

# **Experiência e narrativas do possível nos mundos virtuais**

Projeto de pesquisa

Ilana Strozenberg

Professora Associada

Escola de Comunicação da UFRJ

**Janeiro de 2010**

## **Introdução**

Esse projeto visa discutir os usos e significados da noção de experiência no universo da comunicação contemporânea, especificamente no contexto dos processos de construção narrativa e interatividade dos mundos virtuais sediados no ambiente da web2.0.

Web 2.0 é o termo utilizado para descrever a segunda geração da World Wide Web, em que predomina o conceito de troca de informações e colaboração entre os internautas. É nesse ambiente, marcado por intensa interatividade na produção de conteúdos, onde as fronteiras e a assimetria que caracterizam a relação entre emissores e receptores nas relações da mídia tradicional se diluem, que estão situados os *Massive Multiplayer Online Worlds* – geralmente designados pela sigla MMOW – e os *Massive Multiplayer Online Games* – os MMOG. Criados a partir de estratégias e técnicas narrativas específicas do universo virtual, estes mundos, que podem apresentar configurações mais ou menos complexas e bastante diversificadas, constituem verdadeiros universos paralelos, com espaços, personagens e regras de interatividade próprias. Embora um grande número deles seja concebido como ambiente de *games*<sup>1</sup>, alguns dos mais famosos e frequentados, como o *Second Life* - destinado ao público adulto, com ênfase nas relações econômicas - o *Club Penguin*, voltado para o público infantil - não se resumem, ou não priorizam, apenas as atividades lúdicas no sentido estrito, apresentando-se efetivamente como um contexto de convivência e sociabilidade. É interessante notar, ainda que, num

---

<sup>1</sup> Embora possa ser traduzido pela expressão “jogo eletrônico” o uso do termo em inglês é o mais utilizado pelos praticantes e teóricos desse tipo de atividade lúdica. Por outro lado, a noção de *game* aponta para características próprias dessa forma de jogo, em especial daqueles situados na web, que serão abordadas no desenvolvimento da pesquisa. Sobre o debate sobre as diferenças entre jogo e game ver Celia Pearce (2009)

caso como no outro, o termo “jogador”, ou “*player*,” é utilizado para designar os sujeitos que interagem nesses contextos, o que pode ser atribuído a um reconhecimento que, em qualquer circunstância, trata-se de uma encenação em que, como no teatro, ator e personagem vivem um jogo de identificações e distanciamentos.

Isso fica bastante evidente no modo como o o Second Life é apresentado na página inicial de seu site:

Jogar Second Life é como viver em outra vida, porém virtualmente. A liberdade que o jogo lhe dá é incrível, permitindo que você trace uma vida paralela à vida real, concretizando e realizando seus planos até então impossíveis de serem atingidos em nosso mundo. O cenário do jogo é em terceira dimensão e completamente interativo, onde qualquer objeto encontrado em sua jornada viabilizará a sua interação conforme sua respectiva função.<sup>2</sup>

Em outro diapasão, mas dentro dessa mesma lógica, é assim que o site do Clube Penguin se dirige aos pais e responsáveis pelas crianças que convida a entrarem em sua “ilha”:

O Club Penguin é um mundo virtual coberto de neve onde as crianças brincam com joguinhos e interagem com amigos. Na ilha, todos assumem a forma de avatares-pinguins coloridos.

E o texto continua explicando os motivos da criação do site::

queríamos construir um “parquinho virtual” conduzido por um compromisso tão sério com a segurança que ficaríamos à vontade para deixar nossos próprios filhos e netos visitarem.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> <http://www.gruposecondlife.com.br/o-que-e-second-life> Acessado em 02/04/20

<sup>3</sup> <http://www.clubpenguin.com/pt/parents/> Acessado em 02/04/2010

É nesse sentido que Celia Peirce, em seu estudo sobre culturas emergentes no contexto dos games e mundos virtuais abertos à participação massiva na web, afirma que, apesar da grande heterogeneidade de seus gêneros narrativos, todos têm em comum um conjunto de convenções que já demonstrou ser capaz de “estimular as experiências do jogador” e de reforçar o que a autora denominar de “criação coletiva da crença” (2009:17). Assim, entre as nove características que, segundo Peirce, distinguem os mundos virtuais – espacialidade; contigüidade; possibilidades de exploração; persistência no tempo; persistência dos personagens ou avatares; habitabilidade; participação conseqüente nas experiências interativas; presença de uma população numerosa (integrando centenas, milhares ou milhões de pessoas); e “worldness” -, esta última, que consiste na capacidade de se apresentar e serem vistos como ambientes coerentes, completos e consistentes, é, ao mesmo tempo, a mais abrangente e a mais problemática e ambígua de todas.

Num contexto de tamanha ambigüidade, em que as fronteiras entre o real e simulacro, entre o empírico e o virtual, entre o individual e o coletivo parecem estar sendo constantemente modificadas, que sentidos adquire a idéia de experiência e suas relações com as formas interativas de construção narrativa?

Para abordar essas questões, esse projeto propõe uma revisita aos textos de autores como Walter Benjamin, Martin Jay, Hans-Georg Gadamer e Giorgio Agamben que formulam o conceito de experiência no contexto de sua crítica à passagem da cultura tradicional para a modernidade, abordando os temas da arte e do jogo, e à obra de Georg Simmel, para quem a vida social pode ser entendida como um “fluxo de experiências”.

Além disso, através de um diálogo com antropólogos que pretendem constituir o campo de uma antropologia da experiência, entre os quais se destacam Victor Turner, Edward Bruner, Renato Rosaldo e Clifford Geertz, se irá

buscar discutir as bases teóricas de uma etnografia da experiência midiática no contexto dos mundos virtuais..

### **Justificativa**

Embora já exista uma produção teórica significativa sobre o impacto das novas tecnologias sobre a vida social, a abordagem comparativa a partir dos significados atribuídos à noção de experiência pode oferecer reflexões originais sobre esses temas, permitindo pensar diferenças e continuidades entre as sociedades tradicionais, a modernidade e a contemporaneidade.

Por outro lado, para uma compreensão maior dos modos como as novas tecnologias são integradas à vida individual e coletiva e em que medida pode produzir (ou não) diferentes tipos de experiência, a pesquisa de campo é indispensável. Só muito recentemente se começam a fazer pesquisas de campo de caráter etnográfico sobre os universos virtuais. Uma parte dessas pesquisas, no entanto, como no caso das pesquisas netnográficas de mercado, utiliza a internet como mídia, buscando, no seu conteúdo, informações sobre o comportamento no mundo real. Ainda são poucos os estudos que investigam os espaços virtuais visando compreender ao mesmo tempo a dinâmica de sua construção narrativa, os significados das interações que ali acontecem do ponto de vista dos sujeitos que deles participam, e suas articulações com a dimensão da vida fora da internet. Para tanto, os mundos virtuais –tanto os MMOW quanto os MMOG - se apresentam como objeto de estudo estratégico.

### **Discussão teórica**

Em seu ensaio “O Narrador”, escrito em 1936, Walter Benjamin (1985) constatava, não sem alguma nostalgia, a iminência da extinção, na sociedade moderna, da “arte de narrar. O surgimento do romance, a invenção da imprensa, o predomínio da informação sobre a forma épica na comunicação são, para o autor, os principais arautos dessa perda, sintomas que são da crescente hegemonia dos valores individualistas e da racionalidade científica que,

progressivamente, tomam o lugar dos valores da vida coletivamente construída e do saber (sabedoria) de sentido moral, ancorado na tradição.

Na mesma direção, Giorgio Agamben, em seu livro “Infância e história” (2005), dedica um capítulo à discussão da destruição ou expropriação da experiência, argumentando que “estava implícita no projeto fundamental da ciência moderna”. (2005:25).

Entretanto, no início do século XXI, justamente quando há uma aceleração inaudita do desenvolvimento das tecnologias da comunicação e da informação, a noção de experiência se faz presente como categoria central no discurso teórico sobre os processos comunicativos em diferentes contextos, para se referir a uma forma de vivência que não apenas promove sensações de intenso envolvimento individual mas também implica numa interatividade dinâmica e criativa.

No âmbito da comunicação voltada para o consumo, por exemplo, as estratégias de “marketing de experiência” que visam promover vínculos e identificações fortes entre as marcas e o universo de consumidores ganham cada vez mais adeptos. Seu pressuposto, como explica Brian Leavy, da Dublin University<sup>4</sup>, é a “noção de que no mundo dos negócios a criação de valor vai acontecer de forma interativa, numa ação compartilhada entre empresas e clientes, muito mais do que na realização de simples trocas.”<sup>5</sup>

Entretanto, é no contexto das relações de comunicação no espaço virtual, mais especificamente no caso dos mundos virtuais que a noção de experiência aparece de forma especialmente enfática e recorrente. À primeira vista, é como se, na contramão do que previam Benjamin, Jay e Agamben, as novas tecnologias – produtos da racionalidade científica - tivessem trazido, para o contexto de relações predominantemente fragmentadas da sociedade individualista, a possibilidade de construção de universos coletivos integrados,

---

<sup>4</sup> [www.mundodomarketing.com.br/85,2348,blogs,experience-marketing](http://www.mundodomarketing.com.br/85,2348,blogs,experience-marketing) Acessado em 02/04/2010

<sup>5</sup> <http://www.mundodomarketing.com.br/10662,85,blogs,definicoes-e-conceito-marketing-de-experiencias-i.html>. Acessado em 02/04/2010

fazendo não apenas ressurgir a experiência, mas também emergir a possibilidade de uma experiência coletivamente produzida, capaz de criar conteúdos inovadores. Assim, em artigo em que discute *games* e comunidades virtuais, Lucia Santaella, chama a atenção para a importância de se “compreender em profundidade quais são afinal as propriedades dessa nova mídia que a tornam capaz de produzir tal intensidade de apelo e aderência psíquica e cultural”(2004:2) e destaca, entre elas, a interatividade em seu nível mais complexo, que define como: “a interatividade não apenas como experiência ou agenciamento, mas como possibilidade de co-criação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar (idem)

É interessante notar que, assim como nas análises dos críticos da modernidade, também nos estudiosos dos processos de comunicação midiática na contemporaneidade, especificamente no caso dos mundos virtuais, a noção de experiência aparece estreitamente associada à narrativa. Essa associação, entretanto, apresenta pontos de semelhança e diferença na perspectiva de uns e outros autores. Algumas idéias a esse respeito podem ser levantadas aqui, tomando como ponto de referência as formulações de Walter Benjamin em “O narrador” (1985:197-221).

Segundo Benjamin, a experiência “que passa de pessoa a pessoa” (1985:198) é a fonte do conhecimento que o narrador transmite aos outros em suas histórias. Baseado no passado, na tradição, ou na passagem por terras distantes, esse conhecimento anterior é necessário à existência da narrativa. Já nas análises dos mundos virtuais, ao contrário, a construção da narrativa aparece como condição de possibilidade da experiência, na medida em que ela se dá no contexto dos próprios mundos virtuais, que são construções narrativas.. Nesse contexto, marcado pela dinâmica da interatividade, não há lugar para o personagem do narrador. Todos são narradores que, através de suas interações, produzem as condições das experiências individuais e coletivas..

Construções narrativas de simulacros do real em que os que dele participam são ao mesmo tempo autores e personagens da própria história, parece que os mundos virtuais começam a ser percebidos como a possibilidade

de realização de universos utópicos. Algumas experiências radicais de imersão, como a relatada por Micha Cárdenas, Christopher Head, Todd Margolis e Kael Greco, da Universidade da Califórnia, em que o primeiro passou alguns dias literalmente “dentro” do Second Life, encerrado num laboratório com telas, teclados, sistemas de áudio especial e uma máscara de lentes tridimensionais presa ao rosto, indicam o desejo de eliminar as fronteiras que ainda separam um real empírico e opressor de um real simulado, com suas promessas de prazer e liberdade.<sup>6</sup>

É como se enquanto as narrativas de que fala Benjamin tecessem a rede que liga o presente ao passado, consolidando os elos entre as gerações, algumas narrativas da contemporaneidade virtual, produzidas em meio ao acirramento das contradições da modernidade, voltassem seu olhar para o futuro, buscando saídas em mundos possíveis.

Estas e outras hipóteses que certamente surgirão no decorrer no decorrer das leituras teóricas, serão investigadas através do estudo etnográfico de mundos virtuais. Ao privilegiar o estudo dos significado das experiências para os sujeitos que as vivem, a antropologia traz uma perspectiva que permite refinar e, com isso, e dar maior densidade (Geertz, 1978) às análise da noção de experiência nesses contextos particulares da comunicação na contemporaneidade. No seu artigo introdutório à coletânea “Anthropology of Experience”, Bruner chama atenção para a necessidade de discutir as relações entre experiência, expressão e performance. E observa: “os que participam de uma performance não necessariamente compartilham uma experiência ou significado comum; a única coisa que compartilham é sua participação comum” (tradução da autora)<sup>7</sup>. (1986: 11) Este é um bom ponto de partida para se indagar, por exemplo, , em que medida as relações de imersão e interatividade num mesmo mundo virtual implicam ou não no compartilhamento de

---

<sup>6</sup><http://a.aaaarg.org/text/7648/becoming-dragon-mixed-reality-durational-performance-second-life> Acessado em 15/01/2010

<sup>7</sup> No original: “We know that participants in a performance do not necessarily share a common experience or meaning; what they share is only their common participation”.



experiências e no sentimento de pertencimento a uma comunidade, como pretendem algumas análises sobre o tema.

Cabe ressaltar que um estudo etnográfico de mundos virtuais pode levar a uma revisão do lugar de fala do pesquisador que vai além do questionamento das fronteiras e sujeito e objeto de estudo. Dessa vez, trata-se de questionar a própria unicidade do sujeito autor, reconhecendo a mediação, na pesquisa, de seu próprio personagem, ou seu avatar, no caso do mundo virtual. Ao assinar seu livro em co-autoria com Artemisia, seu avatar no *Uru*, nome da comunidade virtual que analisa, Celia Peirce (2009) parece explicitar que o pesquisador é também um “*player*”, de cuja habilidade no jogo de interações com seu objeto – outros “*players*”- resulta o conhecimento produzido

## **Objetivos**

- Objetivo geral:

Fazer uma discussão teórica do conceito de experiência promovendo o diálogo entre críticos da cultura da modernidade, autores que discutem as características dos mundos virtuais da contemporaneidade e antropólogos voltados para questões da experiência e discutir as bases teóricas de uma etnografia da experiência midiática contemporânea no contexto dos chamados mundos virtuais.

- Objetivos específicos:

- 1) Detectar continuidades e discontinuidades entre as concepções de sociedade tradicional, moderna e contemporânea a partir das relações entre os diferentes significados de experiência e suas relações com diferentes formas de construção narrativa, em especial, em especial o mito, o teatro e o jogo.
- 2) Realizar etnografia de um mundo virtual a ser selecionado, buscando compreender seu funcionamento, seus modos de construção narrativa, os significados da participação nesse

contexto de interatividade e os trânsitos entre os espaços virtuais e empíricos, do ponto de vista dos sujeitos neles envolvidos

## **Metodologia**

O trabalho aqui proposto inclui dois procedimentos metodológicos complementares:

- 1) Pesquisa bibliográfica e análise da noção de experiência em diferentes perspectivas: de autores do pensamento crítico sobre a cultura da modernidade; de autores que estudam a construção narrativa e a dinâmica dos mundos virtuais contemporâneos; do campo da chamada antropologia da experiência. Serão selecionados em especial os autores que focam suas reflexões nas construções narrativas do mito, do jogo e do teatro.
- 2) Estudo etnográfico de mundos virtuais, selecionados pela sua complexidade, importância (número de participantes), continuidade no tempo e possibilidade de acesso aos indivíduos que dele participam. .

## Referências

**Agamben, Giorgio.** Infância e História, destruição da experiência e origem da história. Belo Horizonte: UFMG/Humanidades, 2005.

**Benjamin, Walter.** Obras escolhidas, vs.1,2,3. São Paulo: Brasiliense, 1985.

**Cardenas, Micha; Head, Christopher; Margolis, Todd and Geco, Kael.** Becoming Dragon: a mixed reality, durational performance in second life.

<http://a.aaaarg.org/text/7648/becoming-dragon-mixed-reality-durational-performance-second-life> Acessado em 15/01/2010

**Carvalho, Ana Beatriz G.** Etnografia Digital na Educação a Distância e Usos de Jogos Eletrônicos no Processo de Ensino e Aprendizagem. In: III Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – Construindo Novas Trilhas, Campina Grande, 2006.

<http://anabeatrizgomes.pro.br/moodle/file.php/1/ARTIGOSEMINARIOJOGOS.pdf>. Acessado em 15/01/2010

**Cohn, Gabriel.** As diferenças finas: de Simmel a Luhmann. In Revista Brasileira de Ciências Sociais, vol. 13 n. 38. São Paulo, Oct. 1998. Acessado em Scielo Scielo [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-69091998000300003](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69091998000300003), Acessado em 22/03/2010.

**Dede, Chris.** Immersive reality for engagement and learning.

<http://isites.harvard.edu/icb/icb.do?keyword=harp> Acessado em 02/04/2010

**Geertz, Clifford.** A interpretação das culturas. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

**Gosciola, Vicente.** Narrativa audiovisual entre cinema e *game*.

<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/narrativa-audiovisual-entre-cinema-e-game/1036/> . Acessado em 02/04/2010

**Jay, Martin.** Songs of Experience. North American and European variations on a universal theme Berkely, Los Angeles, London: University of California Press, 2004.

**Jenkins, Henry.** Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

\_\_\_\_\_ Fans, bloggers and gamers. Media consumers in a digital age. New York: New York University Press, 2006.

**Pearce, Celia and Artemisia** – Communities of Play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press, 2009.

**Ribeiro, José Carlos e Falcão, Thyago**, Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo. [http://www.logos.uerj.br/PDFS/30/07\\_logos30\\_JoseThiago.pdf](http://www.logos.uerj.br/PDFS/30/07_logos30_JoseThiago.pdf) Acessado em 02/04/2010

**Santaella, Lucia**. Games e comunidades virtuais <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html> Acessado em 02/04/2010

**Saraiva, Karla**. O Club Penguin e o governo dos infantis. <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/o-club-penguin-e-o-governo-dos-infantis/1069/> Acessado em 02/04/2010

**Simmel, Georg**. Questões fundamentais da sociologia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006

\_\_\_\_\_. On individuality and social forms. Chicago, London: The University of Chicago Press, 1971.

**Trivinho, E. e Cazeloto, E. (orgs)** – A cybercultura e seu espelho. Campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. Disponível em <http://abciber.org/publicacoes/livro1/> - 20/03/2010.

**Turner, Victor W. and Bruner, Edward M.(orgs)** The Anthropology of experience. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1986.

**Vidler, Anthony**. "Agoraphobia: spatial mestrangement in Georg Simmel and Sigfried Kracauer." In New German Critique, no. 54, Special Issue on Sigfried Kracauer (Autumn, 1991)pp. 31-45. ([www.jstor.org/stable/488425](http://www.jstor.org/stable/488425)). Acessado: 14/01/2010