul, que surgiu a primeira *blogger* brasileira. Mas o que vem a ser afinal, um/a *blogueira/o*? É aquele jovem, adulto que tem um computador conectado à Internet e que substitui seu “diário”, objeto tradicional, quase exclusivo do gênero feminino, às vezes fechado à chave, por um *weblog*, que hoje ocupa *bits* e *bytes* de computadores e é usado tanto por garotos quanto garotas. Entretanto, seus registros não se limitam a “decepções amorosas” ou “grandes segredos” próprios da adolescência, e sim, abrangem uma enorme gama de temas. Um *weblog*, pode ser individual [se uma senha for utilizada] ou coletivo - fica na *web* para quem quiser acessar, ler e deixar recados...] Os assuntos de um *blog* variam desde rotinas cotidianas do *blogueiro* como “*hoje estou triste porque meus pais brigaram*”, até questões de ordem profissional, como, “*perdi meu emprego mas to com outro na boca*”. O que leva um jovem a optar por escrever sobre suas mágoas, alegrias, planos, num diário virtual, abrindo-o a outras leituras, ao invés de escrever num diário impresso particular ou conversar face-a-face com amigos ou colegas? Estaremos vivendo a era da espetacularização da intimidade? Da derrocada das fronteiras do público e do privado? (p.1 – 2)

É notável a inserção dos *blogs* entre os jovens, são utilizados os mais diferentes sentimentos, mas na minha opinião servem primordialmente para localizar o/a internauta no ciberespaço. Essa localização, que continua sendo desterritorializada, pois a localização geográfica tem um caráter secundário, ajuda a identificar seus “proprietários”, e servirá para estudarmos suas identidades

<sup>40</sup> A referência de GARBIN (2003, p.1) é “ao programa regional semanal “Patrola” destinado ao público juvenil, veiculado pela RBS TV aos sábados, canal aberto da Rede Globo de Televisão, que tem como uma de suas características a informalidade.

<sup>41</sup> Jornal Zero Hora de 25 de março de 2003, em sua sexta página.

virtuais ou reais nesse sentido NUSSBAUMER (2002) citando Jauréguiberry esclarece, sobre dois extremos da manipulação identitária.

O primeiro caso, seria o do aprisionamento no virtual em função do real social, que ocorre quando o indivíduo se aprisiona “numa prática compulsiva da Internet e desenvolve uma atitude esquisofrênica-autista, à imagem dos Otakus<sup>42</sup>. A construção de identidades virtuais, nesse caso, seria uma maneira de escapar à depressão” (NUSSBAUMER, 2002, p.66). Alguns excertos que caracterizam esta situação são constantemente encontrados nos *blogs*, como por exemplo:

Não sei se é madrugada que me faz sentir como se cada centímetro de minha casa fosse perceptível aos meus olhos ou se é a simples e pura solidão que me faz refletir o momento exato em que a primeira gota de chuva cai ao chão. Não me considero um destaque na multidão mas faço de tudo para não ser só mais uma no meio de um mundo hostil, que só quer ver o que lhe interessa... Meus pensamentos correm na madrugada. Meus olhos silenciam a dor da impotência com o mundo. Nada posso fazer, nada posso controlar, nem a mim. Aprendi com os erros meus e também aqueles alheios, aqueles que ninguém nunca soube que eu notava. Mas que nunca assumia que errava. Hoje estaria num mundo onde não podemos ver além de nós.  
(DANIELLE, 2003)

O Segundo caso, para NUSSBAUMER (2002) é o da “experimentação crítica dos limites do *eu*, aquele que o indivíduo experimenta diferentes *eus* virtuais, para melhor se situar, traduzida por uma vontade de escapar das imagens impostas pela sociedade e um desejo de existir de outra maneira” (p.66)

E fomo nós... conversandu e metendo a boca nos "pagas" do bus... passou rápido... chegamos lá tava meio lotadinho... a bebeb nem sinal... procuramos e resolvemos esperar ela lá em cima... e de repente ela surge: L I N D A ! !... sem comentários, se eu não fosse lésbica virava aquela hora... hehe  
(SYBILL, 2003).

Fugindo ou resistindo, as/os jovens encontram nos *blogs* a possibilidade de desenvolver sua criatividade ou sua terapia, ao criar um *blog* abre-se uma janela para o mundo, onde o/a *blogueiro/a* agora situado no ciberespaço pode compartilhar sentimentos, conhecimentos, informações, enfim estabelecer relações com todos que agora o “visitam”.

---

<sup>42</sup> *Otakus* – “Adolescentes japoneses que passam várias horas por dia num universo fictício e chegam a considerar a vida fora da Internet (off-line) secundária” (Jauréguiberry apud NUSSBAUMER, 2002, p.66).