

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS

THAIS FERREIRA DA SILVA

**“FAKE É FAKE, OFF É OFF”: UMA ETNOGRAFIA SOBRE OS PERFIS FAKES
INTERPRETATIVOS NA REDE SOCIAL VK**

UBERLÂNDIA
2019

THAIS FERREIRA DA SILVA

**“FAKE É FAKE, OFF É OFF”: UMA ETNOGRAFIA SOBRE OS PERFIS FAKES
INTERPRETATIVOS NA REDE SOCIAL VK**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel e Licenciada em Ciências Sociais.

Orientadora: Claudia Wolff Swatowski

UBERLÂNDIA
2019

THAIS FERREIRA DA SILVA

**“FAKE É FAKE, OFF É OFF”: UMA ETNOGRAFIA SOBRE OS PERFIS FAKES
INTERPRETATIVOS NA REDE SOCIAL VK**

Prof.^a Dr. Claudia Wolff Swatowiski (Orientadora)
INCIS/UFU

Prof. Dr. Luciano Senna Peres Barbosa
INCIS/UFU

Prof.^a Dra. Valéria Cristina de Paula Martins
INCIS/UFU

Dedico ao meu avô paterno, Wilson Francisco Rodrigues (em memória), a primeira pessoa que me apoiou a seguir meus sonhos nas Ciências Sociais quando nem sequer entendia o que isso era. Agradeço pelo apoio, pelas moedas contadas para o meu lanche no cursinho pré-vestibular e por ter sido o melhor avô que eu poderia ter tido (mesmo com seu jeito turrão de ser).

Também dedico a todos e todas que fizeram *bullying* (e racismo) comigo no meu período escolar e me fizeram várias vezes ter vontade de morrer. Eu posso até ser a “esquisita de cabelo duro”, mas agora, sou a esquisita de cabelo duro com uma graduação.
Sorry not sorry.

AGRADECIMENTOS

À todos os meus ancestrais e todos aqueles que vieram antes de mim. Por terem resistido ao sequestro da África, resistido aos males, as dores, aos traumas, as perdas provocadas pela escravidão e possibilitado o ingresso em uma universidade pública. Ubuntu. “Eu sou porque nós somos”.

Aos meus maiores e melhores de força que eu poderia ter tido: a minha avó materna Sebastiana e minha mãe Vania. A Sebastiana por me ensinar tanto, me acolher tanto e sempre me receber em casa com uma comida quentinha. À minha mãe Vania, mulher, negra, pedagoga, minha verdadeira inspiração e motivação para não ter desistido da licenciatura até hoje. A minha primeira referência enquanto profissional e me ensinou sobre feminismo quando nem eu sabia o que isso poderia significar. Sem o seu suporte, apoio, cuidado e dedicação, talvez, não estaria aqui. Eu sou grata. Por tudo.

À meu irmão Thiago e minhas primas Paula, Gabriela e Maria Clara. Vocês foram imprescindíveis na minha vida e na minha graduação.

À Hugo, obrigada por estar ao meu lado. Não sei o que será de nós, mas eu só consigo ser grata por todo o apoio e conforto que você me deu nessa jornada. Mesmo que eu me irritasse toda vez que você falasse “*calma, vai dar bom*”.

À minha orientadora, Claudia, por ter aceitado com tanta dedicação e ternura o desafio que foi esse trabalho e de não ter desistido de mim e nem da minha pesquisa. Agradeço por todos os ensinamentos, por toda a inspiração e motivação de me tornar uma cientista social cada vez melhor.

Ao meu grupo PET Ciências Sociais e em especial, a nossa tutora Patrícia Trópia, por todo o acolhimento desde o meu 3º período da graduação. Vocês mudaram a minha vida, tanto pessoal, quanto acadêmico e eu serei eternamente grata a vocês. Todo o carinho, a compreensão, as tretas, as risadas. Como se diz naquele meme, vocês são “*tudo pra mim*”.

Aos meus amigos da escola, Andressa, Bianca, Kathleen e Luiza. Já dizia Andressa Urach, né? Ai Gabi... Só quem viveu, sabe? Como vocês adoram dizer, carrego com o orgulho o título de ser única do grupo que sobreviveu a UFU sem trancar o curso, hahaha.

Aos meus amigos da graduação, em especial, Ana Carolina e Larissa Damiana. Vocês sempre terão um lugar guardado no meu coração e nem consigo mensurar o quanto vocês foram importantes nesse período da minha vida.

Por fim, aos meus amigos do *fake*, sim, amigos. Vocês se tornaram verdadeiros amigos para mim e eu sempre serei grata por terem me acolhido em seus corações. Em especial, Niu (apesar das brigas e todos os desentendimentos com nossos personagens, você se tornou meu melhor amigo na vida real), Jongin, Inauê (desculpe por tudo!), Seiji, Jude, Sophie, Hyo, Takamasa e todos que de alguma forma tocaram meu coração. Vocês foram revolucionários na minha vida. Vocês são incríveis! (p.s: ainda vou fazer aquela tour pelo Rio de Janeiro e vamos todos se encontrar, ok?)

RESUMO

A partir do fim de 1990, a popularização da Internet, conjuntamente com o desenvolvimento das telecomunicações e da computação, promoveu uma grande transformação tecnológica que se estende dos microcomputadores (CASTELLS, 2002, p.89) até a sociedade. Essas mudanças foram tão profundas que impactaram diretamente os indivíduos, sua forma de interação social e de apreensão da realidade social. Com isso, já inseridos dentro de uma lógica digital e do ciberespaço, essas transformações ainda promovem mudanças, principalmente nas formas de produção de conteúdo pessoal e da sociabilidade em seu interior. Um dos fenômenos que deriva disso são os perfis fakes. A presente pesquisa é uma abordagem antropológica sobre os fakes interpretativos – pois, estes se diferem de outros tipos de fakes existentes no ambiente virtual por serem dotados de história e serem baseados em personagens e na lógica do RPG (Role Playing Game) – sua sociabilidade, interação e identificação entre esses indivíduos na rede social russa VK. Para isso, além da revisão bibliográfica acerca do tema, também foi realizada uma observação participante entre os perfis *fakes*.

PALAVRAS-CHAVE: Ciberespaço; Perfis Falsos; Ciberantropologia.

RESUMÉN

Desde finales de la década de 1990 en adelante, la popularización de Internet, junto con el desarrollo de las telecomunicaciones y la informática, promovió una importante transformación tecnológica que se extiende desde las microcomputadoras (CASTELLS, 2002, p.89) a la sociedad. Estos cambios fueron tan profundos que impactaron directamente a los individuos, su forma de interacción social y aprehensión de la realidad social. Por lo tanto, ya insertadas dentro de una lógica digital y el ciberespacio, estas transformaciones aún promueven cambios, especialmente en las formas de producción de contenido personal y sociabilidad interna. Uno de los fenómenos que se deriva de esto son los perfiles falsos. Esta investigación es un enfoque antropológico de las falsificaciones interpretativas, ya que difieren de otros tipos de falsificaciones en el entorno virtual porque están inmersas en la historia y se basan en los personajes y la lógica del juego de rol: su sociabilidad, interacción e identificación entre estos individuos en la red social rusa VK. Para esto, además de la revisión de la literatura sobre el tema, también se realizó una participación etnográfica entre los perfiles falsos.

PALABRAS-CLAVE: Ciberespacio; Perfiles Falsos; Cyberanthropology.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico 1. Perfis fakes segundo sexo	40
Gráfico 2. Perfis fakes em relação à cor/raça	40
Gráfico 3. Perfis fakes em relação a idade de criação do primeiro perfil.....	41
Gráfico 4. Perfis fakes em relação a idade atual	42
Gráfico 5. Perfis fake em relação a região Sudeste	43
Gráfico 6. Perfis fakes em relação ao estado que residem	43
Figura 1 - Tela inicial do site E-Orkut	49
Figura 2 - Interface do perfil de um usuário no E-Orkut	50
Figura 3 - Comunidades destinadas a prática do RP	52
Figura 4 - Regras do RPG	52
Figura 5 - Descrição dos Personagens na comunidade <i>Rotten Flash</i>	53
Figura 6 - Turnos na comunidade <i>Rotten Flash</i>	54
Figura 7 - Tela inicial do VK	58
Figura 8 - Feed do VK	59
Figura 9 - Seção “Minha página”	60
Figura 10 - O perfil de Zoë Ishikawa	63
Figura 11 - Avatares em PSD	65
Figura 12 - Máfia Preta (MP)	67
Figura 13 – Ligas	70
Figura 14 - História de Zoë	73
Figura 15 - Turno do noivado de Zoë	76
Figura 16 - O Fake Opressor	84
Figura 17 - Publicações da página Fake Opressor	85
Figura 18 - Respostas quanto ao <i>fake</i> ser uma válvula de escape	86

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO I - O CIBERESPAÇO ENQUANTO POSSIBILIDADE DE PESQUISA: DESAFIOS E (IM)POSSIBILIDADES	17
1.1 “ <i>Vale a pena ver de novo</i> ”: revisitar a história da Antropologia e o surgimento da Etnologia	17
1.2 A Antropologia do Ciberespaço: “isso é muito Black Mirror”	23
1.3 É possível fazer uma etnografia em contextos digitais?	28
CAPÍTULO 2 - O CIBERESPAÇO E O MUNDO DOS PERFIS FAKES: AMBIENTE DE SOCIABILIDADES DIGITAIS	32
2.1 Afinal, o que é um fake? É de comer ou de passar no cabelo?.....	32
2.2 Quem são os indivíduos por trás de um perfil fake?	39
2.3 Como criar um fake? Um guia para iniciantes	46
CAPÍTULO 3 - O “FANTÁSTICO MUNDO DO VK”	57
3.1 A rede social VK: a volta dos que não foram	57
3.2 Impressões de quando me tornei nativa: criar um shape	61
3.3 A sociabilidade dos perfis fakes no VK	68
3.4 Noivado de Zoë Ishikawa	74
3.5 O casamento de Zoë	78
3.6 “Fake é fake, off é off”: limites e continuidades	80
CONCLUSÃO	90
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	92

INTRODUÇÃO

Parando para escrever essa Introdução, me recordo de quando finalmente percebi que não tinha familiaridade nenhuma com a minha pesquisa sobre Congado e tomei coragem para abandonar o tema. Eu entrei em total desespero. Lembro que me preparei por dias e até mesmo evitei encontrar a professora que me orientava nessa época - a professora Dr^a Valéria Cristina de Paula Martins - pois, tinha medo de admitir para ela e para mim, que nada do Congado fazia sentido enquanto pesquisadora. Quando expliquei meus motivos, ela calmamente me disse “Não adianta você pesquisar algo que você não ama. Amor não é o bastante. Você precisa sentir tesão pelo seu tema”.

Falo com tranquilidade que aquela conversa foi ao mesmo tempo um tapa e um afago bem no meio da minha cara. Acredito que admitir aquilo diante da professora Valéria e para mim mesma foi um ato de coragem. Às vezes é preciso sair da nossa zona de conforto para que possamos crescer e foi exatamente esse sentimento de liberdade que me fez decidir pela troca de tema.

Eu tenho pelo Congado um enorme amor, respeito e afetividade, já que é a manifestação religiosa em que sempre estive envolvida desde criança. É um dos poucos momentos em que posso sentir uma estreita ligação entre o sagrado e a minha ancestralidade, estando entre os meus e renovando meus laços com eles. No entanto, será que amor é o bastante para que um pesquisador se identifique com um tema? Nem sempre.... Para mim, nem tudo o que a gente ama, precisa ser o que queremos e precisamos da nossa vida. Era uma necessidade pessoal procurar um tema que me despertasse não somente amor, mas o famoso tesão citado pela minha antiga orientadora.

Embora fosse delicioso sentir essa sensação de liberdade, todo o desespero sentido por mim anteriormente voltou à tona. Eu estava sem nenhum tema para pesquisar e precisava saber logo, já que cursaria Monografia I no próximo semestre e precisava de algo minimamente estruturado para apresentar a quem fosse me orientar. Mas... Quem poderia me orientar se eu nem sabia o que queria pesquisar? Não tinha nenhum tema que me interessava e era bastante angustiante viver nesse “limbo” de pesquisa. No entanto, esse contexto mudou em um dia que cheguei para mais uma das reuniões do PET (Programa de Educação Tutorial) e uma das minhas colegas estava mexendo em um dos computadores da

sala. Ela, muito animada, se aproxima de mim e fala “Thais! Você sabia que o Orkut voltou?”. Neguei e ela completou. “Voltou! Mas está cheio de *fake* lá”.

A sensação que tive foi que, por alguns instantes, o mundo havia parado e eu havia me teletransportado para 2011. Acredito que os anos de 2010 até 2012 foram bastante marcantes para a minha geração, principalmente por conta da prática de ter perfis *fakes*. Não havia sido algo isolado somente a mim, já que ao conversar com alguns amigos mais próximos e da faculdade, todos me relataram que em algum momento da vida tiveram algo assim. Pra quê criar algo assim? Alguns eram só por diversão, outros viam como fuga da realidade vivida. Era um pouco difícil e subjetivo mapear o que nos motivaram a criar perfis assim.

No meu caso, os primeiros contatos com o *fake* se dividem em dois acontecimentos. O primeiro se deu no início no final do Ensino Fundamental e o outro em meados do Ensino Médio. O primeiro contato se deu quando uma amiga, para dar mais veracidade ao perfil falso que ela havia feito para se declarar ao garoto que ela gostava na época, pediu que eu criasse um perfil e se passasse pela prima. De fato, aquilo era errado, já que não era um perfil que você criou para se divertir e jogar, mas sim para enganar outra pessoa. Como fiel amiga, não pensei duas vezes antes de criar e foi assim que me inseri no mundo dos *fakes* pela primeira vez: dando vida a Manuela.

Manuela não teve muito tempo de vida, pois alguns meses depois toda a farsa foi descoberta e minha amiga foi exposta na frente da sala inteira como a “*mentirosa e fracassada que precisa criar um perfil para se relacionar com as pessoas*”. No entanto, Manuela foi o principal marco na minha vida pessoal. Eu sempre fui uma pessoa muito introspectiva, com grandes dificuldades de fazer amizades e me relacionar com outras pessoas. Lembro que nesse período, algumas amigas começaram a sua vida amorosa, sempre contando das suas paqueras, encontros e dos seus primeiros beijos. Tudo isso parecia impensável para mim, principalmente porque eu só era a amiga legal e engraçada, que servia de ponte dos rapazes que queriam beijar minhas amigas e não tinham coragem de se aproximar.

Hoje, eu entendo o porquê disso tudo e vejo o quanto o racismo perpassa as relações sociais e o quanto isso afeta diretamente na autoestima de corpos negros desde muito cedo: muito além de ser a amiga legal, também era - e acredito que ainda é - impensável para esses garotos sentir atração por garotas negras, mesmo que nós, mulheres negras, façamos

verdadeiras loucuras para se parecer com o tipo de garota que é aceito socialmente: corpos brancos e de cabelo liso. Hoje, também entendo que não havia nada de errado comigo e que apenas estava fadada ao que o feminismo negro fala sobre a solidão da mulher negra. A Manuela foi muito mais do que um perfil para ajudar uma amiga, também foi a primeira vez que pude viver uma realidade que era totalmente diferente daqui: a de ser amada.

Diante desse contexto, descrevo o segundo acontecimento. Como dito, Manuela não teve uma longa vida e diante das circunstâncias e exposição da minha melhor amiga frente a sala inteira, não me senti a vontade de continuar com toda aquela farsa. No entanto, minha amiga e eu acabamos descobrindo uma nova modalidade dentro do mundo dos fakes: os fakes que se diziam interpretativos, pois interpretavam histórias a partir da lógica do RPG (Role Playing Game). Foi fácil, pois eu e meu grupo de amigos da época consumiam muito da cultura nerd como, filmes, livros, HQ's, jogos, RPG, ficção científica e entre outros. Nessa mesma época também tivemos contato com o universo *otaku* e acabamos incorporando e consumindo diversos elementos da cultura pop japonesa como, os famosos mangás e animes

Se com Manuela, eu tive a oportunidade de vivenciar uma realidade que eu não podia viver aqui, com a Ayuma (o nome da minha personagem na época), essa possibilidade era ampliada. Não era enganação. Ayuma era uma personagem e ousou dizer que também foi muito mais que uma personagem, pois, tudo que eu não era e nem poderia ser, todas as experiências amorosas que fui impedida de vivenciar, tudo aquilo que parecia ser negado, eu poderia ser ali. Eu poderia ser uma cantora famosa, com milhares de fãs e estaria tudo bem, já que todos ali também era personagens e adorariam construir certas narrativas comigo.

Abandonei esse universo quando ingressei na Universidade Federal de Uberlândia (UFU), já que não tinha mais tempo e nem interesse no passatempo. Me deparar com a notícia que o Orkut havia voltado e que os perfis *fakes* também estavam de volta, me fez entrar em uma enorme nostalgia. Como aquilo poderia ser possível? O *fake* que vivenciei não havia acabado também o Orkut? Teria a mesma configuração de antes?

Com essas questões, me dei conta que havia encontrado um tema que pudesse pesquisar. Com isso, o presente trabalho busca compreender as principais motivações que os indivíduos possuem quando criar perfis *falsos* no âmbito do ciberespaço. Como isso acontece? O que motiva as pessoas a se passarem por outras e vivenciar essa experiência em uma rede social?

Contrariando a trajetória de alguns pesquisadores da Antropologia do Ciberespaço, principalmente os que se debruçaram sobre a temática dos perfis *fake*, reafirmo que meu primeiro contato com esse universo não foi por meio dessa pesquisa. Em empréstimo da expressão cunhada pela escritora Conceição Evaristo (2006), acredito no mérito da construção do conhecimento científico através das nossas *escrevivências*, ou seja, a escrita decorre do cotidiano, da trajetória e experiência pessoal do autor. Não vejo sentido enquanto pesquisadora dissociar a vivência que tive com o *fake* dessa pesquisa, pois foram a partir das inquietações e reflexões que tive durante esse período que impulsionaram o interesse de estudo na temática.

No entanto, pesquisar ciberespaço requer algumas implicações. Como pesquisaria algo que nem ao menos eu poderia “estar lá” em campo, como nas etnografias clássicas em que você pode tocar e vivenciar o seu campo, visto que se trata de algo palpável e territorial? Assim como quando estudava Congado, onde eu transitava livremente pelo meu campo, frequentava os “quartéis¹” e conversava diretamente com as pessoas. Teria eu escolhido um tema que não tinha maturidade acadêmica para pesquisar? Estaria sonhando alto demais e não conseguiria fazer uma pesquisa que, no primeiro momento, parecia tão complexa? Naquele período, eu tinha várias perguntas em mente e nenhuma proximidade com a solução.

Acredito que o desespero citado acima, deve ser compartilhado por outros pesquisadores da mesma área que a minha. Como a Antropologia do Ciberespaço é uma subárea da Antropologia que ainda é muito recente – quando comparada a outros temas da área – os pesquisadores acabam tendo dificuldade em relação a aplicação do método etnográfico. O cenário parece piorar quando ao decidir escolher sobre Ciberespaço, não se tem tanta bibliografia acerca do tema, fazendo com que me sentisse como se estivesse tateando coisas no escuro, já que a bibliografia acerca do tema se encontrava nos campos da Comunicação e da Filosofia.

Embora fosse escassa a bibliografia acerca do ciberespaço no âmbito das Ciências Sociais, principalmente na Antropologia, achei que ainda fosse um tema pertinente à área, já que a tendência da nossa sociedade é se tornar cada vez mais informatizada, com um fluxo de

¹ Quartéis: “locais de recepção dos dançadores e espectadores, em Uberlândia, geralmente são as residências dos capitães e capitãs dos grupos” de Congado. Ver em: “*O ressoar dos tambores do Congado entre a tradição e a contemporaneidade: cotidiano, memórias, disputas* (1955 – 2011), BRASILEIRO, Jeremias, 2012, p.104

informações e inovações tecnológicas cada vez mais velozes. É necessário que cada vez mais as Ciências Sociais se “debrucem” sobre a temática, já que a sociedade também se modifica com tais mudanças: seus hábitos, suas crenças, seus valores e vários outros aspectos que são essenciais e determinantes para a dinâmica social.

Minha pesquisa com os perfis *fakes* utilizou enquanto metodologia a observação participante, já que achei que ficaria um trabalho incompleto se apenas ficasse no conforto da observação não-participante, não fosse suficiente para tentar explicar e sistematizar o que era o universo dos *fakes*. Muito mais do que uma representação teatral como na lógica de Goffman, proponho através desse estudo algo além. Além da superação da dualidade entre online/offline que alguns estudos sobre ciberespaço reforçam, o território em que esses perfis *fakes* ocupam extrapolam tal dualismo, demonstrando ser um território constituído por diversas singularidades e subjetividades. Acredito que esse seja o maior objetivo desse trabalho, compreender a sociabilidade desses perfis dentro do ciberespaço e suas peculiaridades, destacando para o caráter subjetivo que ambientes virtuais são capazes de desenvolver: a capacidade de construção de identidade(s) e sentimentos afetivos.

No primeiro capítulo, busco elaborar uma revisão bibliográfica sobre os diversos momentos da história da Antropologia, destacando suas principais escolas de pensamentos e quais foram os caminhos que desencadearam até chegar nos estudos sobre ciberespaço. Abordo o que é ciberespaço, o que é a Antropologia do Ciberespaço, seu surgimento e seus principais autores. Também procuro refletir sobre os limites e os desafios metodológicos ao se fazer pesquisa em contextos virtuais/digitais, sobretudo, em relação a etnografia.

No segundo capítulo, descrevo o que é um perfil *fake*, suas diferentes classificações, usos e formas juntamente com as suas implicações jurídicas, já que não existe um tipo apenas de *fake* e alguns podem ferir os termos de usos do site em que foi feito e até mesmo, violar alguns artigos da Constituição Federal. Busco explicar o que é um perfil *fake* interpretativo e seu surgimento. Também procuro entender quem são os indivíduos por trás desses perfis e como traçam sua identidade virtual. Por fim, descrevo como foram minhas primeiras incursões no E-Orkut.

No terceiro e último capítulo, descrevo minha incursão no VK - rede social em que finalizei minha pesquisa - e abordo com mais detalhes a falsa dualidade entre offline/online.

Também analiso como se constitui a construção da identidade dos perfis *fakes* e como é construída sua sociabilidade, assim como se dá a famosa máxima “*fake é fake, off é off*”.

CAPÍTULO 1

O CIBERESPAÇO ENQUANTO POSSIBILIDADE DE PESQUISA: DESAFIOS E (IM)POSSIBILIDADES

1.1 “*Vale a pena ver de novo*”: revisitar a história da Antropologia e o surgimento da Etnologia

Desde os primórdios da humanidade, o ser humano sempre indagou sobre si mesmo e a sociedade em que vive. Assim como dito por Laplantine, tais reflexões e a partir delas, a produção de saber, são tão antigos quanto a humanidade e se deram em diversas partes no mundo, seja na Ásia, na África, na América, Oceania ou na Europa. (LAPLANTINE, 2003, p.7).

As primeiras reflexões antropológicas remetem a descoberta do Novo Mundo. Durante os séculos XV e XVI, inicia-se a chamada Era das Navegações ou das Grandes Navegações, onde os exploradores europeus se lançam ao mar e ao imprevisível, já que a América e a Oceania ainda eram territórios que eram desconhecidos pelos europeus. Com isso, as informações que se tinham dessas regiões eram totalmente vagas e fantasiosas. Algumas questões pairavam no imaginário daqueles indivíduos. Quem eram essas pessoas? Como viviam? Possuíam a mesma humanidade que os habitantes, civilizados da Europa, mesmo sendo considerados como selvagens? As análises inaugurais sobre a temática derivam dos escritos das viagens marítimas ao Novo Mundo e consistiam nas reflexões e relatos de aventureiros, missionários, mercenários, comerciantes e entre outros.

Nesse contexto, destacam-se os relatos de Hans Staden em “*Duas Viagens ao Brasil*”, a carta de Cristóvão Colombo que falam das terras “descobertas” e “*Viagem à Terra do Brasil*” de Jean de Léry, em que o autor relata o período e suas experiências que passou no Brasil vindo da Europa com um grupo de fiéis e ministros protestantes em 1556:

Eis em suma o que sei com referência à índole, vestuário e ornatos dos nossos tupinambás. Além disso, como trouxemos em nossos navios grande quantidade de fazendas vermelhas, verdes, amarelas etc. e mandamos fazer casacos e calções sarapintados para trocá-los por víveres, bugios, papagaios, pau-brasil, algodão, pimenta e outras coisas do país que carregam em geral os nossos navios, vestem eles às vezes calças de marujo, outros somente casacos que lhes chegam às nádegas. Em geral, depois de se contemplar um pouco e passear com a vestimenta, o que não deixava de ser cômico, despiam-se e largavam os trajes em casa até que lhes desse de novo na veneta vesti-los. O mesmo faziam com os chapéus e as camisas. (DE LÉRY, 1961, p.97)

Diante da diversidade em que esses territórios apresentavam, tinha-se a tendência de catalogar os aspectos percebidos em pólos binários: sempre era “nós” e “eles”, certo-errado, civilizado/incivilizado, colonizado-colonizador e muitos outros. Do ponto de vista do certo, do correto, sempre estava o ponto de vista do viajante, do estrangeiro oriundo de um contexto europeu e ocidental. Quando estamos diante da diferença, sempre queremos caracterizar o que é o “outro”. Problematizo a ideia do “Outro” e entro na discussão da alteridade. Edward Said em seu livro *“Orientalismo”* (1990), tece críticas em relação a modernidade trazer em seu discurso a construção de um “outro”. Para o autor, o Oriente era uma invenção europeia:

O Oriente não está apenas adjacente à Europa; é também onde estão localizadas as maiores, mais ricas e mais antigas colônias europeias, a fonte das suas civilizações e línguas, seu concorrente cultural e uma das suas mais profundas e recorrentes imagens do Outro. Além disso, o Oriente ajudou a definir a Europa (ou o Ocidente), como sua imagem, ideia, personalidade e experiência de contraste. (SAID, 1990, p. 13-14)

Por esse Oriente ser uma construção, ele também acaba por ser parte do processo civilizador e cultural do Ocidente, acabando por legitimá-lo. O modo como o Oriente é abordado, seja na cultura, nos meios acadêmicos, na mídia, sempre acaba sendo resultado da experiência enquanto Ocidente, o que acaba resultando na ideia de que os sujeitos são um ideário, uma figura que permanece longe do nosso convívio. Como se nós fossemos: nós e eles, e, nunca eles e nós. Os outros que são construídos através de estereótipos que reduzem o sujeito apenas a sua existência. Assim como apontado por Homi Bhabha:

O estereótipo não é uma simplificação porque é uma falsa representação de uma dada realidade. É uma simplificação porque é uma forma presa, fixa, de representação que, ao negar o jogo da diferença (que a negação através do Outro permite), constitui um problema para a representação do sujeito em significações de relações psíquicas e sociais. (BHABHA, 2013, p. 130).

A construção dos “selvagens” do Novo Mundo perpassa exatamente por essa discussão. Ao construírem os habitantes dessas localidades mediante a conceitos que são bastante particulares para os europeus, mas que provavelmente não se encaixam em outros indivíduos, também estão construindo a si próprios pelo processo da alteridade. No entanto, acabam por enclausurarem as subjetividades e identidades desses indivíduos, tomando-os enquanto exóticos. O exemplo disso se dá na carta escrita por Pero Vaz de Caminha para o rei Manuel I para comunicar o “descobrimento” das novas terras, que seria viria chamar Brasil, *“a feição deles é serem pardos, maneira de avermelhados, de bons rostos e bons narizes, bem-feitos. Andam nus, sem nenhuma cobertura. Nem estimam de cobrir ou de mostrar suas*

vergonhas; e nisso têm tanta inocência como em mostrar o rosto”.

A produção desse tipo de relato foi bastante comum entre os séculos XVI e XVII. Eram considerados como relatos de “primeira mão” do que era o tão temido e exótico Novo Mundo, onde os autores deixavam suas impressões sobre o território em que estavam e seu estranhamento sobre a cultura dos habitantes. Analisavam seus hábitos, características, hábitos, mas tudo sob o seu ponto de vista. Esses relatos foram as primeiras representações sociais e geográficas de territórios que até então, eram desconhecidos. Como colocado por Junqueira, é necessário atentar para o “*o universo cultural no qual o viajante estava imerso, uma vez que suas opiniões e julgamentos apontavam mais para o âmbito cultural do próprio viajante do que para o lugar visitado, ainda que falasse também deste*” (JUNQUEIRA, 2011, p.45).

Se durante o século XVI a Antropologia foi marcada pelos relatos de viajantes e a caracterização dos habitantes dos locais longínquos como selvagens, o século XIX foi marcada pelas ideias de progresso da civilização. A antropologia do século XIX foi marcada por uma forte influência do evolucionismo. No primeiro momento, se tem a Europa enquanto o ápice do processo evolutivo. A sociedade europeia representaria tudo que outras sociedades deveriam seguir como modelo, mesmo que isso significasse que sociedades que não estivessem inseridas na tal “marcha de progresso e civilização” serem taxados como “primitivos” e “incivilizados”.

Essa visão que privilegia uma determinada sociedade ou cultura como superior e que acaba por silenciar e ignorar as diferenças culturais, recebeu o nome de etnocentrismo. De forma teórica, os primeiros grandes autores da Antropologia como, Lewis Morgan (1818-1881), Edward Tylor (1832-1917) e James Frazer (1854-1941), acreditavam na busca da origem humana, onde, buscava-se nas formas mais simples de organização social o trajeto que fizeram até as formas mais complexas de desenvolvimento social, até mesmo algo que explicasse o “atraso” das sociedades “primitivas” em relação às mais “evoluídas”.

Morgan em “*A Sociedade Antiga*” aponta para a interpretação da história humana a partir de estágios de evolução: “*a humanidade começou sua carreira na base da escala e seguiu um caminho ascendente, desde a selvageria até a civilização, através de lentas acumulações de conhecimento experimental*” (MORGAN, p.49, 2014). A partir da ideia de

que as civilizações deveriam traçar um único caminho evolutivo, as sociedades “primitivas” eram vistas como “fósseis vivos” da história humana, como se representassem o que as sociedades mais avançadas foram um dia. Como colocado por Frazer, “*o selvagem é um documento humano, um registro dos esforços do homem para se elevar acima do nível da besta*”. (CASTRO, 2005, p.14).

No entanto, os autores evolucionistas não expressavam grande preocupação com os relatos etnográficos, já que eram feitos por meio da literatura de viagem que consistia nos relatos das experiências e reflexões de missionários, comerciantes, viajantes e entre outros. Como colocado por Tylor, “*Tão forte, realmente, é esse meio de autenticação, que o etnógrafo, em sua biblioteca, pode às vezes ousar decidir não apenas se um explorador particular é um observador honesto e perspicaz, mas também se o que ele relata está de acordo com as regras gerais da civilização.*” (TYLOR apud CASTRO, 2005, p. 16). Nesse momento, viralizou a expressão da “antropologia de gabinete” por conta da imagem que foi feita da tradição evolucionista em que os antropólogos ficavam reclusos em suas bibliotecas, analisando relatos e criando teorias a partir disso:

Falavam, assim, dos hotentotes da África do sul, do “índio americano”, dos “índios canadenses”, sem nunca ter visto um “índio” de “carne e osso”. Perguntando certa vez se ela tinha visto um, James Frazer, o especialista em religião e magia nos ditos povos primitivos, respondeu: “Deus que me livre!”. Nessas condições, não era de se estranhar que os textos antropológicos fossem um acúmulo de afirmações e teorias etnocêntricas. (URIARTE, p.4, 2012)

Tal contexto começa a mudar a partir do século XIX, quando os antropólogos começam a perceber que deveriam eles mesmos realizar o trabalho de observar sua pesquisa de campo. Além de representar a ruptura com a tradição evolucionista, também representou uma verdadeira revolução na disciplina por conta dos trabalhos realizados por Franz Boas (1858-1942) e de Bronislaw Malinowski (1884- 1942). Como abordado anteriormente, a tradição evolucionista possui diversos trabalhos que tratam da diversidade cultural mundo afora que eram baseados na experiência alheia nas localidades em que eram pesquisadas. Agora, o antropólogo sai do conforto do seu gabinete e realmente vai a campo, resultando o que chamaria, posteriormente de etnografia:

O pesquisador compreende a partir desse momento que ele deve deixar seu gabinete de trabalho para ir compartilhar a intimidade dos que devem ser considerados não mais como informadores a serem questionados, e sim como hóspedes que o recebem e mestres que o ensinam. Ele aprende então, como aluno atento, não apenas a viver entre eles, mas a viver como eles, a falar sua língua e a pensar nessa língua, a sentir suas próprias emoções dentro dele mesmo. (LAPLANTINE, 2003, p.

57)

Franz Boas, pertencente a escola americana de Antropologia, foi pioneiro em realizar pesquisa de campo com observação direta, ou seja, propriamente no ambiente de campo escolhido e durante um período prolongado. Para ele, todos os aspectos no campo é de extrema importância e deve ser detalhado. É o que Laplantine diz, “o detalhe do detalhe”.

Malinowski também é considerado como um dos pais da etnografia. Sua obra *Os Argonautas do Pacífico Ocidental* é de extrema importância, pois, mesmo que o autor não tenha sido pioneiro na realização de pesquisa em campo, sua imersão nas Ilhas Trobriand trouxe importantes contribuições para a etnografia: a observação participante. A completa imersão em campo, observar e participar da rotina nativa para que se possa compreender a organização social da vida, na totalidade, o ponto de vista do nativo.

Viver numa aldeia com o único propósito de observar a vida nativa permite acompanhar repetidamente costumes, cerimônias e transações e acumular exemplos das suas crenças e do modo como são realmente vividas. E assim o corpo e o sangue da verdadeira vida nativa depressa darão substância ao esqueleto de construções abstratas. (MALINOWSKI, 1961, p.31)

Para Malinowski, um campo bem-sucedido era quando o antropólogo conseguir captar a verdadeira essência da vida nativa: perceber a riqueza do cotidiano desses povos e compreender o que é relevante dentro do contexto nativo. Tais dados recolhidos a partir da observação participante, tão minuciosos e detalhados, devem ser sistematizados através de um diário de campo para que sempre que for preciso, o material coletado pudesse ser revisitado.

Anos mais tarde, Geertz em *A Interpretação das Culturas*, destoa do funcionalismo proposto por Malinowski apresentando a interpretação do conceito de cultura a partir da semiótica: com forte influência de Max Weber, Geertz acredita que a cultura é uma “teia de significados” tecida pelo ser humano. De acordo com o autor, coloca o tema da cultura, “*não como uma ciência experimental em busca de leis gerais, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado.*” (GEERTZ,2008, p.4) No que tange a etnografia, Geertz acredita que a prática etnográfica se desenvolve a partir da descrição densa: em campo, o antropólogo deve se atentar a cada detalhe e particularidade do seu objeto de estudo, levando em conta cada pormenor da vida social. Não basta analisar em sua totalidade, mas buscar entender os significados e significações daquelas ações, analisar as “*expressões sociais enigmáticas na*

sua superfície.” (IDEM, 2008, p.4)

À medida que o tempo avança, a Antropologia também acompanha o mesmo ritmo e começa a repensar seus dogmas. Chega à antropologia contemporânea e parece questionar e desconstruir tudo que já era considerado como consolidados na disciplina, principalmente em relação a etnografia. Magnani em seu texto *Quando o Campo é a Cidade: Fazendo Antropologia na Metrôpole* demonstra a mudança de foco da Antropologia nos últimos anos. Antes, existia um verdadeiro fascínio em entender o “Outro”, mas tal entendimento só seria construído a partir de um árduo trabalho e demandava muito tempo: consistia em percorrer grandes distâncias geográficas para escrever textos que relatavam como esses remotos povos viviam.

Tal fato demonstra também, a urgência de se repensar (e continuar repensando) tais práticas antropológicas, onde, ao pensar que só o longínquo abarca a verdadeira diversidade cultural, se cai em um verdadeiro “fetichismo do exótico”, em que tais práticas, comportamentos e sociabilidades só são visto como exóticos e presos dentro da redoma da diversidade cultural por serem práticas desconhecidas. Teria mesmo a Antropologia se despreendido das noções evolucionistas do “eles” e “nós? Será que os antropólogos clássicos ao fazer a imersão em campo de forma tão intensa, ao invés de estar “dando voz” a esses povos tão remotos não se estaria também silenciando, pois:

se trata de uma presença excessiva. Na verdade, seria a única presença real nos textos, ainda que ocultada. Ela apagaria as vozes, as interpretações, os enunciados daqueles sobre quem fala. Na melhor das hipóteses, seria uma presença que subsume tudo à sua própria voz. O outro só existe pela voz do antropólogo que esteve lá, viu e reconstruiu a cultura nativa enquanto totalidade em seu texto. (CALDEIRA, 1988, p.134)

Nós, antropólogos, não precisamos ir tão longe para escrever sobre a diferença: basta um simples “rolê” no centro da cidade para entender que podemos ser tão diversos culturalmente quanto tais povos. Falando no âmbito da antropologia urbana:

Trata-se de uma metrôpole, com suas mazelas e também com os arranjos que os moradores fazem para nela viver (ou sobreviver), combinando o antigo e o moderno, o conhecido e a novidade, o tradicional e a vanguarda, a periferia e o centro. Sem negar a realidade daqueles fatores, nem procurar amenizar suas consequências, é possível mostrar que a cidade oferece também lugares de lazer, que seus habitantes cultivam estilos particulares de entretenimento, mantêm vínculos de sociabilidade e relacionamento, criam modos e padrões culturais diferenciados. (MAGNANI, 1996, p.3)

Acredito que esse seja o maior trunfo que os estudos urbanos trazem para a

Antropologia. Não que se condene as pesquisas realizadas a longas distâncias, pois, elas foram de grande importância para a Antropologia, mas se propor a repensar o foco dessa área. Precisamos mesmo ir tão longe para se fazer Antropologia? E mesmo estando tão próximo? Seria tão mais ou menos complexo?

A partir disso, temos a relação da Antropologia Urbana com a Antropologia do Ciberespaço. Agora estamos analisando os indivíduos que vivem na metrópole, analisando os “iguais” a mim e que aparentemente deveriam ter costumes e hábitos muito semelhantes. No entanto, a vida na cidade não é tão simples assim e quando analisada, se apresenta como uma teia bastante complexa de relações sociais, hábitos, costumes e sociabilidades. Como apontado por Velho no texto *Observando o Familiar*:

O que sempre *vemos e encontramos* pode ser familiar, mas não é necessariamente *conhecido* e o que não *vemos e encontramos* pode ser exótico, mas, até certo ponto, conhecido. No entanto, estamos sempre pressupondo familiaridades e exotismos como fontes de conhecimentos ou desconhecimento, respectivamente. Da janela do meu apartamento vejo na rua um grupo de nordestinos, trabalhadores de construção civil, enquanto alguns metros adiante conversam alguns surfistas. [...] Não há dúvidas de que todos esses indivíduos e grupos fazem parte da paisagem, do cenário da rua, de modo geral, estou habituado com sua presença, há uma familiaridade. Mas, por outro lado, o meu conhecimento a respeito de suas vidas hábitos, crenças, valores é altamente diferenciado. [...] No entanto, todos não só fazem parte de minha sociedade, mas são meus contemporâneos e vizinhos. Encontramo-nos na rua, falo com alguns, cumprimento outros, há os que só reconheço e, evidentemente, há desconhecidos também. (IDEM, 1987, p. 126)

Após a leitura do texto, me peguei novamente a refletir sobre a minha área de pesquisa. Se para Antropologia Urbana já se apresenta difícil analisar os indivíduos imersos em um contexto tão complexo, imagine analisar indivíduos dentro de uma estrutura virtual como se propõe a Antropologia do Ciberespaço? Como colocar a questão do “Outro” quando esse está escondido atrás da tela do seu *smartphone* ou do seu computador pessoal? Onde ele também não se mostra por completo e tem a escolha de revelar ou não quem realmente é? Não cabe a mim nesse trabalho responder todas essas questões, mas com certas são perguntas que estão sendo pensadas e servindo de base para diversos trabalhos dentro da Antropologia do Ciberespaço.

1.2 A Antropologia do Ciberespaço: “isso é muito Black Mirror²”

“Cara, isso é muito Black Mirror!”. Foi com essa frase e uma expressão de bastante

² Black Mirror é uma série de televisão oriunda do Reino Unido de ficção científica que tem como temática as relações do mundo moderno, principalmente aquelas que tange às novas tecnologias. Os episódios não são continuidade um do outro e se ambientam em um presente alternativo ou no futuro.

surpresa que me deparei quando expliquei aos meus amigos que estava disposta a estudar a até então desconhecida Antropologia do Ciberespaço. Nas redes sociais, sempre que estamos diante de algum fato ou notícia que envolve tecnologia e vida humana ou simplesmente quando algo estranho demais para ser verdade acontece, usamos o meme³ “*isso é muito Black Mirror*”. Mas o que isso tem tudo a ver com a Antropologia? Acredito que antes entender onde se coloca, precisamos entender o que é essa nova modalidade dentro da Antropologia e como ela vem se desenvolvendo no decorrer dos anos. Se é a Antropologia do Ciberespaço, o que se entender enquanto ciberespaço? O que isso quer dizer? É correto associar o termo à internet⁴? Acredito que sim, mas o termo surgiu muito antes dela.

Em 1984, o escritor americano-canadense William Gibson publica o romance de ficção científica chamado *Neuromancer* e utiliza o termo pela primeira vez. Segundo o autor, o ciberespaço seria

Uma alucinação consensual diariamente experimentada por bilhões de operadores legítimos, em cada país, por crianças a quem são ensinados conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados extraídos de bancos de cada computador do sistema humano. Complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não-espaço da mente, clusters e constelações de dados. Como luzes da cidade, afastando-se...

Anos mais tarde, *Neuromancer* influenciou a trilogia *Matrix* e Gibson se tornou o “pai” do movimento chamado cyberpunk. Resumidamente, o livro trata das relações humano/máquina, em um contexto social distópico e altamente tecnológico. Mesmo que o livro tenha sido 1984, muitos consideram que Gibson antecedeu diversos traços da sociedade contemporânea como, a Internet, computadores pessoais, inteligências artificiais e a relação que o indivíduo estabelece com o ciberespaço.

Anteriormente, citei *Black Mirror* (2011 -) para tratar da questão da estranheza de certos acontecimentos. A série britânica ficou muito famosa por retratar as temáticas sombrias da sociedade moderna por meio de sátiras, investigando e relacionando tais temas com as novas tecnologias. Os episódios são autônomos e não possuem relação um com o outro e podem se passar no presente ou um futuro próximo. Muito mais do que isso, a série também aborda a cibercultura e a relação homem/máquina. A série, de forma muito

³ Segundo Fontanella (2009, p.8), os memes são “*ideias, brincadeiras, jogos, piadas ou comportamentos que se espalham através de sua replicação de forma viral*”

⁴ Coloco a grafia de “internet” em letras minúsculas por compartilhar da mesma escolha teórico e metodológica que os estudiosos do ciberespaço. A internet se caracteriza por ser um substantivo comum e não um nome próprio.

necessária, nos alerta para a sociedade cada mais informatizada que estamos vivendo e que mesmo que se apresente como episódios de uma sociedade muito isolada e futurista, faz com que façamos uma reflexão (e autocrítica): que esse cenário não está tão distante quanto a série aparenta.

Um dos episódios que demonstra essa proximidade é o primeiro episódio da terceira temporada da série intitulado *Nosedive*. Como colocado na resenha do site *Além do Roteiro*⁵:

Imagine viver em um mundo onde a sua reputação fosse quantificável em pontos, gerados através de avaliações alheias, e esses pontos pudessem ser utilizados em descontos de aluguéis, filas preferenciais de aeroportos e outros privilégios que hoje só podem ser adquiridos através do consumo. Ademais, quanto mais pontos você possui, mais fácil é o seu acesso a alta sociedade.

Ao assistir tal episódio, me peguei pensando os limites e os distanciamentos da realidade apresentada em *Nosedive*. Através de aplicativos e das redes sociais, avaliamos e somos avaliados o tempo todo através de postagens, curtidas, números de seguidores e entre outros. As melhores notas, assim como retratado no episódio, podem ser facilmente comparadas com as curtidas que são praticamente cultuadas nas redes sociais. Parece que há o movimento de transformação da produção e utilização dessas redes sociais. Não é mais algo que fazemos por prazer ou lazer, é algo muito mais complexo.

Como colocado pelo cineasta Aldo Pedrosa, “a tecnologia faz com que sejamos voyeuristas, exibicionistas e vigilantes ao mesmo tempo”⁶. É real. Quase como em uma relação dialética, ao mesmo tempo que temos prazer em separar horas do nosso dia pra checar o Twitter e ver o desabafo de alguém sobre seu dia ou abrir o Instagram para ver os *stories* daquela famosa em sua viagem para Bali, também queremos ser vistos e admirados. Muito além desse voyeurismo, há uma quantificação da experiência virtual, onde tudo tem que ser quantificado e levado aos extremos: os perfis nessas redes sempre têm que estar impecáveis, deve ter mais curtidas, mais seguidores, sempre mais e mais é melhor.

Claro que pensando assim, se tem a sensação de estarmos caminhando cada vez mais para um cenário tão distópico quanto é o de *Neuromancer* e de *Black Mirror*, mas não cabe a mim aqui para realizar previsões tão apocalípticas. A questão que desejo demonstrar, é a de

⁵ Disponível em: <<https://alemdoroteiro.com/2017/04/05/black-mirror-s03e01-nosedive/>> Acesso em: 07 de Junho de 2019.

⁶ Disponível em: <<https://www.unicamp.br/unicamp/ju/noticias/2018/12/06/entre-o-voyeurismo-vigilancia-e-o-exibicionismo>> Acesso em 07 de Junho de 2019.

que já estamos caminhando para uma sociedade cada mais informatizada e tecnológica e que devemos nos atentar quanto a isso. Como dito, a Internet continua a crescer exponencialmente.

Segundo a reportagem⁷ do G1 – portal de notícias do Grupo Globo – o Brasil, em 2016, possuía 116 milhões de pessoas conectadas à Internet, o que representa 64,7% da população. Os dados são da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad C). O IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) também realizou uma pesquisa sobre a questão, mas com sob o foco nos domicílios e demonstrou que 63,3% das casas possuíam acesso à Internet. O que isso quer dizer? A Internet é uma realidade cada vez mais presente na vida de milhões de pessoas, seja nos seus locais de trabalho ou nas suas residências.

No âmbito acadêmico, alguns autores também se debruçaram sob a temática do ciberespaço. Pierre Lévy em seu livro *Cibercultura* (1999), define ciberespaço como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. O ciberespaço aparece aqui como uma nova realidade humana, conectando diversas formas de tecnologias que têm em comum a habilidade de criar, gravar, comunicar e simular. Com isso, o autor considera que o ciberespaço se apresenta como o “principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do início do próximo século”. (LÉVY, 1999, p:93).

A partir da popularização em massa do ambiente virtual, as ditas redes sociais também tomaram outras configurações de uso, principalmente baseado nas formas de produção de conteúdo pessoal dos indivíduos e de sociabilidade em seu interior se comunicam e se relacionam. O sociólogo espanhol Manuel Castells em sua obra *A Sociedade em Rede* (1999), considera que as transformações propiciadas pelas tecnologias de informação, tiveram impactos tão profundos em nossa sociedade que até mesmo pode ser equiparada com as novas formas de energias foram para as Revoluções Industriais. O surgimento e popularização da Internet vêm desde os anos 1990, seguindo crescendo exponencialmente e provocando mudanças profundas em toda sociedade, principalmente nas formas em que os

⁷ Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/brasil-tem-116-milhoes-de-pessoas-conectadas-a-internet-di-z-ibge.ghtml>> Acesso em: 06 de Junho de 2019

indivíduos se relacionam com esse meio.

Segundo Giles (2010 apud Corrêa, 2013, p.13) a Internet nasceu a partir de uma pesquisa militar, a ARPA (Advanced Research Projects Agency), na Guerra Fria relacionada a reação do governo norte-americano ao lançamento do Sputnik⁸ em 1957. A princípio, a ideia era conectar os centros de pesquisa que ficavam no interior das universidades americanas com o Pentágono para que as informações chegassem mais rápidos e estivessem protegidas, também operacionalizar o país para que, em caso de uma guerra nuclear, não se perdesse nenhum canal de informação.

De acordo com Calazans e Lima (2013), a WWW (World Wide Web) surgiu em 1991, a partir da união dos estudos da Internet e hipermídia – que nada mais é que o meio que está inserido os recursos de hipertextos com dados diversos como mídias, animações, filme e entre outros, disponíveis ao usuário a partir de um “clique”. A partir daí, a medida que o uso da Internet saiu de um lócus acadêmico – como foi na sua origem - e se tornou aberto ao público comum:

À medida que a Internet foi se tornando mais facilmente programável pelo usuário comum, seu uso foi se diversificando e se expandindo. Novos ambientes de expressão foram criados, permitindo a rápida produção e distribuição de conteúdos multimidiáticos e se popularizando de maneira veloz. Nesses espaços, usuários passaram a expressar sua individualidade, através da exposição de suas opiniões e gostos pessoais, saindo da posição passiva imposta pelas mídias tradicionais. A estrutura de rede se tornou cada vez mais popular, de maneira que diversos sites surgiram fundamentados nas conexões e laços sociais entre os atores que o utilizam. (CALAZANS; LIMA, 2013 :11)

Como compartilhado exaustivamente no decorrer desse texto, são claras as mudanças significativas que o ciberespaço juntamente com a Internet vem trazendo nos últimos anos, mudanças essas que impactam diretamente na vida dos seres humanos e sua forma de interagir e entender o mundo. É mais que necessário que as Ciências Sociais cada vez mais se debruce sobre essas temáticas, para que cada vez mais possamos entender transformações. Diante disso, compartilho dos mesmos questionamentos que Guimarães Jr (2000) coloca em seu texto *O Ciberespaço como Cenário para as Ciências Sociais*:

Mas quem são os indivíduos que dão vida a estas comunidades virtuais? Uma das questões frequentes na literatura sobre Cibercultura e a que diz respeito ao status do informante. Quem é o ator social no Ciberespaço, indivíduo que senta afrente de seu

⁸ Nome do primeiro satélite artificial desenvolvido pela União Soviética lançado à órbita terrestre em 03 de outubro de 1957 e marcou a corrida espacial protagonizada entre a URSS e os Estados Unidos.

computador ou as personas que esse indivíduo vive? A segunda posição ter sido a mais predominante. (GUIMARÃES JR, 2000, p.149)

Acredito que essa seja a maior missão da Antropologia do Ciberespaço, analisar as interações sociais, discursos, socializações, comunicações, identidades culturais construídas e outros aspectos dentro do ciberespaço.

1.3 É possível fazer uma etnografia em contextos digitais?

Fazer uma antropologia dentro de um ambiente virtual demanda certas mudanças metodológicas e epistemológicas. Assim como Magnani coloca em *Quando o Campo é a Cidade: Fazendo Antropologia na Metrópole*, no campo da Antropologia Urbana existem algumas dificuldades e limites acerca do método etnográfico. O autor cita a passagem de Evans-Pritchard com os Neur: “*da porta da minha barraca, podia ver o que acontecia no acampamento ou aldeia e todo o tempo era gasto na companhia dos Nuer*”. Se na Antropologia clássica, Evans-Pritchard consegue a simples passos fora da sua barraca visualizar a dinâmica social em sua totalidade, quando o campo é a cidade as coisas não funciona assim. Será que com os métodos etnográficos formulados nesses contextos, conseguimos entender a complexidade de qualquer que seja o campo?

Cabem, por conseguinte, as perguntas: podem os antropólogos, com os conceitos e instrumentos de pesquisa forjados no estudo dos então chamados povos “primitivos” – observação participante, análise qualitativa, foco de análise dirigido para recortes empíricos bem limitados e definidos – dar conta da complexidade que caracteriza as sociedades contemporâneas? Como estabelecer as mediações necessárias entre o trabalho de campo – particularizado, minucioso, atento para cada detalhe – e instâncias interpretativas mais amplas? Poderão superar, os antropólogos, a tentação do “padrão aldeia” e assim articular a singularidade de seu objeto com outras variáveis da vida urbana, principalmente nas grandes e superpovoadas metrópoles? (MAGNANI, 1996, p.4)

Após a leitura do texto, lembro de ficar bastante inquieta e questionar: ok, entendo a crítica em relação em contextos urbanos, mas em relação às pesquisas realizadas em contextos virtuais? Como colocado por Segata, “*o trabalho do ‘antropólogo do ciberespaço’ lança desafios que ora ou outra, em quaisquer outros campos da Antropologia são lançados; afinal até então, também no ciberespaço, tem-se feito entrevista, contato direto e observação participante.*” (SEGATA, 2007, p.17-18)

O contexto digital abriga características muito particulares: sua fluidez e sua pluralidade de informações e com isso, demandam certas modificações e adaptações ao método. Como colocado anteriormente, na Antropologia tradicional, temos a questão do

“estar lá” a campo, mas como ir à campo em um ambiente virtual? O meu recorte e local de pesquisa se situa na rede social VK com diversos perfis falsos que interagem entre si sob a ótica do RPG (Role Playing Game) e por conta disso, deixa de ser um campo? Estaria eu deixando de fazer etnografia justamente pela natureza do meu campo e pesquisa?

A resposta, com toda certeza, é não. Não preciso realizar longas viagens ou percorrer grandes distâncias para estabelecer contato com os meus “objetos” ou ao meu local de pesquisa. Basta um local com acesso à internet ou um *smarthphone* para isso. De acordo com Suler (1996 apud Guimarães Jr, 2000, p.47) *“durante um longo tempo as pessoas têm feito piadas sobre a ‘filosofia de poltrona’. Agora estamos em uma nova era. A era do trabalho de campo de poltrona (ou, no meu caso, cadeira de rodinhas) nas ciências sociais.”*

De acordo com Fragoso, Recuero e Amaral (2011), diversos autores a partir de 1990 se debruçaram acerca da adaptação do método etnográfico para as pesquisas realizadas no ciberespaço. No entanto, antropólogos e cientistas sociais mais ortodoxos foram contrários, pois acreditam que etnografia não poderia acontecer em contextos digitais, pois, *“o deslocamento, o estranhamento e o “o ir a campo” tão decisivos na formação do olhar interpretativo pareciam ter se esvaído frente a uma possível dissolução espaço-temporal advinda das tecnologias de comunicação e informação”* (FRAGOSO, RECUERO E AMARAL, 2011, p. 171)

Em resposta, os autores do ciberespaço irão defender a validade da aplicação da etnografia em pesquisas virtuais. Assim como colocado por Hine:

Uma vez que pensemos o ciberespaço como um lugar onde as pessoas fazem coisas, nós podemos começar a estudar exatamente o que é que elas fazem e porque, nos seus termos, elas o fazem. No entanto, assim como com todas as metodologias, mover a etnografia para um ambiente online tem envolvido algumas reexaminações do que a metodologia implica. (HINE, 2000, p. 21)

Com isso, surgiram diversos termos que não fossem puramente “etnografia”: etnografia virtual, netnografia, etnografia digital, webnografia e entre outros:

- Netnografia: Neologismo criado no final dos anos 90 (net + etnografia) para demarcar as adaptações do método etnográfico em relação tanto à coleta e análise de dados, quanto à ética de pesquisa. Relacionado aos estudos de comunicação com abordagens referentes ao consumo, marketing e aos estudos das comunidades de fãs. (...)
- Etnografia digital: Explorar e expandir as possibilidades da etnografia virtual através do constante uso das redes digitais, postando o material coletado. Outro objetivo é a criação de narrativas audiovisuais colaborativas em uma linguagem que sirva como material de estudo mas atinja também um público extra-acadêmico.

- Webnografia: Alguns autores o utilizam enquanto um termo relacionado à pesquisa aplicada de marketing na internet, relacionado à questão das métricas e audiências dos sites, principalmente em ambientes de discussão (...) Assim como netnografia, webnografia também é utilizada tanto para pesquisas acadêmicas quanto mercadológicas.

- Ciberantropologia: (...) Baseia-se nos conceitos da antropologia ciborgue de Donna Haraway para examinar a reconstrução tecnológica do homem e preparar o etnógrafo para lidar com uma categoria mais ampla de “ser humano” em suas reconfigurações. (POLIVANOV apud FRAGOSO, RECUERO E AMARAL, 2011, p. 198-201)

Destaco aqui a importância de Christine Hine (2000) por ter popularizado o termo “etnografia virtual” e de Kozinetz (2014) com o termo “netnografia”. No contexto brasileiro, temos diversos autores que contribuem para essa discussão como, as discussões do Grupciber. O GrupCiber (Grupo de Estudos em Antropologia do Ciberespaço), foi criado em 1997 integrado a linha de pesquisa Cultura e Comunicação do PPGAS (Programa de Pós-graduação em Antropologia Social da UFSC (Universidade Federal de Santa Catarina). Desde o seu surgimento, o grupo realiza pesquisas direcionadas aos acontecimentos oriundos do ciberespaço, os avanços das tecnologias da informação, da comunicação e da própria internet.

Também temos os “*estudos constituídos a partir dos trabalhos de Rifiotis (2002); Máximo (2002) e Guimarães (2000), e no campo da comunicação os estudos de Sá (2001); Rocha e Montardo (2005); Recuero (2009); Braga (2006) e Amaral (2008)*” (TOMAZETTI e MACHADO, 2015, p:141). Enfatizo aqui o trabalho dos autores citados por Tomazetti e Machado. O trabalho citado de Rifiotis (2002) se intitula “*Antropologia do Ciberespaço: questões teórico- metodológicas sobre pesquisa de campo e modelos de sociabilidade*” e aborda as dificuldades e desafios em que a Antropologia passa ao se debruçar sobre os estudos das interações sociais por meio das “interações mediadas por computador”.

Já Máximo (2002), temos sua dissertação de mestrado “*Compartilhando regras de fala: interação e sociabilidade na lista eletrônica de discussão*”, onde a autora analisa a lista de discussão *Cibercultura-L*, local onde alguns autores que escreviam sobre cibercultura poderiam discutir as novidades, eventos sociais e culturais concebidos no ciberespaço.

Guimarães (2000) aborda em sua dissertação de mestrado “*Vivendo no Palace: etnografia de um ambiente de sociabilidade no ciberespaço*” a descrição e análise do Palace, uma plataforma gráfica 2D (duas dimensões) em que “*os ambientes são constituídos por “salas” individuais representadas por imagens bidimensionais que podem ser interligadas*

formando ambientes complexos”. O trabalho foi realizado a partir do ponto de vista da performance, ou seja, como os recursos do Palace são experimentados pelos seus usuários e em que medida colaboram para a construção de uma “pessoa” online. (GUIMARÃES, p.48, 2000)

Quanto aos estudos na área de comunicação, Rocha e Montardo apresentam a questão da “netnografia” como uma possibilidade de instrumento de pesquisa no âmbito da comunicação, já que muitos dos objetos da área estão situados no ciberespaço. Recuero (2009), Braga (2006), Amaral (2008) e Sá (2001) apresentam em seus textos uma perspectiva analítica sobre a etnografia, enquanto método aplicável durante um campo.

Diante dessas considerações, acredito que a Antropologia do Ciberespaço ainda tem um longo caminho a ser percorrido e que abarca muitas possibilidades de (re)formulações teóricas e metodológicas. Estamos em uma era cada vez mais digital, onde progressivamente, teremos novas realidades e fenômenos sociais no contexto virtual e que precisam ser cada vez mais analisadas.

CAPÍTULO 2

O CIBERESPAÇO E O MUNDO DOS PERFIS FAKES: AMBIENTE DE SOCIABILIDADES DIGITAIS

2.1 Afinal, o que é um fake? É de comer ou de passar no cabelo?

“Os boy seguem no telefone que nem Drake
Os muleque é meio fiii não tenta não
Eles bandidos de internet um tipo fake”
Djonga – Lupa

Quando li “*E, quem não é fake? Sobre sujeitos no Orkut*” de Jean Segata, tal texto me fez refletir sobre os rumos que eu estava dando para a minha pesquisa, principalmente em relação aos meus “objetos” de pesquisa. O presente artigo - que foi extraído como parte da dissertação de mestrado⁹ de Segata ou como nas palavras dele do “*reexame de dados etnográficos e apontamentos sobre os quais, em parte já trabalhei em minha dissertação*” - tem o objetivo de analisar as formas de construção e de “ser” dos sujeitos em ambientes virtuais, mais precisamente, em algumas comunidades online no Orkut ligadas à cidade de Lontras, em Santa Catarina.

Entre os personagens citados em seu trabalho, Segata destaca o perfil P. Valdo ou Penisvaldo. É interessante ver os desdobramentos desse personagem, visto que até mesmo o autor considera de que ele se tratava de “*um perfil falso, um sujeito que não existe. Mas P.Valdo existia. E, especialmente para mim, existia tanto quanto qualquer outro participante do Orkut*” (SEGATA, 2009, p.6). Mas, o que fazia com que P.Valdo fosse considerado um perfil fake em relação aos outros usuários da comunidade? Segundo o autor, o próprio P.Valdo assumia a condição de fake com naturalidade e até chegou a criar outros perfis para interagir com ele nos tópicos criados na comunidade:

Mais tarde, descobriu-se que Dercysinha era “criação” do próprio P.Valdo, que a utilizava como interlocutora de seus diálogos, assim como a sua noiva Pink, outra fake que participava no ambiente como uma interlocutora, e noiva, de P.Valdo. Com esses fakes P.Valdo podia criar tópicos onde ele mesmo se agredia, ou se elogiava através das vozes desses outros fakes fazendo com que os demais membros daqueles espaços se aliassem aos fakes que discutiam com P.Valdo, ou mesmo com ele, em nome da defesa dos membros do grupo. Em certa medida, pode-se dizer que a idéia de fake fazia emergir uma reflexão sobre a condição de

⁹SEGATA, Jean. *Lontras e a construção de laços no Orkut*. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social). Centro de Ciências Filosofia e Ciências Humanas. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

sujeito: em muitas das conversas nas comunidades P.Valdo fala sobre sua condição de fake. Quase sempre, ele sugeria uma não dissociação dele com aquele que o criou; nas suas palavras: “me vejo apenas como P.Valdo”. Quem é que pode se considerar realmente, “um verdadeiro” sujeito, já que não haveria uma verdade única sobre si: ora ou outra se está dissimulando, se está fingindo, criando falsas verdades e, tudo isso faz parte do que é ser alguém, logo, ele não seria diferente de ninguém, mesmo que assumidamente, um “personagem” – um “personagem” entre tantos outros, não-fakes. (SEGATA, p.8, 2009)

O trecho acima me chamou a atenção. O fato do autor tratar da questão da construção de um sujeito online ser tão real e verídica quanto qualquer outro perfil havia me sensibilizado de forma muito intensa e me feito refletir. Quais seriam os limites que determinam (ou não) a veracidade de corpos e identidades concebidas no ciberespaço? O que legitimava a existência dos perfis fakes com o qual tive contato? Eu, enquanto pesquisadora poderia mesmo considerar que todas as histórias, laços, amizades, parentescos construídos ali seriam totalmente falsos?

Assim como na perspectiva de Favret-Saada (2005) em que a autora aborda o tema do “ser afetado” em seu trabalho de campo e aponta para o exercício de repensar uma Antropologia que tenha uma participação mínima, também me senti afetada por todos com que mantive vínculo no meu campo. Confesso que nas minhas primeiras imersões a campo, cheguei a cogitar que não seria muito bem recebida por estar vestida com as vestes de antropóloga, que parece ter caído de paraquedas nas possibilidades que o próprio ambiente de campo proporciona e que nada mais é, que uma estranha fora do ninho. Foram nesses momentos de deslocamento que recordo das aulas de MTP (Metodologia de Pesquisa) em que diversos autores abordam o tema do distanciamento do seu objeto, para que não interfira nos seus (pré)julgamentos e faça uma análise mais refinada da situação.

No entanto, pude perceber que tal deslocamento só iria acabar quando eu entrasse de cabeça naquele universo. Me despindo de qualquer pré-conceito e experiência que eu tivesse tido no fake, deixando de lado toda a bagagem teórica que a Thais antropóloga trazia consigo e de fato, não havia espaço para que ela existisse – dentro de uma lógica nativa -. Como dizer e tratar essas pessoas que me acolheram tão bem, que me confidenciaram segredos tão pessoais de suas vidas *offline* que elas eram simplesmente objetos de pesquisa? Como manter distanciamento nessas circunstâncias tão caóticas? A questão disso tudo é simples: é praticamente impossível manter tal distanciamento, assim como pra mim, é impossível tratar essas pessoas como meros objetos de pesquisa.

Como dizer e tratar essas pessoas que me acolheram tão bem, que me confienciaram segredos tão pessoais de suas vidas *offline* que elas eram simplesmente objetos de pesquisa? Adianta que não quero e nem vou tratá-los assim. Não parece justo nem com a pesquisadora que me tornei durante essa pesquisa e nem com meus parceiros de pesquisa.

No entanto, muito além do que pensar como se deve ou não chamar essas pessoas, havia outras questões que ainda tiravam meu sossego. O que realmente significava para aqueles indivíduos ter ou ser um perfil fake? Quem eram aqueles sujeitos que estavam atrás da tela dos seus *smarthphones* ou *notebooks* vivenciando uma outra realidade que poderia fazer – ou não – parte do seu cotidiano real? Eram puramente personagens que interagiam e brincavam em uma rede social específica e, após deslogarem da sua conta, voltavam a sua normalidade social? Quem eram, como dizia o rapper Djonga, “os bandidos de internet, um tipo fake”?

Antes de tentar esclarecer isso, devemos entender o que, de fato, é um perfil fake. Creio que para alguns, a temática seja totalmente inédita. Para outros, é um pouco familiar, mas por possuírem pouca informação ou contato, acabam entrando em alguns equívocos. Diante disso, procuro neste capítulo explicar da forma mais didática possível o que são perfis fakes interpretativos e o universo em que se encontram.

Em uma tradução bruta, *fake* significa falso. Até então, nada de muito complexo. No entanto, conforme fui “mergulhando” no meu tema de pesquisa e no meu campo, percebi que as coisas não pareciam tão fáceis assim. Na verdade, eram muito complexas. Tão complexas que diversas vezes me vi completamente perdida e pensei em desistir. Como entender o que se passava na cabeça de uma pessoa que vivia praticamente uma vida dupla no ambiente virtual? Eu poderia utilizar das minhas experiências? Não poderia? Pois, uma coisa era participar do mundo dos perfis *fake* enquanto usuária e outra completamente diferente era retornar a esse universo enquanto pesquisadora.

Se ainda existiam perfis falsos, também significava que aquelas pessoas passavam pelas mesmas coisas do meu eu solitário do Ensino Médio? Como aquilo parecia possível? Até parecia preconceituoso da minha parte estar tão chocada, até mesmo indignada por aquilo ainda existir. Talvez pela concepção que não só eu, mas de vários amigos que também possuíam esses perfis entendiam por *fake*. Pensar assim, fazia com que pensássemos que quem tinha perfis assim era um tipo de fracassado que não conseguiam sequer fazer amizades e que nós havíamos amadurecido e superados essa fase. Até entrar em campo, permaneci por

muito tempo com essa arrogância e com o pensamento de que o fim da rede social Orkut, em 2014, também significou a sentença de morte para esses perfis (assim como foi para mim).

Se para mim, o fake representou a forma que pude lidar com todos os meus dilemas e questões na adolescência e que parecia ser uma válvula de escape onde podia experimentar tudo que não pude experimentar na vida real, com toda certeza sim, ainda existiam pessoas que ainda usavam como a forma de lidar com suas questões mais profundas e que o Orkut não representou o fim nem dos fakes e nem dessas pessoas.

Também pude perceber a existência da distinção entre *ter* um perfil fake e *ser* um perfil fake no ambiente virtual, mesmo que um termo dependa do outro para existir. Ter um *fake* qualquer pessoa pode ter. Na criação desses perfis, são utilizadas imagens de figuras públicas como, celebridades, cantores, atores, personagens ou de qualquer figura na qual o indivíduo se identifica ou sinta admiração. Assim como dito por Camozzato:

[...] os nomes adotados nos perfis *fakes* também agem como marcadores identitários, na medida em que eles, ‘falam’, de certo modo, de relações de pertença que atravessam os sujeitos, tais como gênero, nacionalidade, etnia, geração, entre outras marcas. É na forma de serem outros-de-si-mesmo que são construídos seus perfis fakes. (CAMOZZATO, 2007, p.41)

Quando comecei a procurar sobre os perfis fake, pude perceber que não existe apenas um tipo de fake, mas sim vários tipos e até mesmo dentro do meu recorte (perfis interpretativos) existem uma gama de outros perfis. Um exemplo disso, são os pequenos nichos que são criados dentro do próprio universo do VK¹⁰: existem os nichos de perfis que interpretam enquanto asiáticos, outros que interpretam enquanto ocidentais, os que interpretam enquanto negros e entre outros. O meu recorte se encontra nos perfis fakes interpretativos, mas do universo asiático. Posteriormente, abordarei o motivo que escolhi pesquisar nesse nicho.

Mas qual seria a diferença entre essa pluralidade de perfis? Aqui está a sacada do *ser* fake. Apesar de todos terem a característica comum de serem falsos, o que vai diferenciá-los são os sentidos e as finalidades que os indivíduos vão atribuir a esses perfis. Existem os perfis que se passam por uma pessoa e/ou produzem determinados tipos de conteúdo injuriosos ou que difamam. No entanto, a dúvida que fica é a seguinte: a prática de ter um perfil falso na internet é crime?

¹⁰ VK é a rede social em que realizei a maior parte da pesquisa. Abordarei com mais detalhes o que é o VK no capítulo 3.

A resposta para a pergunta parece ser um tanto complexa e dividida entre formas distintas. De acordo com advogada especialista em Direito Digital Gisele Truzzi, em entrevista¹¹ para o portal de notícias UOL, criar um perfil falso, de alguém que não existe e desde que seja pelo anonimato, não se caracteriza como crime. Ou seja, se o indivíduo cria um perfil em busca de anonimato que resulta na procura de uma imagem de terceiros para compor seu perfil falso, não é considerado crime. O máximo que poderia acontecer seria a transgressão de alguma regra dos Termos de Serviços do site ou aplicativo por ter se identificado de maneira falsa e ter o perfil suspenso ou excluído.

Já quem tem perfis que causam danos a outras pessoas, além de serem enquadrados enquanto falsidade ideológica, podem pagar por crimes contra a honra (calúnia, injúria e difamação) no Art.307 do Código Penal:

Art. 307 - Atribuir-se ou atribuir a terceiro falsa identidade para obter vantagem, em proveito próprio ou alheio, ou para causar dano a outrem:

Pena - detenção, de três meses a um ano, ou multa, se o fato não constitui elemento de crime mais grave.

E no caso dos perfis totalmente falsos, como é o caso no qual eu analiso neste trabalho? De acordo com Tuzzi, não se caracteriza como crime, mas como utilizam a imagens de terceiros, os donos desses perfis podem violar o direito de imagem e só é permitido se a pessoa utilizada fornecer autorização do uso de suas imagens por escrito. Caso não, o usuário pode estar violando o artigo 5^a, inciso X da Constituição Federal que diz: *“são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação”*

E como os perfis fakes, no meu recorte interpretativo, surgiram? Quando decidi que pesquisaria o universo dos fakes, a primeira coisa que percebi que não havia acabado com o fim do Orkut. Muito pelo contrário, esses usuários se viram perdidos para onde ir. Vejamos o relato de um usuário que preferiu não se identificar:

Quando o Orkut acabou, eu demorei muito para largar o fake, mas eu larguei, tipo assim... tem... Na verdade, a gente meio que nunca exatamente larga o fake (risos). Eu larguei por um tempinho, quando o Orkut acabou. O Orkut era onde ficavam os fakes. Todo mundo que era fake, ficava no Orkut. Melhor sistema de fórum que eu já vi... Eu amava o Orkut! Infelizmente fecharam ele, não vi porque fizeram isso... Mas tudo bem. Quando fechou o Orkut, espalhou fake para todo lado, todo mundo migrou. Antes do Orkut acabar, tava todo mundo meio que se organizando

11

Disponível em:

<<https://noticias.uol.com.br/tecnologia/noticias/redacao/2019/04/14/criar-fake-na-internet-so-e-crime-se-for-basado-em-pessoa-real.htm>> Acesso em: 26 jun 2019.

para onde todo mundo iria. Se teve muito isso, pessoas falando “olha, tem essa comunidade aqui foi transferida para rede social tal”, sabe? Muito dono de comunidade fez isso. Ficou meio espalhado os fakes e depois todo mundo se juntou aqui no VK. (ARQUIVO PESSOAL)

O Orkut foi uma rede social vinculada ao Google, criada em 2004 pelo engenheiro turco Orkut Büyükkökten. Quando chegou ao Brasil, chegou a ter 30 milhões de usuários, mas em dezembro de 2011, foi ultrapassado pelo Facebook, fazendo com perdesse o seu lugar como maior social no Brasil. De acordo com a pesquisa realizada pela comScore, o Facebook atingiu 36, 1 milhões de visitantes naquele período, ultrapassando os 34,4 milhões do Orkut.¹² A rede social teve seu fim em 30 de setembro de 2014.

Quando disse anteriormente que acreditava que o *fake* havia acabado com o Orkut, também acreditava fielmente que sua gênese também havia sido nele. No entanto, mesmo que não tenha nenhuma bibliografia que me indique respostas para essa questão, um dos perfis, Crowley, que entrevistei me mostrou fortes indicativos:

Teve a época do IRC, mas prefiro começar da época da UOL que já era algo mais como é hj. Sendo sincero eu não sei quando o termo fake surgiu, mas acredito que limitações da internet ajudaram. Existia a sala de RPG da UOL, eu entrava na sala, e como era comum lá, todo mundo usava apelido, mesmo fora da RPG era normal apelido ne? GatinhaSP, MorenoOlhosVerdes, etc. Não sei pq, mas raramente pessoas usavam o nome no bate papo da UOL.

O IRC (Internet Relay Chat) é um protocolo de comunicação que é bastante utilizado em forma de chats e troca de arquivos, até permitindo a conversa em grupos ou de forma privada. O protocolo IRC nasceu em 1988, escrito pelo programador Jarkko Oikarinen na Universidade de Oulu e foi somente em 1995 que chegou no Brasil e adquiriu popularidade. Foi nesse período que surgiu o mIRC, o mensageiro que permitia as pessoas se conectarem com outras pessoas por meio de salas de bate-papo e pelo qual Crowley se refere Como abordado na reportagem do site Canaltech¹³:

O mIRC se baseava em servidores escolhidos pelo usuário, que por sua vez precisava saber em qual deles deveria se conectar para bater papo em algum canal. Aqui no Brasil, BrasNET e BrasIRC eram os carros-chefes que sustentavam milhares e milhares de usuários batendo papo, principalmente nas madrugadas, já que a internet e a telefonia dividiam espaço na linha e eram cobrados os pulsos telefônicos (um pulso era equivalente a três minutos de uso da linha) para quem estivesse conectado. Quando passava da meia-noite, a taxa era muito mais barata, pois as operadoras de telefonia cobravam pulso único. Quem dependia de internet

¹² Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/01/facebook-passa-orkut-e-vira-maior-rede-social-do-brasil-diz-pesquisa.html>> Acesso em: 28 ago 2019.

¹³ Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/o-bom-e-velho-mirc-nao-morreu-112/>> Acesso em: 22 jul 2019

discada tinha a seguinte programação para ficar horas e horas no IRC: em dias de semana, após a meia-noite, aos sábados, após as 14 horas e os domingos, o dia todo - nestes horários, era cobrado apenas um pulso e havia um boom de usuários nos servidores, fazendo a festa no IRC.

Dessa forma, minhas suspeitas de que o fake havia tido início no Orkut por conta dos diversos relatos parecidos que presenciei a campo e até mesmo por conta da minha experiência, caíram por terra. Comecei a pensar sobre um possível marco temporal, já que quando analisei a fala de Crowley sobre sua vivência no mIRC, perguntei quando isso aconteceu e ele me respondeu que havia sido por volta dos anos 2000. Confesso que diante dessas novas informações, me senti bastante intimidada, já que realmente parecia que eu estava analisando um fenômeno que estava além da minha compreensão por conta dos limites temporais e por me passar a impressão que estava Tateando uma investigação totalmente no escuro. Apesar disso, muito mais de investigar qual teria sido a rede social de origem dos fakes, uma fala na conversa que tive com Crowley, me surpreendeu e explicitava a relação desse surgimento com o RPG:

Na sala de RPG as pessoas em geral usavam mais nomes pra linha da fantasia. Na sala de RPG as pessoas faziam turnos, ou ações, não existia o conceito do fake, mas como era um ambiente de fantasia, as pessoas muitas vezes descreviam esses personagens. Não tinha foto ou nada do tipo. As vezes rolava umas quests, e rolava as paqueras na taverna... ou bar ou etc.

O que significa tal sigla? RPG é a sigla para Role-Playing Game (ou na tradução, Jogo de Interpretação de Personagens) e consiste na ideia de que são *“jogos de produzir ficção cujo princípio é a narrativa lúdica e a oralidade, resultando em uma atividade de autoria e co-autoria”* (CUPERTINO, 2011, p.39). O RPG nada mais é que um jogo de interpretação e representação colaborativo, onde todos os personagens interpretam personagens e histórias como se fosse em um filme, mas com a diferença que fica a escolha de quem joga tomar decisões e seguir com as escolhas no jogo.

Com isso, creio que ainda não posso afirmar que o fake como conheci e que tento falar nesse trabalho tenha sido derivado desse contexto por conta da falta de mais dados e relatos que concretize tal hipótese, mas acredito que seja um forte indicativo. No entanto, muito mais que entender o contexto de surgimentos desses perfis, também gostaria de entender quem eram as pessoas que se escondiam por trás do *fake*.

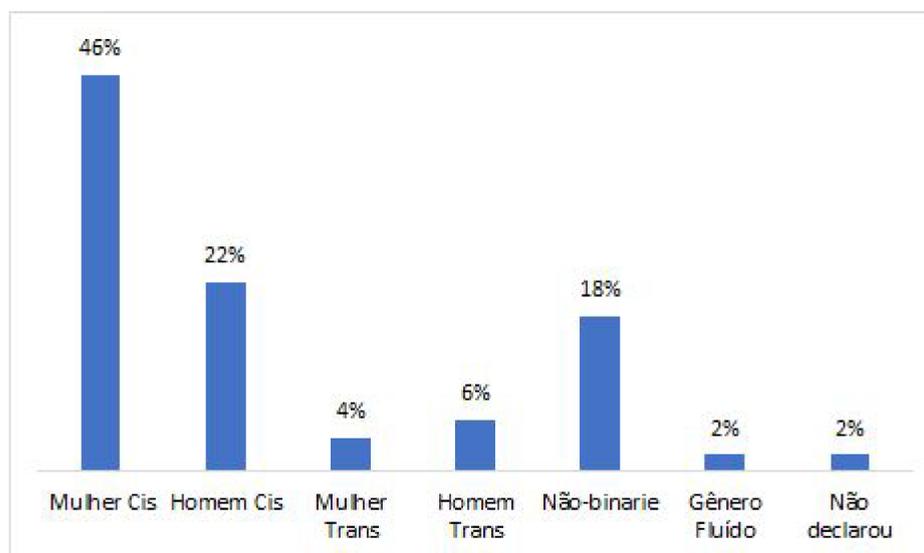
2.2 Quem são os indivíduos por trás de um perfil fake?

Mesmo em campo, conhecendo esses perfis de mais perto, algumas questões ainda pairavam pela minha cabeça. O que motivava essas pessoas a criarem perfis falsos no ambiente virtual? O conforto do anonimato? Quem, de fato, eram os bandidos de internet e por que se escondiam atrás das telas frias e vazias dos seus celulares? Diante desse contexto, muito mais do que fazer uma pesquisa qualitativa e etnografar, senti a necessidade de acrescentar uma perspectiva quantitativa.

Decidi que a melhor forma de obter os dados que precisava era por meio de um *survey*. Segundo Babbie (2005), a *“pesquisa de survey se refere a um tipo particular de pesquisa social empírica, mas há muitos tipos de survey. O termo pode incluir censos demográficos, pesquisas de opinião pública, pesquisas de mercado sobre preferências do consumidor, estudos acadêmicos sobre preconceito, estudos epidemiológicos, etc.”* (BABBIE, 2005, p.95). Elaborei algumas questões em forma de questionário, que foi aplicado a 50 pessoas. O questionário foi realizado a partir do Google Forms, que é um serviço disponibilizado pelo Google para criar formulários online. As perguntas foram divididas em perguntas do âmbito offline (que foram fechadas) e do âmbito online que foram estruturadas para que fossem abertas. Utilizei a própria plataforma da rede social VK para que pudesse fazer a chamada e divulgação do questionário. A seguir, apresento os resultados das perguntas sobre as questões offline dos perfis falsos.

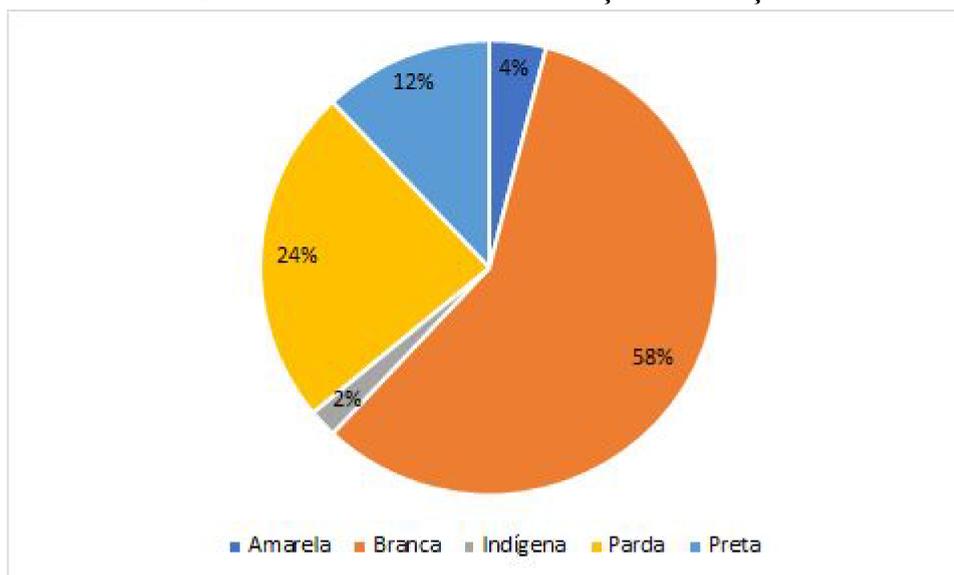
Em relação a sexo, percebi que 46% desses perfis, da amostra coletada, são feitos por mulheres cisgêneras. Acredito que esse dado tenha relação direta com o perfil de quem costuma consumir a cultura pop asiática no Brasil, principalmente os fãs de k-pop (pop sul-coreano). De acordo com a pesquisa realizada por Almeida & Berto (2015) que se intitula *“Quem são os fãs de K-pop no Brasil?”* que entrevistou cerca de mil pessoas de diferentes grupos de discussão de k-pop no Facebook, 85,5% dos entrevistados são do gênero feminino. O mesmo dado sobre gênero é citado em outras pesquisas que discutem a relação do pop coreano e seus fãs no Brasil.

Enquanto isso, 22% desses perfis são compostos por homens cisgêneros; 18% enquanto pessoas não-binárias; 6% enquanto homens trans; 4% se identificam enquanto mulheres trans e 2% enquanto gênero fluído.

Gráfico 1 - Perfis fakes segundo sexo.

Pesquisa Vivências no Fake (SILVA, 2019)

No que tange à cor/raça, os perfis falsos são de maioria de cor branca (58%). Enquanto 24% se autodeclararam pardos, 12% se autodeclararam pretos, totalizando 36% de perfis que se autodeclararam negros. 4% se autodeclararam amarelos e 2% se autodeclararam como indígenas.

Gráfico 2 - Perfis fakes em relação à cor/raça.

Pesquisa Vivências no Fake (SILVA, 2019)

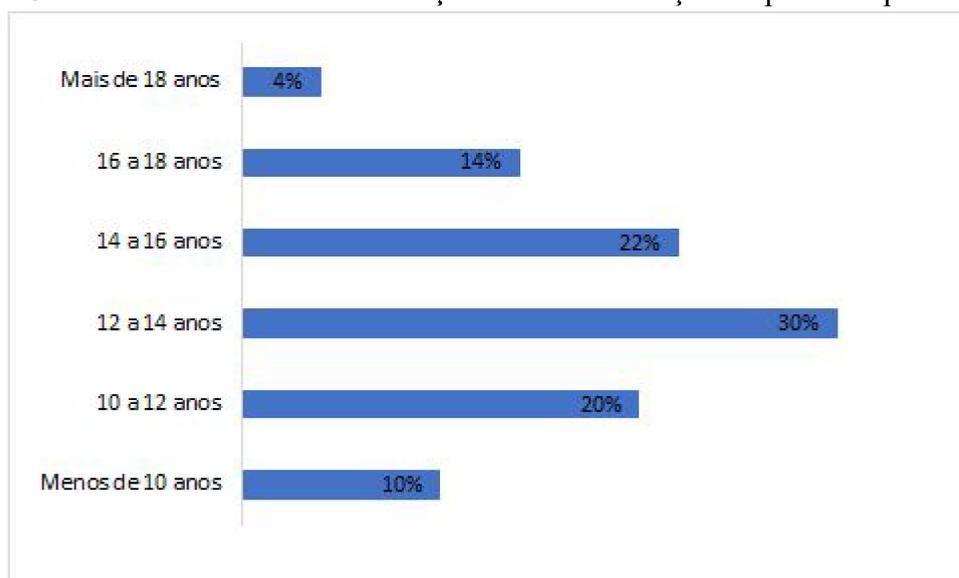
Quanto a idade, optei por dividir essa questão em duas perguntas: a primeira pergunta foi “*Em que idade você criou seu perfil?*” e a outra foi “*E atualmente, qual é a sua idade?*”.

O objetivo era de mensurar a idade com que esses indivíduos criaram seus primeiros perfis e qual seria a idade atual dos que ainda permaneceram nesse universo.

Quanto aos dados relativos a idade de criação do primeiro perfil falso, a pesquisa revela que 30% desses indivíduos criaram seus perfis entre 12 a 14 anos. 22% criaram entre 14 a 18 anos, 20% entre 10 a 12 anos, 14% entre 16 a 18 anos, 10% com menos de 10 anos e 4% com mais de 18 anos.

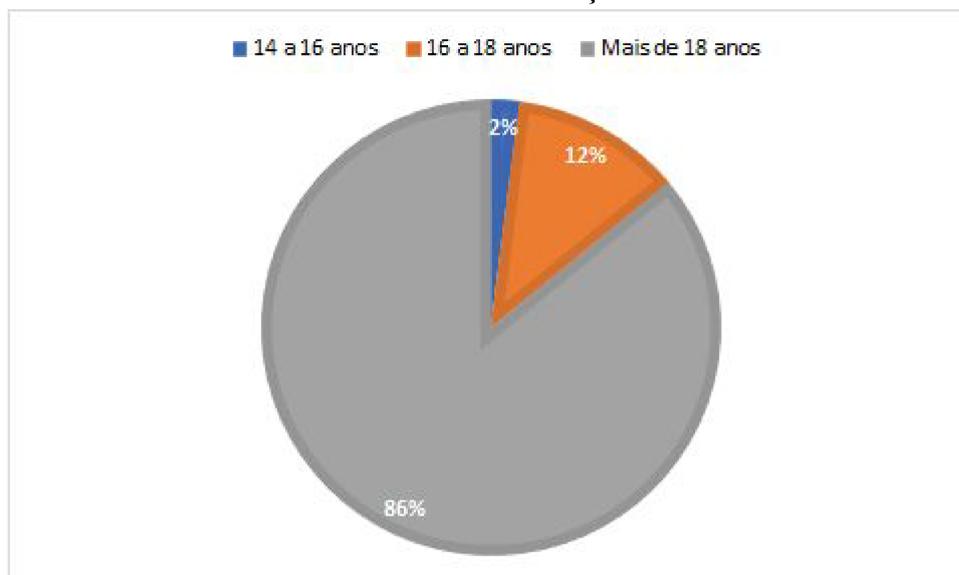
Observamos que a maioria desses perfis são criados durante a adolescência. Entende-se aqui a adolescência no contexto brasileiro e enquanto o entendimento do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que compreende a adolescência como a faixa etária entre 12 e 18 anos. Também se entende a adolescência enquanto “*o período de transição entre a infância e a vida adulta, caracterizado pelos impulsos do desenvolvimento físico, mental, emocional, sexual e social e pelos esforços do indivíduo em alcançar os objetivos relacionados às expectativas culturais da sociedade em que vive.*” (EISENSTEIN, 2005, p.6)

Gráfico 3 - Perfis fakes em relação a idade de criação do primeiro perfil.



Pesquisa Vivências no Fake (SILVA, 2019)

Quanto a idade atual desses perfis, temos que a maioria absoluta desses perfis já atingiram a maioridade civil com mais de 18 anos de idade (82%). Já 12% dos perfis possuem entre 16 a 18 anos e 2% possuem 14 a 16 anos.

Gráfico 4 - Perfis fakes em relação a idade atual.

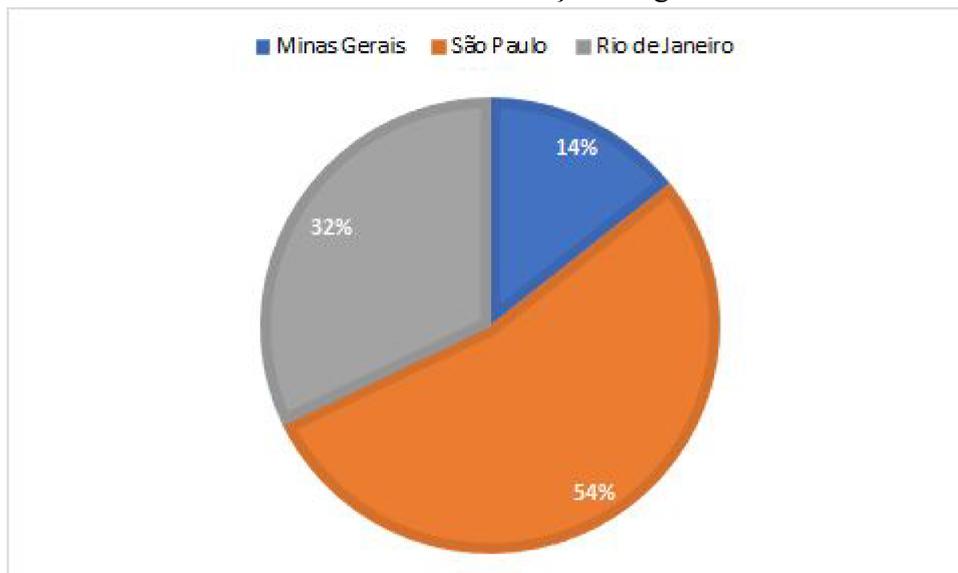
Pesquisa Vivências no Fake (SILVA, 2019)

Quanto à sua localização no país, 56% residem na região Sudeste, onde temos 30% morando em São Paulo, 18% no Rio de Janeiro e 8% em Minas Gerais. O dado pode ser relacionado com o fato de que de acordo com a pesquisa feita pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), os dois estados mais populosos do Brasil estão concentrados na região Sudeste: a cidade de São Paulo possui 12,2 milhões de habitantes e a cidade do Rio de Janeiro que possui 6,7 milhões de habitantes. Enquanto estado, São Paulo tem 45,5 milhões de habitantes, representando 21,8% da população do Brasil.¹⁴

¹⁴

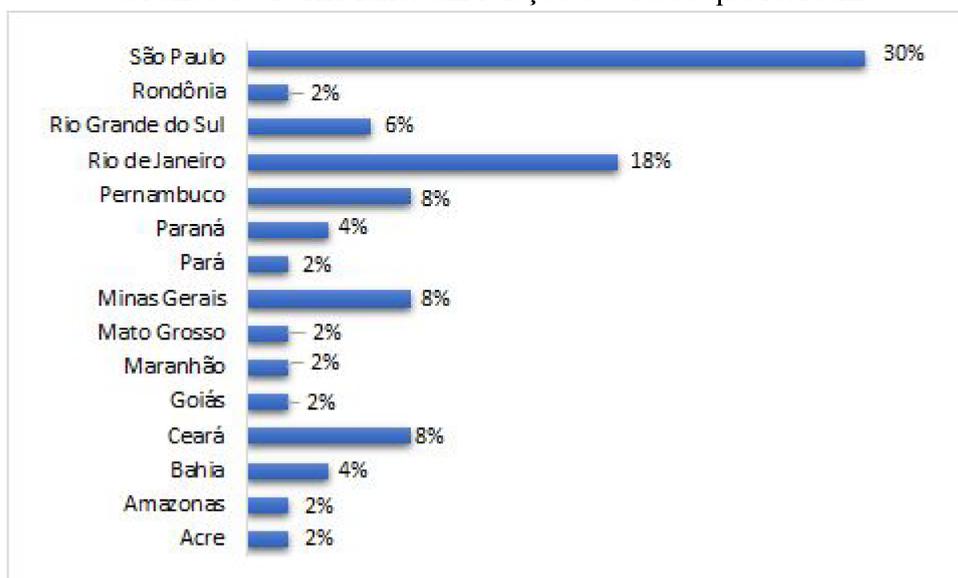
Disponível em:

<<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/22374-ibge-divulga-as-estimativas-de-populacao-dos-municipios-para-2018>> Acesso em: 14 jul 2019

Gráfico 5 - Perfis fake em relação a região Sudeste.

Pesquisa Vivências no Fake (SILVA, 2019)

No quadro geral dos estados, temos 8% que residem em Pernambuco; 8% que residem no Ceará; 6% que residem no Rio Grande do Sul, 4% que residem na Bahia; 4% no Paraná; 2% em Rondônia; 2% no Pará; 2% no Mato Grosso; 2% no Maranhão; 2% em Goiás; 2% no Amazonas e 2% no Acre.

Gráfico 6 - Perfis fakes em relação ao estado que residem

Pesquisa Vivências no Fake (SILVA, 2019)

Com isso, temos dados suficientes para começar a traçar o perfil offline dos indivíduos que criaram perfis falsos na rede social VK. Pretendo agora discorrer sobre

algumas das perguntas abertas acerca “*O que te motivou a criar um perfil falso?*”. As respostas apontaram para diversas motivações, mas as mais recorrentes foram: fuga dos problemas da vida real, a dificuldade em fazer amizades na vida real e ver no fake uma possibilidade de fazer amigos, a possibilidade de interpretar os personagens favoritos e por influência de amigos. Também tiveram alguns outros relatos que falam sobre a possibilidade de interagir com pessoas com meus *hobbies*, curiosidade e apenas para jogarem RPG.

Em relação a criação de subjetividades, identidades e sujeitos no ciberespaço, principalmente em relação aos perfis fakes, acredito que esteja ligado ao debate a construção identitária da pós-modernidade. Conforme abordado pelo sociólogo Stuart Hall em *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*, o autor desenvolve a tese da existência de uma "crise de identidade", que implica no declínio de velhas identidades e a criação de novas: “*que pretendemos dizer com “crise de identidade”? Que acontecimentos recentes nas sociedades modernas precipitaram essa crise? Que formas ela toma? Quais são suas consequências potenciais?*” (HALL, 2006: p.7)

A modernidade, com o advento do Iluminismo e do capitalismo, prometia muitos avanços, já que não se tratava mais de uma sociedade que se regia pela teologia, apresentando novas perspectivas de organização social através da racionalidade e explicações de mundo através da ciência. Porém, tais mudanças estruturais que ocorreram no final do século XX, trouxeram alguns avanços e alguns retrocessos. A modernidade não conseguiu sistematizar resoluções satisfatórias para as questões colocadas em sua suposta promessa e as questões que estabilizaram o mundo social como, classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade começaram a entrar declínio. É o que Hall (2006) e outros vários autores apontam como uma “crise identitária”. As velhas identidades que regiam e faziam sentido para a sociedade, agora se tornaram insuficientes e deram espaço para o surgimento de novas, que agora, coexistem.

Segundo Hall, existem três concepções diferentes de identidade: sujeito do iluminismo, sociológico e pós-moderno. O sujeito do Iluminismo se caracterizava por ser um sujeito uno e centrado, mas que possuía o problema de só servir a categoria masculina. Já o sujeito sociológico entra em oposição com o sujeito do iluminismo, pois, se dá pela interação social e não de forma unificada, como se vivessem em algo isolado e fossem autossuficientes.

O sujeito pós-moderno, como descreve Hall, não possui uma identidade fixa; como se não existisse uma única identidade e sim, identidades múltiplas com diversos processos de identificação.

Já que essas identidades se encontram “descentralizadas do eu”, acabam por se caracterizar por certa fluidez e possibilitando a experimentação de diversos “eus” no âmbito do ciberespaço. Como abordado por Couto e Rocha:

As formas identitárias no ciberespaço, ao se apresentarem de maneira nômade, na medida em que podem estar aqui, ali, sem as fronteiras impostas pela longa distância territorial, são múltiplas, quando se opta por ter vários perfis, verdadeiros, falsos ou mistos. Cada um agora pode e é estimulado a experimentar vários “eus” fluidos, porque percorre o ciberespaço de maneira livre. Esses “eus” são temporários, já que pode mudar com bastante frequência suas características. (COUTO & ROCHA, 2010, p.26)

Ainda conforme os autores, o *fake* é entendido enquanto “*são representações que experimentam outras identidades para demonstrar sentimentos, percepções, desejos, gostos que poderiam ser ridicularizados e promotores de constrangimentos na vida offline, mas que são celebrados e festejados na dinâmica efêmera e plural da internet*” (COUTA & ROCHA, 2010, p.29). Isso fica claro em depoimentos como o de Koiv:

Fugir um pouco dos problemas da vida real, ir pra um lugar onde se pode fazer amizades mais facilmente, sem julgamento ou preconceitos por aparência. No fake é mais fácil se soltar das crises da vida off e até confiar coisas que você não diria pra algum amigo ou familiar próximo.

Como dito, existem indivíduos que utilizam a categoria fake com a finalidade de jogos de RPG. Em outras palavras, uma espécie de jogo narrativo e teatral, onde cada jogador interpreta um personagem dentro de uma narrativa imaginária. Quando um indivíduo que cria um perfil fake em uma determinada rede social para jogar, seu personagem também deverá seguir tal critério. Diante disso, passa a impressão de que esses perfis se parecem muito com o Goffman aborda em sua obra *A Representação do Eu na Vida Cotidiana*, onde o autor analisa a dinâmica social enquanto um palco em que os indivíduos “encenam” tantos papéis sociais que em dado momento, se mostra incapaz de ser o mesmo nas situações do seu cotidiano que está inserido.

E qual é o peso desse papel social que o *fake* representa na vida dessas pessoas? Quando analisei as respostas referentes a motivação desses indivíduos a criarem perfis fake, me fez pensar se muitas dessas pessoas utilizavam enquanto uma válvula de escape,

principalmente para aqueles que responderam falando que criaram os perfis em busca de amigos, fugir dos problemas da vida real e a possibilidade de interpretar seus personagens favoritos. Como nesse depoimento que a pessoa preferiu não se identificar:

Gosto de contar histórias de pessoas que nunca existiram e de coisas que nunca aconteceram. Essa é a forma que arrumei de me expressar. Existe muito de mim nos meus personagens, e muito deles em mim. muito cômoda a sensação de poder desabafar, vivermos experiências ou sermos algo que ainda não podemos ser ou viver fora daqui. Não é raro encontrarmos pessoas introvertidas e tímidas que possuem um círculo social muito restrito do lado de fora, mas que aqui se soltam e são capazes de ser quem queriam ser, ou quem são, por trás da ansiedade, da timidez e até da depressão. Esse era o meu caso. Sempre fui muito tímido, e apesar de ter uma boa aparência na adolescência, nunca tive tato pra manter uma conversa com o sexo oposto. Gaguejava, ficava extremamente nervoso e perdi diversas chances de me relacionar com garotas que se sentiam atraídas por mim, mas se desanimavam com a minha franquia de atitude. E, de alguma forma o fake me ajudou com isso.

Conforme Jauréguiberry *apud* Segata (2000), aborda exatamente a noção de que os papéis que os indivíduos não podem vivenciar na esfera offline, podem ser vivenciados no ciberespaço. Para o autor, *“há uma espécie de realização de desejos que em outros espaços não são permitidos “ao eu”, e que ganhariam “vida” neste espaço. A esta reconstrução da realidade que possibilita a experimentação de um desejo, de uma pulsão, ou fantasia, Jauréguiberry (2000) chama de manipulação de si.”* (SEGATA, 2009, p.9)

2.3 Como criar um fake? Um guia para iniciantes

Em dado momento da minha pesquisa, entendi que para conhecer a fundo o universo dos fakes, eu deveria entrar de cabeça em uma pesquisa de campo. A questão que pairava era: como? Segundo Winkin (1998, p.132), o trabalho de campo demanda algumas exigências. Assim como o autor diz que *“a etnografia hoje é ao mesmo tempo uma arte”*, também devemos tratá-la enquanto uma disciplina científica e respeitar seus rigores. É preciso saber ver, saber estar com - no caso, com outras pessoas e com sua postura perante esses outros - e saber escrever. Diante disso, as pesquisas realizadas no âmbito da internet, não serão diferentes das pesquisas feitas *“cara a cara”*. Como colocado por Angrosino, a *“vivência em campo; a narrativa personalizada; a utilização e a combinação flexível de múltiplas técnicas de pesquisa; um compromisso de longo prazo (seja ele por semanas, meses ou anos dependendo do projeto) e a indução a partir do acúmulo de descrições”* (ANGROSINO, 2009, p.31)

Nas primeiras incursões a campo, pude perceber que o *fake* que havia conhecido na minha adolescência não existia mais e que minhas experiências passadas muito pouco poderiam contribuir para o universo que estava pretendo analisar. Como eu poderia me inserir nesse campo? Seriam várias as possibilidades: seria melhor criar um perfil na rede social escolhida enquanto Thais e apenas observar os perfis sem realizar intervenções? Tentaria estabelecer um contato? Tentaria criar um perfil falso? Tudo isso era muito importante, já que “*a partir da inserção do pesquisador no campo, mesmo que ele não se identifique e não seja um participante previamente inserido na cultura em questão, há uma transformação no objeto*” (FRAGOSO, RECUERO & AMARAL, 2011, p.192)

Diante dessas dúvidas, comecei a procurar entre os autores que faziam pesquisas na internet com o intuito de tentar entender como eles lidaram com suas próprias questões de observação e inserção no campo. Teria um grau ideal em que o pesquisador teria que participar? Se sim, qual? Pude perceber a existência de dois tipos de inserção: o *lurker* e o *insider*.

O *lurker* deriva de uma prática chamada *lurking* que nada mais é que ficar “à espreita”. O pesquisador que escolhe ter esse tipo de abordagem, tem a postura de apenas observar a dinâmica do grupo a ser estudado, com mínima intervenção. O *lurking* ficou muito conhecido como a forma encontrada pelos pesquisadores do ciberespaço de entrarem em listas de discussões, fóruns, comunidades online sem que participação ativa. No entanto, chamo a atenção aqui para o seguinte ponto: fazer uma mínima intervenção é diferente de nenhuma intervenção, visto que é impossível realizar uma observação assim. O simples fato do antropólogo ser um “corpo estranho” naquele contexto, já indica uma certa mudança na dinâmica social do grupo analisado.

Tal prática seria característica do ciberespaço e através dela o ator não se manifesta, apenas dedicando-se à observação do comportamento dos outros. Em outras situações que não apenas a da pesquisa, tal comportamento pode se mostrar bastante útil como, por exemplo, quando um ator é novo em determinado ambiente e pretende apreender suas dinâmicas de funcionamento, valores e regras sociais antes de se manifestar. (POLIVANOV, 2013, p.5)

Mas observar não seria a essência de toda etnografia? O que diferenciava o pesquisador *lurker* de outro tipo de observação? Braga (2006), questiona a prática do *lurking*, seus limites e implicações:

Então, lurking é participação? Sim, é participação, mas de um tipo especial (...) por reconhecer que, em termos de presença/ausência, a informação acerca da presença do/a observador/a no setting não está disponível às/aos demais participantes, embora a presença de lurkers possa ser inferida. (BRAGA, 2006, p. 5)

O pesquisador *lurker* tem a possibilidade de revelar sua identidade ou não ao realizar sua pesquisa. Tudo vai depender das questões éticas e da privacidade dos participantes que cada pesquisa exige, já que existem pesquisas que necessitam serem feitas sob “sigilo”, pois, “*devido a questões de ordem ética e privacidade em relação aos informantes tais como faixa etária, pré-julgamentos ou material/conteúdo sensível, como doenças, representações midiáticas dos grupos etc.* (FRAGOSO, RECUERO & AMARAL, 2011, p.193)

Existem pesquisadores que optam por realizar a observação menos ativa, mas com a condição de se identificar e informar todos os participantes sobre seu verdadeiro objetivo ali. Foi o caso de Sá (2005), com sua pesquisa intitulada *O “Samba em rede – comunidades virtuais, dinâmicas identitárias e carnaval carioca”*. No trabalho, a autora analisa as comunidades virtuais de amantes do Carnaval carioca, buscando compreender o quem são tais participantes e o que discutem nessas listas sobre o Carnaval.

Além disto, minha postura dentro da lista, na maior parte do tempo, foi de observadora (ou *lurker*): tendo informado aos participantes que estava realizando esta pesquisa - sem maior repercussão dentro do grupo - ocupava-me em ler as mensagens, até por sentir bastante inadequada para opinar, haja visto a minha parca informação sobre os detalhes da temática discutida. (SÁ, 2005, p.32)

Outros autores também optaram pela mesma perspectiva de Sá como, Duarte (2008) com sua pesquisa intitulada *Práticas comunicacionais e sociais dos cosplayers no Brasil: uma análise dos processos online e offline através do Orkut*, onde o autor analisa a sociabilidade online e offline de cosplayers; Montardo (2009) com *Redes temáticas na Web e biossocialidade on-line*, onde a autora discorre sobre a experiência que teve nos blogs idealizados por pessoas com deficiência auditiva; e entre outros autores.

Em contrapartida ao pesquisador *lurker*, o pesquisador *insider* já conhece ou tem ligações muito próximas com o objeto de pesquisa. Hodkinson conceitua um *insider* como “*conceito não-absoluto intencionado para designar aquelas situações caracterizadas por um grau significativo de proximidade inicial entre as locações sócio-culturais do pesquisador e do pesquisado*” (HODKINSON apud FRAGOSO, RECUERO & AMARAL, 2011, p.193).

Quando me deparei com esse tipo de abordagem de pesquisa, imediatamente me

identifiquei. Não poderia negar minhas experiências com o *fake*, mesmo que achasse que elas não me serviriam para muita coisa, mas já era um ótimo começo para não chegar totalmente “cru” no meu ambiente de pesquisa. Se eu estava decidida que a abordagem *insider* era a que mais me contemplava, também decidi que deveria ser a mais participativa que poderia conseguir e a única forma de fazer isso era criar um perfil fake.

Mas antes de idealizar a criação do meu próprio perfil fake, tive que procurar a plataforma do E-Orkut¹⁵ para tentar compreender do que realmente se tratava aquela realidade virtual. Não se sabe quem foram os criadores da página, pois a plataforma não é vinculada ao Google, mas possui muitas semelhanças com o Orkut original. Logo quando acessamos ao site, temos até os mesmos dizeres da extinta rede social: “*Conecte-se com amigos e familiares usando recados e mensagens instantâneas. Descubra novas pessoas através de amigos de amigos e comunidades. Compartilhe seus vídeos, fotos e paixões em um só lugar*”

Figura 1 - Tela inicial do site E-Orkut.

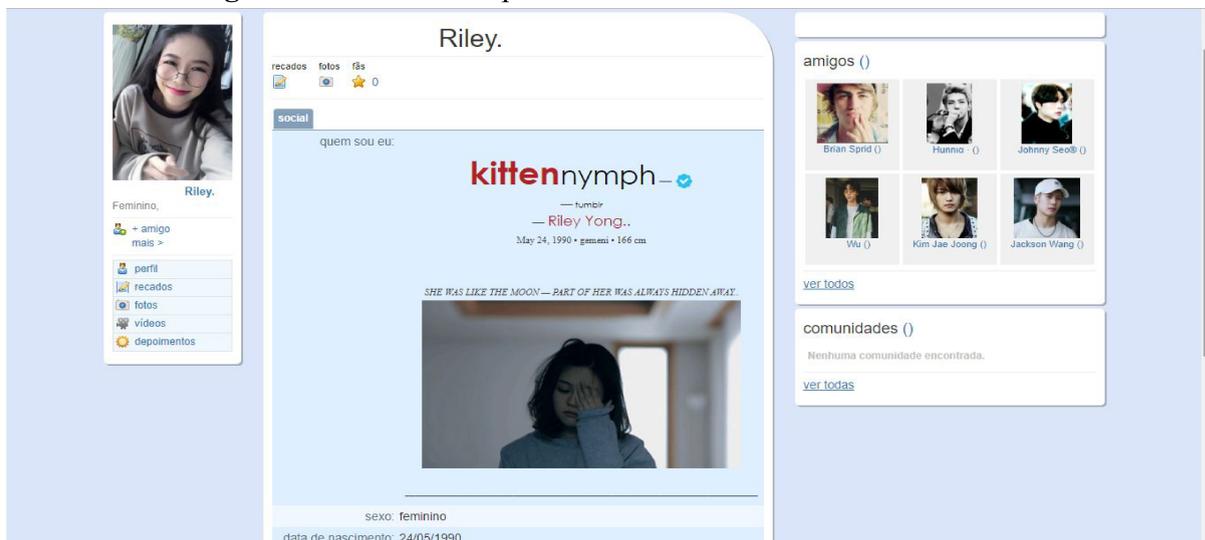


O primeiro passo para ingressar no E-Orkut é realizar um cadastro no site. Após clicar na aba “*Ainda não é membro? ENTRE JÁ*”, o site te direciona a outra página onde é preciso colocar algumas informações como, nome, sobrenome, endereço de e-mail e a criação de uma senha. Após o preenchimento desses dados, o site volta a tela inicial e colocamos o e-mail informado e a senha definidos na criação da conta e só assim, podemos ter acesso ao mundo do E-Orkut. Após fazer o *login*¹⁶, o usuário pode encarar as ferramentas disponíveis para seu acesso: Perfil, Página de Recados, Fotos, Vídeos, Amigos, Comunidades e Depoimentos:

¹⁵ Disponível em: <<https://e-orkut.com/autenticacao/login>>

¹⁶ É o processo de acesso em um sistema restrito feita através da autenticação do usuário, usando o cadastro prévio cadastrado nesse site.

Figura 2 - Interface do perfil de um usuário no E-Orkut.



Ao longo do tempo, os usuários podem personalizar a aba “quem sou eu” da forma como for agradável. É possível inserir informações sobre o gênero que a pessoa se identifica e sua data de nascimento. No perfil da imagem acima, podemos ver que o perfil utilizou de recursos em HTML na escrita e até de uma imagem animada (GIF) na construção. É bem comum que os perfis fakes façam esse tipo de personalização em seus perfis como um marco identitário.

Os usuários também podem adicionar outros usuários e comunidades do mais diversos temas de seu interesse. Os “Meus Recados” era o único espaço em que os usuários se comunicavam entre si, já que a plataforma não possuía um bate-papo privado para isso. A ausência do bate-papo era uma reclamação constante dos usuários, já que os recados eram públicos e qualquer um poderia ter acesso. A solução encontrada por muito usuários era além da criação de perfis no E-Orkut, também usar aplicativos como o Kik Messenger, KakaoTalk e Telegram para terem mais privacidade nas conversas.

Feita a explicação sobre a criação da conta, acredito que temos mecanismos suficientes para começar a explicação sobre: como criar um perfil fake? Como vimos, é necessário de uma conta na rede social desejada. Depois, precisamos pensar na criação do segundo passo que consiste: como personalizar meu perfil falso? Acredito que devemos sempre lembrar que os perfis analisados nesse trabalho, além de serem perfis falsos, também são perfis de cunho interpretativo (baseados na lógica do RPG). Mais importante do que a

criação do personagem, a ficha do personagem também precisa ser considerada no decorrer dos jogos.

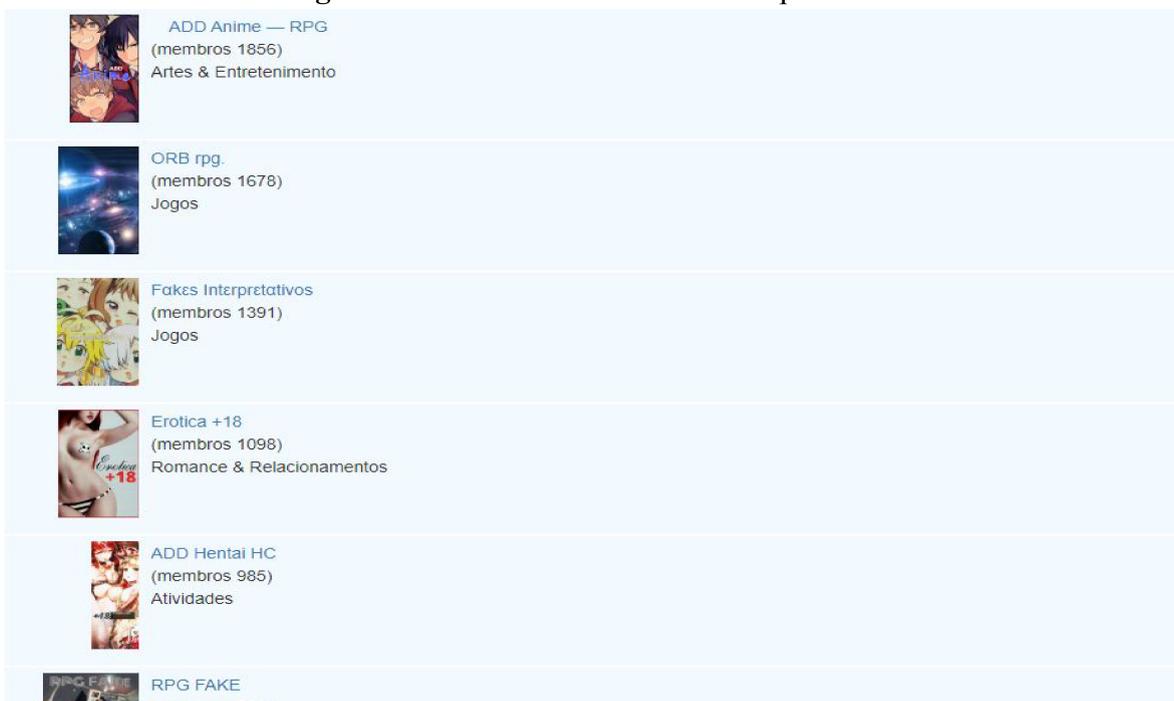
Dentro da lógica do RPG, a ficha de personagem é de grande importância. É a partir dela que o jogador irá dizer quem é o personagem criado, suas características, suas habilidades, atributos, raça, vocação e entre outras coisas. No contexto dos perfis fakes, não é preciso fazer uma ficha de personagem tão extensa e detalhada. Muitos usuários se identificam apenas como “rpgplayer” ou apenas como RP (categoria criada para diferenciar os usuários de RPG de mesa com os que apenas jogam no contexto online) e a única coisa que parece importar é apenas a história que os personagens(perfis) carregam consigo. No questionário que apliquei entre os usuários do VK, pedi para que eles pudessem contar sobre a história dos seus personagens e a pluralidade de histórias, realmente me surpreendeu:

Sempre gostei de personagens antagônicos, com muitas camadas, traumas, medos, inseguranças e cicatrizes profundas na alma. Meu personagem principal, é um gangster japonês que sofreu abusos do pai na infância. Ele tem um irmão autista, que considera o seu "Yin", e vê o irmão mais novo como um receptáculo de tudo aquilo que havia de bom em si mesmo antes de ser corrompido pelas crueldades do pai. Na adolescência, se envolveu com más companhias e não demorou muito pra formar a primeira gangue, com garotos do bairro, e começar ali mesmo o que viria a ser uma longa carreira no mundo do crime. Em determinado momento, acabou caindo nas graças de um mafioso e se tornou mais um dos cachorros da Yakuza, e hoje, concilia a vida de irmão superprotetor com a de gangster.

A história do personagem é algo muito importante para o desenvolvimento e da sociabilidade entre os perfis fakes. Não que possuir uma história seja uma regra ou a característica que defina os perfis *fakes* que pretendo analisar - já que constatei a existência de perfis *fakes* que não interpretam - mas é uma característica bastante relevante para comparar as proximidades e os limites que os *fakes* possuem com os jogos de RPG tradicionais.

Quando se pesquisa por RPG na plataforma de busca do E-Orkut, aparecem diversas comunidades para jogos dos mais variados temas. Assim como no RPG tradicionais, onde se tem a possibilidade de jogar em diversas plataformas e universos, se tem esse mesmo contexto no RP online.

Figura 3 - Comunidades destinadas a prática do RP.



Entrei em algumas dessas comunidades e me deparei com alguns fóruns com conversas, divulgações de perfis e fotos. No entanto, quando entrei na comunidade *Rotten Flash*, pude constatar de maneira mais efetiva como se dava a dinâmica desses perfis no âmbito dessas comunidades. A Rotten Flash (RF) se tratava de uma comunidade de RPG com a temática de apocalipse zumbi e assim com regras pré-estabelecidas.

Figura 4 - Regras do RPG

[REGRAS]
[Início](#) > [Comunidades](#) > [Rotten Flesh](#) > [REGRAS]
 mostrando 1-2 de 2

 Connor Larsson: quote 29/12/2016 15:38
 Bem-vindos à comunidade Rotten Flesh!
 Aqui jogaremos um RPG com o tema de apocalipse zumbi. Para manter a ordem na comunidade, temos algumas regras:

- 1 - Não é mandatório, mas para maior clareza os membros são incentivados a postarem uma breve introdução de seus personagens no tópico [\[INTRODUÇÕES\]](#). Para maiores informações, veja a postagem inicial do tópico.
- 2 - Quanto aos zumbis. Não entraremos em detalhes nas regras (e nas postagens, de preferência) quanto à viabilidade dos zumbis que haverão. Só vale lembrar o básico: eles não são mágicos, mas morrem somente com danos sérios ao cérebro (um corte de raspão, por exemplo, não irá matar um zumbi, mas um tiro sim). Eles são rápidos mas não são capazes de raciocínio complexo (girar uma maçaneta é algo impossível para eles). Eles não possuem um sexto sentido para detectar humanos; suas visões são ruins, mas sua audição e olfato são superiores a de seres humanos, seu tato é inexistente e seu paladar desconhecido (apesar de eles preferirem humanos a animais). Eles tendem a andar em bandos, que chamaremos de "hordas" quando o número de zumbis for superior a 50.
- 3 - A infecção espalha-se através de mordidas e outras feridas contaminadas, pelo sangue e fluidos corporais. Tenham cuidado.
- 4 - Quanto as armas. Não haverão muitas armas espalhadas pela cidade, a não ser nas lojas de arma. Haverá duas: uma no centro da cidade e uma na periferia sul de St. Michael. Contudo, tenham bom senso. Não haverão, por exemplo, RPGs, ou rifles de assalto.
- 5 - Quanto às habilidades. É recomendado que os personagens possuam conhecimentos voltados às atividades que exerciam antes do início dos eventos. Por exemplo, um eletricista possuiria conhecimentos em fazer equipamentos elétricos voltarem a funcionar, criar geradores, etc., mas não seria de muita utilidade em uma cirurgia.

No fórum da comunidade, havia quatro tópicos: um para chat, um para regras, um

para introduções e o último, para o RP em si. No tópico das introduções, os jogadores deveriam escrever um pequeno texto sobre a história do seu personagem: solicitava-se o nome, o *photoplayer* e a descrição que deveria constar os hobbies, profissão, faculdade e entre outras informações.

Figura 5 - Descrição dos Personagens na comunidade *Rotten Flash*.

	<p>Nome: Connor Larrison Photoplayer: Brant Daugherty Descrição: Connor é um estudante universitário de 21 anos. Mudou-se da casa de seus pais para cursar Ciências da Computação na Faculdade de Informática de St. Michaels e desde então vive sozinho com sua cadela Masha em um apartamento que ele paga trabalhando meio período em uma loja de informática. Não possui muitos amigos, preferindo a companhia de sua cachorra, por quem daria a vida a qualquer segundo. Seu maior prazer é correr com Masha depois da faculdade pelo parque, o que ajuda a esticar as pernas de Masha já que ela fica no apartamento o dia inteiro e a manter sua forma física.</p>	quote 29/12/2016 12:15
	<p>Nome: Lucy Romanov Photoplayer: Emeraude Toubia Descrição: Lucy é estudante de Medicina na faculdade apenas porque esse é o sonho de seus pais que bancam todas as despesas. Na verdade sem os pais saberem em seus horários livres ela costuma jogar vôlei que sempre foi o seu maior sonho de carreira. Sim, ser uma jogadora. Os estudos na faculdade vão bem, Lucy se aplica o máximo que pode para não ouvir reclamações de seus pais, no período livre treina jogando e isso faz com que sempre tenha uma forma física consideravelmente boa. Ela mora no campus da faculdade e divide o quarto com mais duas garotas por conta de ter mudado de cidade só para estudar, na verdade sua família vive no interior aonde eles tem uma fazendinha. Lucy tem um irmão mais velho, Robb que fez Medicina Veterinária e atualmente cuida de seus pais já idosos e toma conta da Fazenda. Ela costuma passar muito tempo em seu quarto lendo livros para estudar ou então ficar na quadra treinando. Lucy não tem muito tempo para fazer amizades, mas as poucas que tem ela faz questão de manter sempre por perto.</p>	quote 02/01/2017 09:12
	<p>Nome: Eliza Morgenstern Blanchimont Photoplayer: Phoebe Tonkin Descrição: Ao completar seus dezoito invernos ela, Eliza, resolveu que tinha idade suficiente para mudar de cidade e construir sua vida sozinha, fugindo das garras do pai controlador. Provando também sua independência se mudou para uma cidadezinha chamada St. Michaels, que parecia acolhedora o bastante. Sem recursos para começar uma faculdade de cara a morena teve de aceitar o primeiro emprego que lhe apareceu: atendente na Biblioteca local. O trabalho era maravilhoso e Eliza passava maior parte de seu tempo perdida em meio aos livros, sem ter muitas amizades. Tem a personalidade forte e medo de quase nada. Hoje, aos vinte e um anos, a morena estava confiante de que sua vida daria uma virada melhor, estava prestes a começar sua tão sonhada faculdade de História.</p>	quote 02/01/2017 09:12

O *photoplayer* quer dizer a foto que o jogador usa para caracterizar seu personagem. Não me recordo se todos os perfis costumam chamar assim, já que durante minha estadia no E-orkut sempre chamavam essa categoria de *shape*. O *shape*, assim como na sua tradução bruta, quer dizer forma. Essa “forma” do personagem é construída a partir de fotos e vídeos de artistas, atores, cantores ou qualquer figura que o usuário tenha afeição e que queira usar. Durante minha estadia no E-Orkut, não consegui identificar se havia um lugar específico (como comunidades de doação de fotos), como me recordava da minha época como nativa, então concluí que, talvez, a construção do *shape* fosse feita a partir de fotos coletadas pelo próprio usuário.

Por fim, agora que sabemos como fazer um perfil, também devemos saber o que fazer com esse perfil. Como já enunciado, os perfis que pretendo analisar nesse trabalho são os *fakes* RPG ou interpretativos. Acredito que uma das coisas mais importantes quando se está inserido dentro do contexto do RP, é a possibilidade de experimentação de toda a história, plataforma (contexto) e *shape* que foi escolhido. Essa experimentação é chamada pelos

nativos de turno.

O turno, em uma explicação rápida e simples, equivale a vez que cada jogador possui de jogar. Um turno se caracteriza também pela construção de uma narrativa coletiva a partir do contexto e da história dos personagens. Costuma ser mais detalhado, por ter a necessidade de expressar as subjetividades do personagem, seus pensamentos, seus sentimentos e outras coisas que o jogador estiver disposto a revelar sobre seu personagem. A escrita de um turno se assemelha com a construção de um texto narrativo como, a descrição que um ator faz em seus livros ou contos.

Em observação na comunidade *Rotten Flash*, percebi que os turnos podem ser muito extensos e com uma grande quantidade de detalhes, podendo ser escritos com fontes normais ou utilizando recursos HTML, fotos e vídeos. Outro aspecto que pude observar foi que cada turno não pode ser criado individualmente, ele necessita da participação de outros jogadores para que o jogo tenha continuidade e evolução.

Figura 6 - Turnos na comunidade *Rotten Flash*



Eliza Morgenstern Blanchimont: quote 24/01/2017 20:00

Eliza que estava distraída arrumando suas coisas para sair parou tudo quando ouviu a notícia no jornal. Ficou parada em frente a televisão com os braços cruzados sobre o peito. Anunciavam que houve uma fuga de pacientes no hospital e algumas coisas saíram do controle. Diziam ainda que era violentos. A morena mordeu o inferior de nervoso — **Ainda bem que estou deixando essa cidade para trás.** — murmurou numa espécie de felicidade com tristeza. Sentiria falta do lugar mas estava feliz por seguir em frente com a vida. A mulher não sabia se deveria ter ficado tão preocupada com a notícia, afinal eram pessoas doentes de alguma forma e se a coisa não foi contida, eles não teriam muitas chances fora do hospital. Disse a si mesma que ficaria tudo bem, mas ao mesmo tempo desejava que a biblioteca tivesse seguranças e não só ela e mais alguns poucos funcionários. Balançou a cabeça afastando os pensamentos ao mesmo tempo que pegou o casaco e a bolsa e foi em direção a rua.

A mesmas continuavam vazias e, podia ser só coisa da sua cabeça, mas pareciam mais frias. Andou apressadamente por dois quarteirões até chegar a rua de Ellie, onde passou por beco parcialmente escuro, escondido dos raios solares. Pensou ter ouvido algum barulho vindo de lá, olhou por alguns segundos estreitando os olhos mas Eliza não conseguiu captar ninguém, devia ter sido coisa da sua cabeça. Deixando o beco para trás se adiantou até a casa desejada e tocou a campainha, esperando que sua amiga atendesse. Agora, parada na porta, percebeu que talvez fosse cedo demais e a outra ainda estivesse dormindo como o resto da vizinhança. Embora não estivesse com medo, achava estranho demais não ter encontrado uma alma viva pelo caminho. — **Onde estão todos?** — perguntou em voz alta para si mesma.



Ellie Robbie: quote 26/01/2017 20:44

Elie acordava todos os dias às 05:00 da manhã para correr e todos os dias era ela que fazia o café para todos da casa, sempre voltava de bom humor de suas corridas. Hoje tinha sido diferente, tinha deixado o despertador desligado e não se levantou para ir correr, acordou com seu irmão puxando suas pernas para poder ir tomar café da manhã em família, como faziam todos os dias. — **Acorda, bela adormecida. Esqueceu que hoje é o último dia em casa? Você prometeu a mamãe.** — Dizia seu irmão enquanto ainda tentava carregar a loira para fora da cama. Com dificuldade conseguiu liberar suas pernas das mãos do irmão e sentou na cama ainda sonolenta, espreguiçou enquanto bocejava e olhou para o irmão que agora estava parado na sua frente com os braços cruzados. Revirou os olhos enquanto levantava e sem falar nada para o irmão foi direto para o banheiro, tomou sem banho morno e trocou de roupa para ir encontrar o resto dos familiares. Desceu as escadas ainda sonolenta e encontrou a mãe com os braços cruzados esperando para tomar seu café. — **Pensei que só fosse encontrar com você na hora do jantar, vem, vamos comer enquanto seu irmão ainda deixa comida.** — Viu a mãe bater na cabeça do outro irmão em forma de brincadeira. Deu um beijo de bom dia em todos que estavam lá e sentou na cadeira para comer. Todos os dias eles faziam isso desde que chegaram de LA, era uma forma de se reunirem e se manterem ligados. Sua mãe nunca deixava que perdessem a ligação familiar que tinham, para ela a coisa mais importante no mundo era sua família e Elie tinha herdado isso dela, amava cada um com sua vida e faria de tudo para sempre cuidar deles, sabia que iria ser um inferno passar o dia longe de cada um por tanto tempo por causa da faculdade e agradecia todos os dias por a faculdade ser perto e poder visitar eles sempre.

Alguns nativos também consideram uma forma mais simples de turno que se chama ação. A ação, diferente do turno, é mais rápida, prática e objetiva, se caracterizando pela utilização de asteriscos. Um exemplo em um jogo seria algo como: *lendo* *escrevendo* e

outras descrições de atividades. No meu entendimento, ação e turno, mesmo que tenham significados distintos, são coisas que se complementam, pois o turno só é turno por se constituir enquanto um aglomerado das ações de um personagem. Existem perfis *fakes* que preferem apenas fazer ações, mas grande parte dos perfis que conheci e que se autoproclamam enquanto RPGistas escolhem o turno por conta dos detalhes e da maior extensão.

Quanto a minha imersão enquanto um perfil *fake*, optei por não ousar e escolhi trilhar um caminho que já era conhecido por mim. Como já mencionado, por ter tido uma adolescência imersa a cultura *otaku*, na época tinha total sentido que a construção do meu *fake* também tivesse essas características dessa cultura. Então, quando criei meu perfil no E-Orkut, procurei seguir a mesma lógica e adicionar perfis que também tivessem a mesma estética e contexto que o meu: os perfis interpretativos do RPG “asiático”¹⁷.

As minhas primeiras interações com as pessoas pela qual mantive minha rede de contatos, se deu, a partir de visitas ao perfil, a plataforma de recados do próprio E-Orkut e pelos aplicativos de mensagens instantâneas Kik Messenger e KakaoTalk. Não irei aprofundar sobre quem foram tais pessoas e nem o grau de intimidade que construí com eles, pois, alguns meses após a criação do meu perfil, o site começou a apresentar muitas instabilidades e acabou saindo do ar e impossibilitando a realização de *login* e de qualquer tarefa dentro da interface.

O desligamento dos servidores do site foi um baque muito grande para mim, já que perdi muito do meu material etnográfico e o contato que construí com essas pessoas. Os únicos contatos que consegui manter foram os que tinha adicionado no Kik e no KakaoTalk. Eu estava desolado. Havia cometido o pior erro que um antropólogo poderia cometer que foi o de confiar demais na estabilidade do campo analisado e que nada poderia acontecer por conta disso. No entanto, aconteceu. Eu havia perdido material, havia perdido contato, não poderia documentar mais nada e praticamente teria que começar a pesquisa do zero. Era um cenário totalmente desanimador. Até o dia que recebi a mensagem de um dos perfis *fakes* que

¹⁷ Coloco “asiático” entre aspas por acreditar que colocar nesses termos, passa a ideia que estamos pensando Ásia apenas enquanto um bloco homogêneo. Esvazia-se toda a diversidade cultural que o continente possui e acaba por ser uma concepção simplista e colonizadora. Por isso, me posiciono contrária a essa expressão e a utilizo apenas enquanto empréstimo das expressões analisadas pelos nativos.

dizia “*estamos migrando para uma rede social mais estável, o VK. Você conhece?*”. E assim, decidi seguir a decisão dos meus colegas e ver no VK, uma nova forma de recomeçar.

CAPÍTULO 3 O “FANTÁSTICO MUNDO DO VK”

3.1 A rede social VK: a volta dos que não foram

Depois do fim da minha pesquisa no E-Orkut, receber aquela mensagem de um dos perfis *fakes* que mantive contato me convidando para migrar para o VK, foi praticamente uma luz no fim do túnel. No entanto, sendo sincera? Por mais que estivesse feliz com aquela nova oportunidade que a vida (e meus “objetos” de pesquisa) estava me dando, aquele recomeço também era muito desanimador. Por mais que foi um erro gravíssimo da minha parte não catalogar as coisas que havia encontrado no E-Orkut por confiar demais numa suposta estabilidade daquela rede social, seria uma tarefa muito árdua pensar em formas de realizar aquela volta para cima em uma plataforma que jamais pensei que existisse e com novos perfis, já que até algumas pessoas que estavam na rede de contatos que havia criado, se dispersaram e nunca mais consegui ter contato. Mas como já falava aquela música do Grupo Revelação, “*erga essa cabeça, mete o pé e vai na fé e manda essa tristeza embora*” e foi isso que eu fiz.

O VKontakte ou simplesmente VK é uma rede social russa, desenvolvida pelo programador Pavel Durov em 2006. De acordo com o Alexa Internet¹⁸, o VK é o 2º site mais visitado na Rússia - com 33 milhões de acessos diários e é constantemente comparado com o Facebook - e o 3º mais visitado na Bielorrússia e o 5º mais visitado na Ucrânia. No ranking mundial, o site ocupa a 20ª posição dos sites mais acessados.

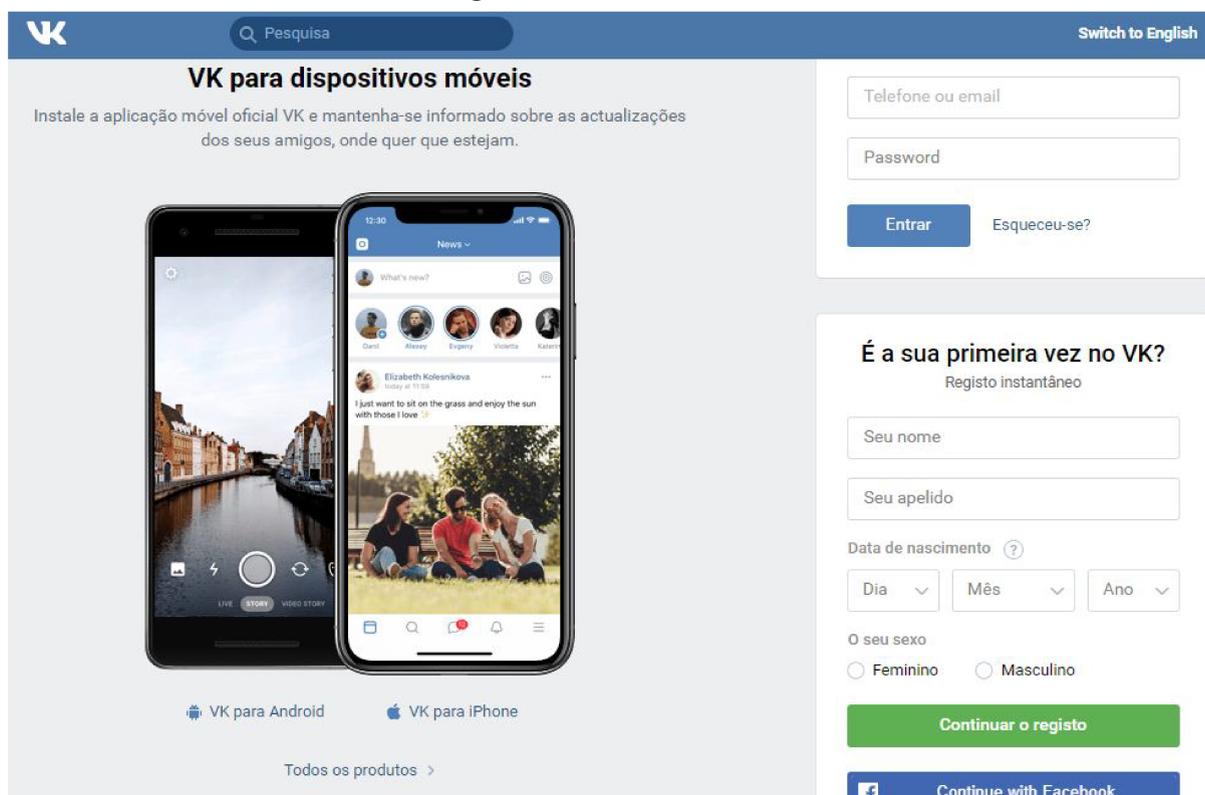
No Brasil, não se tem muitas informações sobre o número de visitas e nem seu ranqueamento. O que se sabe foi que quando começaram os boatos que o Orkut seria desativado, muitos usuários e donos de comunidades de lá migraram para o VK, pois as configurações das comunidades de lá são bastante semelhantes com o da extinta rede social, como a estrutura de tópicos e os fóruns de discussões. Existe uma comunidade específica para usuários brasileiros que se chama “*Comunidade Brasil*”, onde são compartilhadas notícias de diversos assuntos como, política, saúde, cultura, economia e entre outros tópicos que estejam em efervescência no país. Atualmente, a comunidade possui mais de 10 mil

¹⁸ Alexa Internet é uma companhia de Internet que viabiliza dados de tráfego na internet e analisa seus dados. A partir do Alexa, é possível mensurar quantos usuários visitam determinado site, quantos acessos um site possui e traçar um ranking global a partir disso.

membros.

Quando me enviaram o link do site do VK, imaginei que toda a plataforma estaria em russo. Confesso que inicialmente, tive certa resistência com isso, pois ao imaginar que o site estaria todo em russo, pensei que esse fato fosse dificultar e deixaria minha experiência enquanto um perfil *fake* ainda mais surreal. Não bastava criar uma vida paralela a sua, teria que ser em uma rede social russa? No entanto, decidi que deveria largar todas as minhas predisposições sobre o VK para lá e agarrar aquela nova oportunidade com todas as forças que eu possuía. Entretanto, no primeiro acesso, tive a surpresa que todo o site já tinha sido configurado para outros idiomas, incluindo o Português (Brasil). Atualmente, o VK permite a escolha de 86 idiomas, mesmo que ao escolher tais idiomas, a nomenclatura esteja em russo.

Figura 7 - Tela inicial do VK.

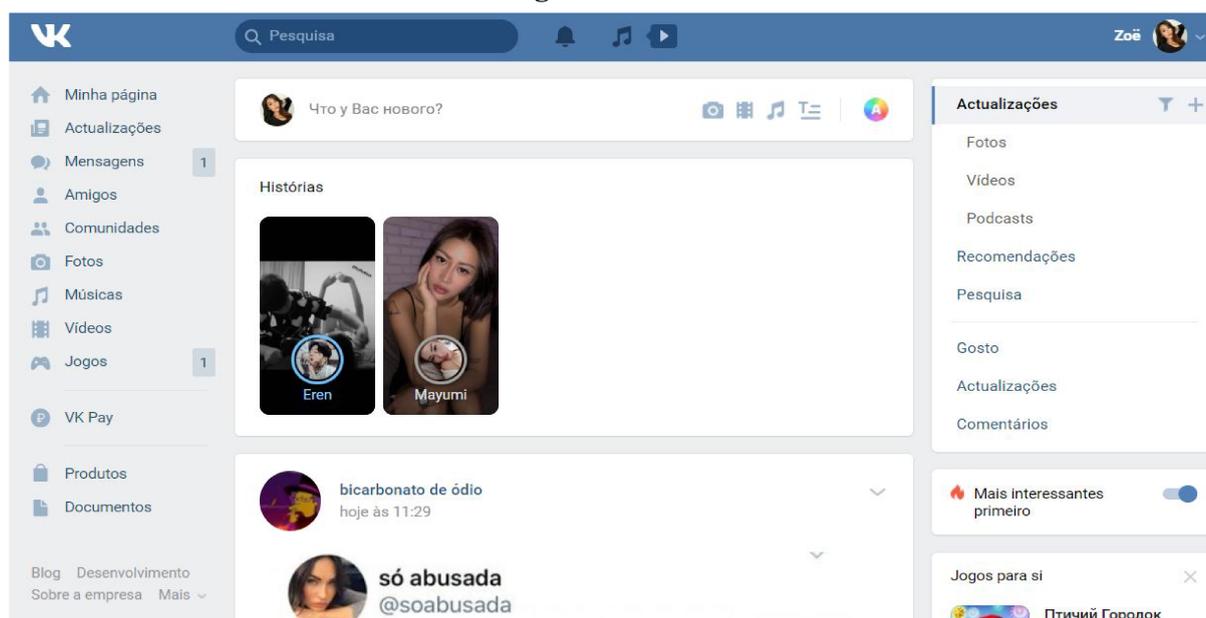


Para realizar o cadastro no VK, você deve preencher algumas questões como nome, apelido (que aqui serve como sobrenome), data de nascimento e sexo. Após clicar em “continuar o registro”, o site direciona para a segunda etapa do cadastro que consiste em colocar um número de contato para que confirme o cadastro. O número reforça a segurança da conta, no entanto, caso a pessoa queira criar uma outra conta, terá que utilizar outro

número, já que não é possível a criação de mais de uma conta com o mesmo número. Essa era uma reclamação constante entre os usuários acrescida da ferramenta de exclusão da conta que só exclui permanente após um ano da data de solicitação de exclusão. Fora desse prazo, a conta aparece como desativada e ainda aparece na lista de amigos de outras usuários que adicionaram anteriormente.

Depois do registro, o site automaticamente te direciona para a página inicial. Normalmente, quando a página é criada não aparece nada no feed. No entanto, é essa a aparência do feed da página com amigos e comunidades adicionadas.

Figura 8 - Feed do VK



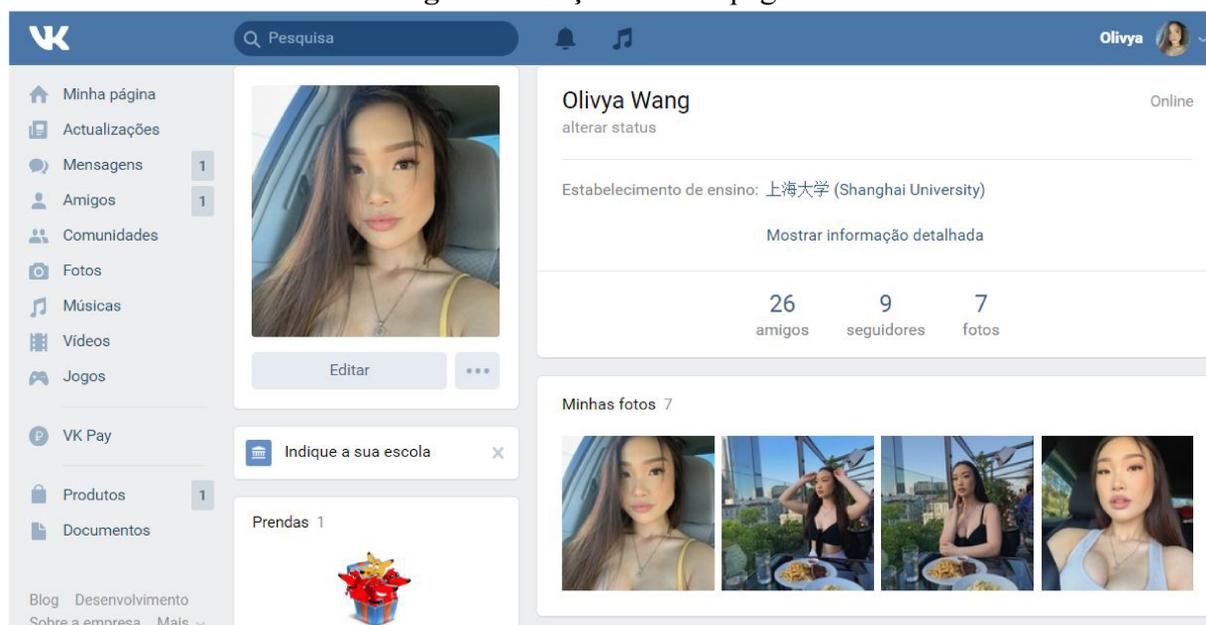
¹⁹Na lateral esquerda, temos algumas das funcionalidades que o site oferece ao usuário como, minha página, atualizações, mensagens, amigos, comunidades, fotos, músicas, vídeos, jogos, VK Pay, produtos e documentos. Todas essas opções são personalizadas e adicionadas a partir do momento que o usuário adiciona informações.

Na “Minha página”, você é direcionado a sua própria página, que basicamente como

¹⁹ Sobre as funcionalidades do VK, não vi muitas diferenças com as do Facebook. Na lateral esquerda da página, é possível visualizar quais são as ferramentas disponíveis para uso. No meio, onde está escrito “что у вас нового” (que quer dizer, o que você tem de novo?) é onde o usuário pode escrever textos que podem ser acompanhadas com fotos, vídeos e arquivos de áudio. É possível publicar textos mais extensos como, em formato de artigos, anexar um mapa ou localização, um desenho (que lá é chamado de grafitti) e realizar enquetes.

um cartão de visita para quem quiser te encontrar no site e solicitar amizade. É possível editar a sua página da forma como quiser e falarei sobre posteriormente quando falar sobre como realizei a criação do meu perfil *fake*.

Figura 9 - Seção “Minha página”



Em seguida, temos a aba de Atualizações.²⁰ A aba “Mensagens” apresenta a lista de mensagens enviadas pelos usuários adicionados. É possível arrumar nas configurações quem pode te enviar mensagens como, todos os usuários, só amigos e ninguém. O mesmo ocorre na aba “Amigos”²¹.

Na aba “Comunidades” está todas as comunidades adicionadas. As comunidades possuem diversas temáticas e basta uma pesquisa que o site já direciona para os resultados da busca realizada. As abas “Fotos”, “Músicas” e “Vídeos” são as abas pessoais e que vão sendo movimentadas a partir da inserção de conteúdo pelo usuário. Também é possível adquirir alguns jogos gratuitos na aba “Jogos”.

De fato, se formos fazer uma comparação entre as duas redes sociais, o VK tem muito mais recursos e ferramentas que o E-Orkut, principalmente por possuir um chat privado - fato

²⁰ Atualizações serve como o feed, onde aparece as publicações das comunidades, páginas e dos amigos.

²¹ Nessa aba, aparece a lista de amigos adicionados e quem desses que se encontram online. Também é possível visualizar as novas solicitações de amizades, quem foi recentemente adicionado e “pessoas que talvez você conheça”, que são sugestões de novas amizades baseadas no número de amizades em comum.

que causava bastante incômodo nos usuários do E-Orkut - e não ter tantas instabilidades em seu funcionamento. Também pode ser acessado a partir do site e de um aplicativo para a celular, o que facilita muito mais o acesso, já que não precisa passar horas a fio sentado na frente de um computador. Na minha visão, o fato de o VK oferecer um serviço via aplicativo, fez com que meu campo rendesse e fosse mais produtivo, já que consegui acompanhar toda a dinâmica pelo meu celular e em qualquer hora ou momento do meu dia. No E-Orkut, eu necessitava do uso do notebook e só poderia navegar pela plataforma no período da noite ou quando tivesse tempo, já que minhas incursões no E-Orkut demandaram tempo.

3.2 Impressões de quando me tornei nativa: criar um *shape*

Acredito que dentro da experiência nativa, me tornar um perfil *fake* foi a parte mais interessante e divertida de se fazer. Uma coisa é analisar uma dinâmica social, seja ela concreta ou inserida no virtual, com suas vestes de antropólogo e seu bloquinho de anotação, mas manter uma certa distância por questões metodológicas, por exemplo. Outra coisa, é você estar dentro da lógica nativa como antropólogo e como “nativo”, entrando de cabeça dentro daquela realidade. Parece uma coisa complexa, mas essa foi a minha escolha metodológica.

Em um primeiro momento, não quis revelar a minha real intenção (ou minha verdadeira face de antropóloga) por medo de que se falasse, os perfis *fakes* não iam se abrir e nem me adicionar por conta do famoso bordão “fake é fake, off é off”. Tal máxima era muito famosa dentro da lógica nativa, já que para eles, se estavam dentro do *fake* e eram perfis RPG, a única coisa que importava era a história dos personagens. Não havia espaço para o offline. No entanto, constatei diversos indícios que a máxima não se aplica tanto e darei continuidade a ideia no decorrer do capítulo.

Demorou um pouco para que eu pudesse me revelar enquanto antropóloga, já que na minha cabeça, fazia mais sentido criar uma rede de contatos mais concreta, criar intimidade o suficiente para só então, revelar meu segredo. Eu sabia que estava “mentindo” e que estava correndo um grande risco com essa decisão, mas eu precisava arriscar e pelo menos ver no que isso dar. Enquanto isso não acontecia, eu precisava pensar como faria essa imersão e isso consistia na criação de um perfil, com história e *shape* (forma).

Quando tive que pensar sobre qual seria a minha história, pensei que teria que ter algo baseado nas vivências que tive no E-Orkut e que não gostaria que fosse nada relacionado a ser uma antropóloga, pois seria algo muito óbvio e que poderia afastar ainda mais as pessoas de mim. No E-Orkut, utilizava o nome de Asuka por ser o nome que eu sempre gostei muito. No entanto, lá a única coisa que importava era o nome e um “quem sou eu” bonitinho. Não levavam muito a sério a questão da história do personagem. No VK, isso era completamente diferente, já que o próprio cadastro no site dependia de um nome e um sobrenome. Diante disso, o nascimento do meu perfil estava feito e apresento: Zoë Ishikawa.

O nome não tem muita relação ou alguma causa especial. Ouso dizer que é o resultado de diversas aleatoriedades. O Zoë deriva de uma notícia que vi sobre a atriz americana Zoë Saldaña e sua personagem Gamora no filme *Guardiões da Galáxia*. Achei um nome bonito e diferente, decidindo por colocar. O Ishikawa foi quando estava lendo sobre alguns sobrenomes japoneses (e que descobri mais tarde que também é o nome de um diagrama que tem como objetivo é organizar o raciocínio e auxiliar na resolução de problemas, principalmente no âmbito de grandes empresas e indústrias).

Zoë não possui uma história muito extraordinária como as das demais pessoas com que tive contato no *fake*, no entanto, representa um fenômeno muito comum na nossa era digital. Ela é uma ex tatuadora que trabalhava em um pequeno estúdio, mas que a partir de alguns convites para trabalhar como modelo, acabou ficando famosa por conta dos seus posts no Instagram contando sobre sua vida pessoal e profissional. A medida que o tempo passou, os trabalhos foram como modelo foram ficando cada vez mais frequentes, assim como suas redes sociais cresceram muito e, Zoë se transformou em uma *digital influencer*, já que percebeu que era mais rentável produzir conteúdo para seus seguidores e divulgar produtos de diversas marcas famosas.

Para dar vida a Zoë, usei muitas garotas sul-coreanas que já seguia no Instagram por conta da minha relação com o K-Pop, mas de forma aleatória. Dentro do *fake* existem algumas características para se usar um determinado *shape*: existem as pessoas que usam *shapes* aleatórios (ou seja, as pessoas reais a serem utilizadas podem variar) e as que utilizam *shapes* de forma fixa (a mesma pessoa real é sempre utilizada). No entanto, algumas amizades em comum com Zoë, me apresentaram o perfil da blogueira e modelo

vietnamita/alemã Thao Nhi Le²² e optei por usá-la como meu *shape* fixo, já que a história de vida dela se parecia muito com a história que pensei para Zoë.

De acordo com a reportagem do site *Hypes and Likes*²³, Thao Nhi Le “tem 23 anos de idade e é um grande sucesso no Instagram. 184k seguidores acompanham a vida da blogueira alemã e adoram seu estilo. Em junho de 2018, ela apresentou seu próximo negócio: Thao trabalhou por anos em sua própria coleção de lingerie, que finalmente conseguiu lançar. Como seu blog, a coleção leva o nome DAPHALE e significa Rhinestone em vietnamita. A melhor parte: Thao até modela para sua lingerie sexy e parece absolutamente perfeita nela.

Figura 10 - O perfil de Zoë Ishikawa

The image shows the Instagram profile of Zoë Ishikawa. On the left is a profile picture of a woman with long dark hair, wearing a white top, resting her chin on her hand. Below the picture is an 'Editar' button and a three-dot menu. To the right of the picture, the name 'Zoë Ishikawa' is displayed, followed by the bio 'essa boneca só chora e bebe (fala memes tmb). rpg' and the status 'esteve online há 6 minutos'. Below the bio, the marital status is listed as 'casada' with a link to 'Mostrar informação detalhada'. Further down, statistics are shown: 22 amigos, 3 seguidores, 66 fotos, and 6 ficheiros de áudio. Below the statistics is a section titled 'Minhas fotos 66' with a grid of four photos. At the bottom left, there is a section for 'Prendas 23' with three gift icons. At the bottom right, there is a post prompt 'O que você tem de novo?' with various icons for creating content.

Quando entrei no VK e fui adicionando as pessoas (não aleatoriamente, mas buscando as que estivessem inseridas no *fake* asiático e que tivessem alguns amigos comuns comigo), percebi que a escolha dos *shapes* não era feita de forma aleatória como os perfis diziam ser. Acreditar que essa escolha era feita de maneira arbitrária e inconsciente, apenas baseada na

²² Esse é o Instagram de Thao: <<https://www.instagram.com/thaonhile/?hl=pt-br>>

²³ Disponível em:

<<https://hypesandlikes.com/en/feed-love-thao-nhi-le-is-girl-boss-and-lingerie-model-in-one-person/>>

relação de admiração e afeto que esses perfis tinham com a pessoa real que escolhiam para ser seu *shape*, me parecia ser uma análise rasa e que escondia algo muito mais complexo: a reprodução de um padrão hegemônico de beleza na construção dos avatares, principalmente nos dos fakes asiáticos: sempre corpos magros, de pele muito clara, cabelos lisos e jovens.

Consegui visualizar alguns padrões na escolha dos *shapes*: os que utilizam membros de grupos femininos/ masculinos/mistos de k-pop, j-pop (pop japonês), j-rock (rock japonês) ou solistas; os que utilizam fotos *ulzzang*²⁴ e outras figuras públicas de redes sociais da Ásia, como atores/atrizes, modelos, pessoas que trabalham com mídia (blogueiros, *digital influencer*, youtubers) e entre outros. Diferente da experiência do E-Orkut, no VK existem comunidades especializadas na edição e doação de avatares para perfis *fakes* “asiáticos”, já que me pareceu uma demanda e preocupação de muitos perfis ter um perfil visualmente bonito. Um recurso muito utilizado são os avatares (as fotos de perfil) editados pelo programa Photoshop em formato PSD.

Essas comunidades realizam o tratamento de fotos por pedidos ou postam as edições de forma aleatória. Pude ter contato com algumas comunidades que disponibilizam tais serviços: Kandrakar, Amaterasu e Snow. Cada comunidade é representada por um tema e é personalizada conforme isso. Kandrakar, por exemplo, tem todo o seu layout inspirado no anime/mangá “Tokyo Ghoul” enquanto o layout é inspirado na animação “A Noiva Cadáver”.

As comunidades estabelecem parcerias entre si, já que na aba onde a comunidade disponibiliza seus links, sempre essas mesmas páginas e algumas outras com a mesma finalidade são indicadas e podem se caracterizar por publicarem avatares apenas femininos ou masculinos. Algumas publicam avatares mistos.

²⁴ Ulzzang é um termo/subcultura sul-coreano, que significa ter o “melhor rosto” ou “boa aparência”. As pessoas que se identificam com o ulzzang têm grande popularidade na internet por conta das suas fotos e por seguir um determinado estilo de moda. Muitas dessas pessoas, enxergam no ulzzang uma forma de trabalho, já que muitos deles se tornam modelos de marcas famosas ou ingressam na indústria de entretenimento. Mesmo que esse fenômeno tenha se originado na Coreia do Sul, é bastante popular em outras partes da Ásia como, Japão, China, Taiwan, Tailândia e até mesmo aqui no Brasil e em outras localidades da América Latina.

Figura 11 - Avatares em PSD



Fonte: Amaterasu (2019)

A escolha de determinadas figuras públicas para fazer a composição dos *shapes* não me parece ser algo aleatório, é algo muito mais complexo e que está interligado novamente a questão das identidades forjadas no âmbito do ciberespaço. Os autores Kafai, Fields e Cook (2007), abordam a ideia que “*os avatares construídos pelos jogadores podem representar uma oportunidade promissora para compreender como os participantes nos mundos pensam sobre suas representações do eu na vida virtual*”. Acredito que essa ideia pode ir além, pois, não só pensam sobre suas representações do eu na vida virtual, mas também utilizam a virtualidade para projetar suas aspirações e até mesmo outras formas de representar o seu “eu” social e da vida real.

Os avatares, na verdade, funcionam como pontos de acesso para a criação da identidade e para a vida social. Os corpos que as pessoas usam nesses espaços permitem viver digitalmente – habitar plenamente o mundo. Os usuários não existem apenas como ‘mentes’, eles constroem suas identidades através dos avatares plenamente o mundo. (TAYLOR, 2002, p.40)

A ideia da projeção e representação do “eu” no ambiente virtual através da criação dos *shapes* nos perfis *fakes* também se constitui a partir da negação. A coisa que mais me chamava atenção toda vez que navegava pelo VK, era a ausência de *fakes* não-brancos e isso me fez refletir sobre algumas coisas, principalmente sobre essa ideia de negação. Já que

estamos falando do recorte dos *fakes* asiáticos, qual seria então, o motivo da não criação de perfis que fujam do padrão? Por que não se tem a criação de perfis em que corpos amarelos possam ser representados como gordos? Ou como velhos? Ou como corpos transexuais ou que fujam da binaridade de gênero? Acredito que a resposta seja simples: até mesmo dentro da virtualidade do *fake*, ainda é reproduzida um padrão hegemônico de beleza e de conduta social (mesmo que esse padrão não seja o padrão em que o Ocidente exige).

Reitero, não acredito que o aspecto da escolha por um determinado *shape* não passe pelo crivo da admiração e afeto da pessoa real com a pessoa pela qual ela escolheu para ser seu *shape*, pois, é um aspecto muito importante de análise. Só problematizo o fato de não ser o único e aponto para a existência de outros aspectos que podem ser ainda mais complexos. Outro ponto interessante de ser pensado é o do padrão de beleza em que corpos asiáticos agora expressam e sua relação com o K-pop:

Corpos asiáticos não constituem, no Ocidente, o padrão de beleza estético e são quase inexistentes na música e no audiovisual hegemônicos euro-norte-americano. [...] A ascensão do K-pop no Ocidente promoveu uma maior representatividade leste-asiática na indústria do entretenimento, trazendo consigo uma nova dinâmica de corpos. [...] Quando o pop sul-coreano chega ao Ocidente, corpos amarelos passam a ocupar um espaço que, neste contexto (afinal, estamos falando sobre os impactos no Ocidente, e não na Ásia), nos foi negado. A partir do momento em que o corpo asiático torna-se presente e desejável na mídia Ocidental, o K-pop passa a ter um caráter contra-hegemônico (em termos raciais), um caráter de subversão do imaginário orientalista. (OKABAYASHI, 2018, online)

Okabayashi (2018) ainda alerta para as contradições que a ascensão do K-pop representa para corpos amarelos, visto que por mais que represente algo positivo em termos de representatividade, “*novos estereótipos também são criados a partir disso. E as mudanças das dinâmicas de desejo e desejabilidade em torno de corpos amarelos estabeleceu um fetiche racial extremamente nocivo à asiáticos*”.

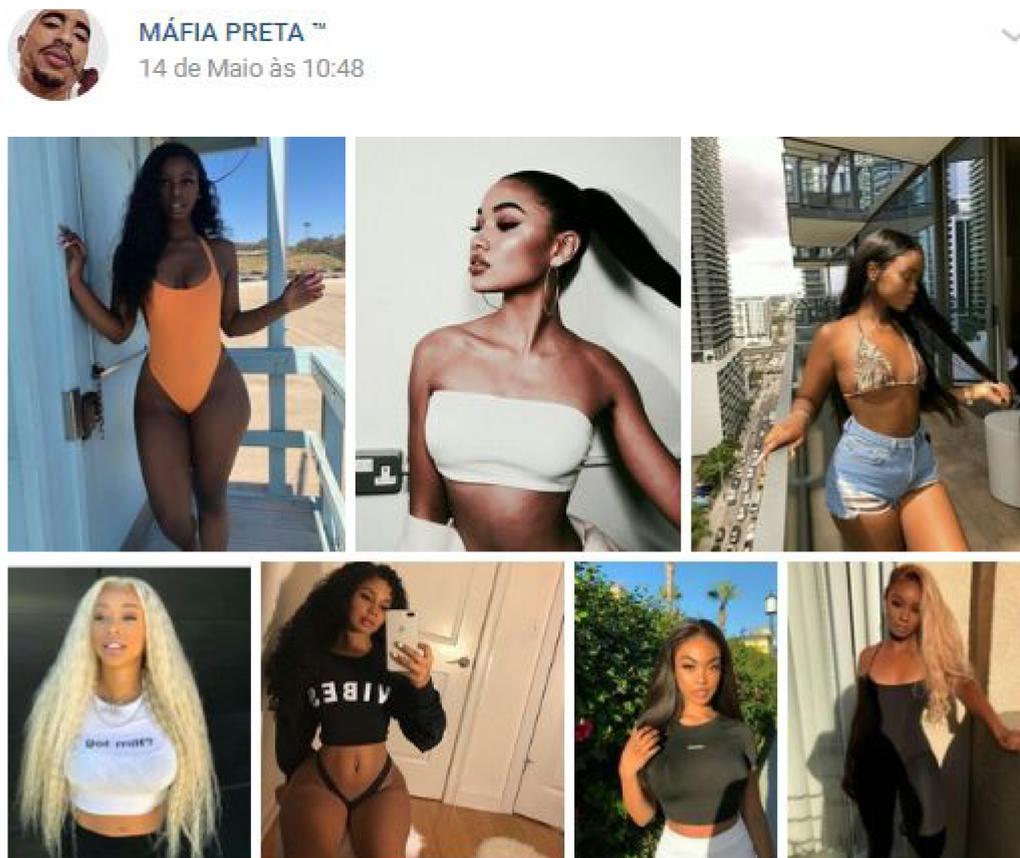
Se colocarmos a discussão do *fake* enquanto uma outra possibilidade de vida social, esses perfis simplesmente não enxergam outras formas de performar seus corpos virtuais que não seja dentro de um padrão pré-estabelecido socialmente. Esse fato não é algo restrito apenas ao nicho do *fake* asiático. Durante minha passagem pelo VK, quase não tive contato com perfis não-brancos e quando tive, sempre eram representados por estereótipos. Os perfis *fakes* negros eram sempre representados por estereótipos que remontam a época escravocrata e que tiram toda e qualquer humanização desses corpos: o homem negro hipersexualizado, “bem-dotado”, sendo reduzido a uma noção animalesca e a mulher negra também hipersexualizada, seminua e que sempre parece estar “disponível”. Mas qual é a relação que

que une os dois corpos? Sempre são representados por perfis com teor altamente sexuais. De acordo com Fanon (2008):

O preto é fixado no genital, ou pelo menos aí foi fixado. Dois domínios: o intelectual e o sexual. O pensador de Rodin em ereção, eis uma imagem que chocaria. Não se pode, decentemente, ‘banciar o durão’ toda hora. O judeu o perigo intelectual. O preto representa o perigo biológico. Ter fobia do preto é ter medo do biológico. Pois o preto não passa do biológico. É um animal... (FANON, 2008, p.143)

Em contrapartida, encontramos algumas comunidades que abordam o tema da negritude, racismo e da exaltação da beleza negra. Uma delas é a Máfia Preta (MP) que é uma página que produz conteúdo para o público preto. A MP também é uma página de doação de fotos, já que além de perfis *fakes* serem raros, encontrar fotos também era uma tarefa difícil. Tentei entrar em contato com uma das moderadoras da página, mas por conta de alguns problemas pessoais dela, não conseguimos prolongar a conversa e nunca mais conversamos. Seu perfil está desativado e a página também está desativada desde julho.

Figura 12 - Máfia Preta (MP)



Fonte: Máfia Preta (2019)

Analisando o conteúdo da página, é uma boa iniciativa, visto que dentro do universo dos *fakes*, foi a primeira vez que vi algo assim. A Máfia Preta e outras páginas com o mesmo conteúdo no VK, fomentam algumas temáticas que são necessárias e importantes para a comunidade negra como, a questão da autoestima, o empoderamento e outras pautas de cunho mais político e social como, o genocídio da população negra e o encarceramento em massa. No entanto, achei curioso que a mesma página que trate dessas pautas, também corrobora para a criação de outros tipos de estereótipos. Muito se fala dentro do movimento negro sobre a questão do empoderamento através da estética e o quanto é uma pauta importante, já que também se orgulhar dos seus traços e da sua estética também é algo político.

Todavia, esse é um discurso que também é passível de críticas, pois, muitas vezes essa quebra de padrão, gera um outro padrão social de beleza, como se todo negro deveria ser uma cantora Iza ou um Michael B. Jordan: corpos magros, sarados, para mulheres, usar longas tranças ou perucas e se parecer como as “gringas” de cintura fina e quadris largos. Para homens, um corpo invejável e muito bem definido. Também percebi a questão de serem as fotos disponíveis serem de corpos negros com roupas de banho ou com roupas que valorizassem as curvas. A problemática se encontra: quantas pessoas negras - reais - possuem aqueles corpos? Aquela estética? Cria-se um padrão de beleza que também pode ser excludente e novamente, isso acaba sendo reproduzido no universo dos *fakes*.

3.3 A sociabilidade dos perfis *fakes* no VK

No período em que permaneci como Zoë no VK, percebi que para poder me enturmar e poder passar esse período de pesquisa de campo da forma mais espontânea possível, eu deveria estabelecer uma espécie de sistemas de trocas com os nativos, mesmo que eles nem percebessem que estavam inseridos nesse sistema: eu deveria me permitir viver o *fake* em toda a sua totalidade, assim como poderia me deixar levar pelos meus interesses, mas também deveria permitir com que essas pessoas compartilhassem os deles. Se não fosse para entrar de cabeça como um perfil *fake*, ninguém me daria brecha para fazer alguma coisa e nem manteria contato comigo, então, era preciso que eu fosse reconhecida apenas enquanto Zoë.

Existem algumas formas de sociabilidade que o *fake* oferece e pude perceber que pelo menos dentro do nicho dos perfis interpretativos, você quase nunca consegue ficar parado. Sempre existe algo a se fazer, algum turno para se jogar, alguém para conversar... A

convivência com os “nativos” fez com que eu pudesse conhecer algumas delas e fez com que eu não me sentisse como um “peixe fora d’água”.

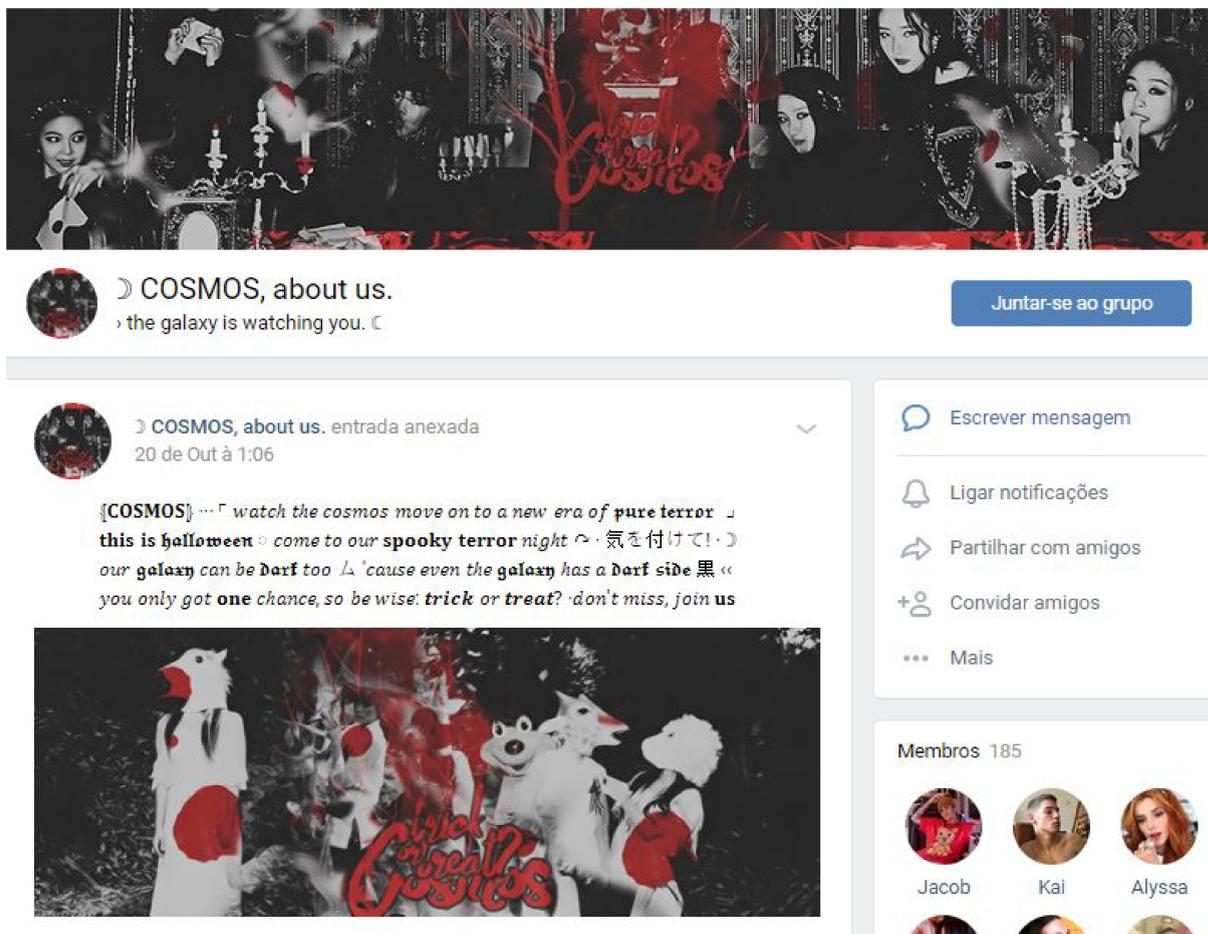
Foram nesses momentos em que me senti pertencente a esse mundo e muitas vezes, até me esqueci quem era e qual era meu real objetivo ali. Zoë fazia parte de mim, assim como Thais também fazia parte dela. Conforme Santos (2016), “*tornar-se residente enquanto pesquisador, não com a finalidade de tornar-se nativo, mas de fazer parte dessa vizinhança a ponto de estar apto a conhecer seus rituais e costumes, significa estar, assim como eles, envolvida por diferentes esferas que constituem o ambiente*”.

Uma das formas de sociabilidade que mais utilizei durante toda a pesquisa foram os *chats*. No VK, existem os chats privados e também se tem a possibilidade de fazer grupos com mais de duas pessoas. É uma ótima opção para as conversas informais que estabeleci ali, mesmo que seu conteúdo fossem diversos assuntos triviais do cotidiano e até mesmo sobre assuntos que diz respeito à dinâmica dos personagens, suas histórias e para a construção dos turnos. Quanto aos chats coletivos, seguem a mesma lógica.

Outra forma que encontrei de sociabilidade no *fake*, foram as ligas. As ligas são grandes comunidades em que os perfis *fakes* participam. A forma mais didática que encontrei para que pudesse entender (e agora explicar) o que é uma liga, é se lembrar do conceito de irmandade: quando as pessoas se associam, ligadas por um interesse ou característica comum. É feito um grande chat com todos os participantes onde os perfis podem conversar, interagir e trocar informações.

As informações sobre ligas que chegavam até a mim sempre foram muito negativas, já que por serem a associação de pessoas com o mesmo interesse em comum, não necessariamente elas se conheciam e isso gerava muito atritos internos entre os membros. Era bem comum algumas pessoas que conheci relatarem brigas, desentendimentos, exposição da imagem de um membro e até mesmo a formação de “panelinhas”, o que também gerava mais conflitos internos. Por conta disso, é muito comum que uma das regras principais dessas comunidades é a de que é expressamente proibido brigas dentro dos chats, pois, é bem comum que esses conflitos sejam tão caóticos que resultem no desligamento de membros ou na dissolução da própria liga.

Figura 13 - Ligas



COSMOS, about us.
the galaxy is watching you. [C](#) [Juntar-se ao grupo](#)

COSMOS, about us. entrada anexada
20 de Out à 1:06

[COSMOS] ...「 watch the cosmos move on to a new era of pure terror 」
this is halloween ◦ come to our spooky terror night ~ 気を付けて! ◦
our galaxy can be Darf too △ 'cause even the galaxy has a Darf side 黒 ◁
you only got one chance, so be wise: trick or treat? don't miss, join us

Membros 185

Jacob Kai Alyssa

Diante disso, fui relutante atrás de informações sobre as ligas. Além de todas essas complicações, imaginei que seria um processo difícil ir atrás de algum membro ou de alguma liga, já que também havia o fator que não são comunidades públicas e o ingresso tem que ser por meio de indicações ou prestando uma espécie de processo seletivo. No entanto, acabei me deparando com a Cosmos e todas as minhas concepções sobre ligas acabaram caindo por terra.

A Cosmos League, segundo a página, é uma liga cuja temática é sobre o universo em si:

Compondo-se grupos de planetas, estrelas e outros espalhados pela a galáxia. O intuito da liga além de reunir a família, é favorecer a todos os membros novas ligações e amizades. Fazendo-se com que cada um represente astros já existentes, ou até mesmo outros que estão sendo descobertos. [...] Cosmos ou cosmo é o universo em seu todo. É o conjunto de tudo que existe, desde o microcosmo ao macrocosmo, das estrelas até as partículas subatômicas. Do grego antigo - Kósmos que significa beleza, ordem, o r g a n i z a ç ã o, harmonia. O microcosmo é o mundo pequeno, o resumo do universo, o próprio homem como expressão do

Universo.

Em um outro tópico “*cosmos taken stars*” é mostrado como é feita a divisão dos “papéis” a serem desempenhados na liga. Existem membros que representam planetas, outros que representam estrelas e outros que representam fenômenos astrológicos como, eclipses, fases da lua, nebulosas etc. A comunidade é restrita apenas para amigos/conhecidos dos membros. A inserção de novos membros se dá por meio de indicações, que são avaliadas pela moderação e por outros membros. Pude ter contato com uma das donas da liga, o perfil *fake* June Moone:

Pra ser sincera a temática da liga nem seria essa. Eu e minha melhor amiga queríamos reunir nossos amigos em algum grupo, tanto que a liga foi criada somente com amigos próximos e ela era fechada, só entrava pessoas por indicação e as vezes nem rolava. O tema seria cyberspace ou cyberhunter porque eu gosto dessas coisas, mas, minha melhor amiga surgiu com a ideia de criarmos uma liga com o tema sobre "espaço" "galáxia" e estamos aí. Já faz um ano e alguns meses que estamos aqui, sendo uma das únicas ligas com esse tema. Então a ideia surgiu mais para reunir amigos, não sabíamos que daria tanta repercussão.

Questionei sobre a forma de ingresso a liga ser apenas por indicação e June me respondeu que só funcionavam por indicação para evitar brigas entre membros ou algum tipo de desconforto. É interessante ver a preocupação que a moderação possui com o bem-estar dos seus membros e a noção de comunidade que acaba sendo construída ali entre os membros. A palavra “família” é algo uma palavra muito usada na página da liga para designar ao coletivo e isso fica mais evidente com no tópico “*our year 2018 here*”, onde os membros puderam relatar como foi o seu ano.

A verdade é que eu nunca me interessei por ligas antes, tão pouco estava interessada em participar de uma quando recebi a sugestão, porém estava em uma fase difícil, então pensei "por que não?" E desde o momento em que fiz a minha ficha, soube que seria um bom lugar. Todo o tratamento que recebi desde o começo é simplesmente impagável, é como estar em casa. Mesmo nos chats, sempre estão tentando lhe colocar no assunto, lhe envolver nele mesmo que você não conheça sobre (como eu mesma não conheço nada sobre Kpop, e este é um dos grandes assuntos das conversas). Quero agradecer a cada um de vocês, e especialmente a momo e as donas da liga que tiveram uma ideia tão genial assim, e também pelo fato de que elas mantêm este lugar vivo. Cosmos não é apenas uma liga, Cosmos é um lar em que você se encontra e se completa, um lugar em que você pode ser você mesmo e se sentir incrível por isso. Muito obrigada. (COSMOS, 2019)

Durante a leitura dos relatos, percebi que algumas ideias são bem recorrentes como, a questão do acolhimento e da noção da liga ser como uma grande família para esses perfis. É interessante perceber que mesmo sendo se tratando de perfis *fakes*, onde parece haver um afastamento das noções mais afetivas por ser tratar, a priori, de personagens, eles não deixam

de lado a noção de família e a necessidade de criar vínculos dentro desse universo, sejam eles entre amigos ou familiares.

No período que passei como *fake*, não tive tempo e nem muito interesse em entrar em alguma liga, já que se tratava de um chat e nem sempre poderia ser ativa nas conversas e nas atividades desenvolvidas ali. No entanto, isso não queria dizer que não estabeleci, assim como nos depoimentos dos integrantes da liga, vínculos fortes o suficiente para que eu também pudesse criar a minha própria noção de família. Com isso, acredito que seja o momento mais oportuno para apresentar algumas das pessoas da rede de contato que estabeleci, ou melhor, da minha família.

Uma das primeiras pessoas que conheci, na época do E-Orkut ainda, foi Seiji Watanabe. Eu não o conheci como Seiji e ele modificou seu nome muitas vezes, mas nunca o seu sobrenome, pois era “o maior orgulho da família”. A nossa relação sempre foi muito agradável e afetuosa, chegando ao extremo dele decidir me adotar como filha. Ele já possuía uma família, mas por conta do fim E-Orkut e outros conflitos internos, perdemos contato e ficamos só nós dois. Não sei ao certo qual é a história dele, mas sempre brincamos que se tratava de um homem de meia idade, bissexual, milionário, que adora viajar pelo mundo e se relacionar com pessoas mais novas. Digamos que além de um pai, também ganhei um irmão de 7 anos que se chama Yuta.

Com a minha relação familiar com Seiji, também tive muitas madrastas e padrastos. Terumi foi um dos meus padrastos, mas nossa relação também se tornou tão forte que mesmo após o término com Seiji, acabamos mantendo amizade e ele também me considera como uma filha. Quando pedi para que falasse sobre sua história, ele me disse que:

Venho de 2008, quando tudo, ou quase tudo, era mato. Entrei nesta pra enganar uma pessoa que eu odiava, fingindo ser outra. Acabei descobrindo o que era um fake por conta disso, e me aprofundi. Tive um total de 28 namorados, e apenas 4, eu envolvi com off. Tudo era menos sério antigamente, sabe como é. Fui do Orkut, MSN, fui do Facebook e fui do Yoble. Fui do Ask e por fim, sou do VK. Meu shape é o Keonhee de Oneus, também Hwanwoong de Oneus, Daehyun de B.A.P, e Wooshin de UP10TION. Sempre me verá usando um deles.

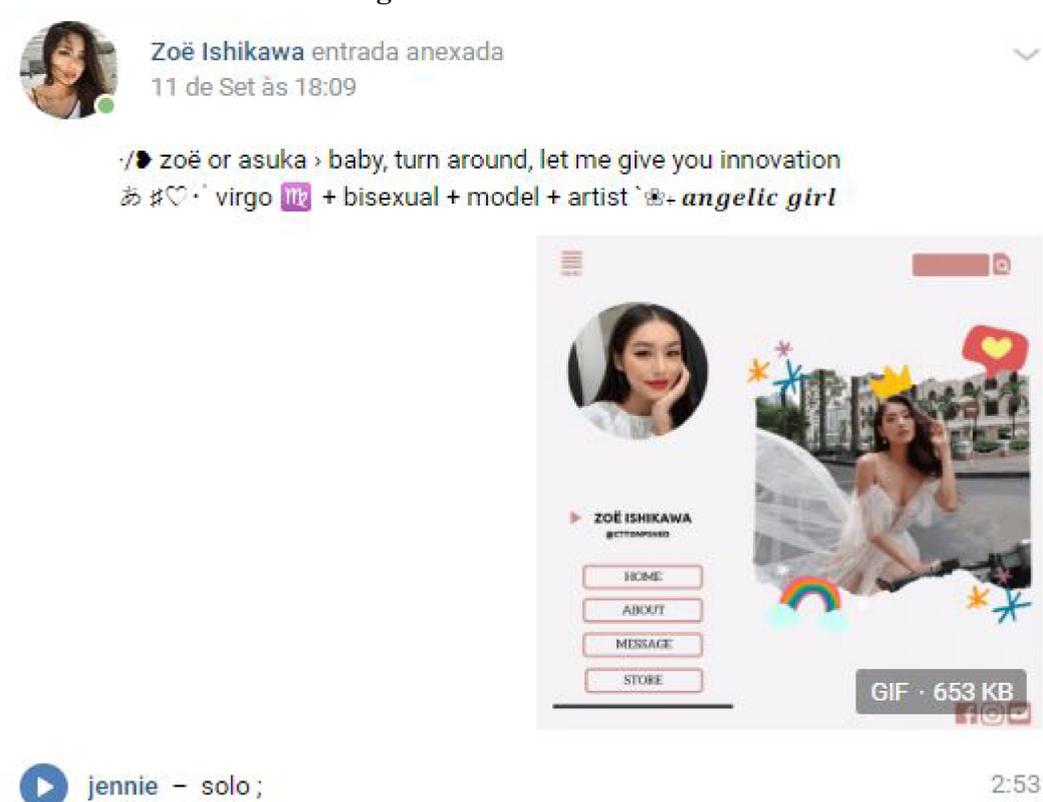
Além do parentesco, também fiz algumas amizades. Jude foi uma delas. Eu a conheci por intermédio de Seij e que acabamos fazendo amizade. Sua história consiste em:

É sobre uma japonesa rica que possui o que quer do pai, não tem um relacionamento bom com a mãe e um irmão com problemas com drogas. Mora sozinha e costuma se meter com coisas erradas para chamar a atenção da família, curte festas, baladas e umas drogas. É dedicada aos amigos e costuma se meter em confusões.

É importante ressaltar que a história de cada personagem é apresentada de diversas

formas no universo do *fake*. Algumas pessoas optam por colocar em suas “bio” (locais nas redes sociais onde o usuário pode dar um pequeno resumo de quem são) ou relatam via conversas informais nos chats algumas características que julgam ser importantes sobre seu personagem. No caso de Zoë, eu preferi deixar a história dela na bio da sua página do VK.

Figura 14 - História de Zoë



Existiram algumas outras pessoas que foram de suma importância para a minha permanência no VK, mas que acabaram desativando suas contas, outras simplesmente foram se distanciando por diversos motivos. Todavia, o meu objetivo em descrever quem foram esses perfis e quais eram suas histórias era mostrar que as relações afetivas, sejam elas de amizade, familiar ou amorosas, são o ponto crucial para entender um pouco mais sobre a sociabilidade desses perfis no VK.

Nenhum perfil existe de forma isolada no *fake*, ainda mais se a sua característica é a de ser um perfil *fake* interpretativo. A partir dos vínculos criados, os turnos criados e da interação entre os perfis, cada história, de cada perfil, acaba tendo continuidade: nada é fixo, tudo é mutável nesse universo, já que até mesmo as histórias construídas para os personagens

podem sofrer modificações a partir das interações e a convivência com outros perfis *fakes*. As narrativas construídas individualmente se intercorrem e resultando em outras. Zoë Ishikawa não existe por ela mesma. A partir das interações e dos turnos feitos, agora, ela é Zoë, filha de Seiji e Terumi e assim por diante... acredito que a melhor forma de evidenciar é mostrando como isso acontece. Irei contar o dia em que fui pedida em casamento no *fake*.

3.4 Noivado de Zoë Ishikawa

Saada (2005) em sua obra sobre feitiçaria no Bocage francês, reflete sobre a questão do afeto em sua pesquisa de campo e problematiza os graus em que o etnógrafo deve - ou não - participar. Eu tinha plena consciência que a minha escolha em me “tornar” um perfil *fake* poderia me custar caro, mas também sentia que deveria tentar.

É claro que eu já tinha tido contato com turnos e experiências românticas enquanto perfil *fake* na minha adolescência, no entanto, enquanto pesquisadora, tive algumas experiências pontuais e que poderiam ser facilmente classificadas como “*affair*”. Mas durante a pesquisa de campo, não estava nada interessada em experienciar algum tipo de namoro. Alguns casos muito pontuais e isso era suficiente, até mesmo por conta da história de Zoë que era conhecida por ser desapegada e não se importar muito com relacionamentos sérios.

No entanto, aconteceu e até hoje não consigo expressar o quanto isso me surpreendeu. A história de Zoë e seu marido mais parece que foi extraída de um daqueles romances clichês onde duas pessoas que não têm absolutamente nada a ver e até se odeiam, se apaixonam perdidamente e não conseguem viver mais separados. Contextualizando na lógica do *fake* RPG, Zoë se apaixonou por Takamasa Ishihara, que é “*meu personagem se baseia exclusivamente no guitarrista, ator, compositor e modelo japonês Takamasa Ishihara (Miyavi)*”. Em suma, os dois não possuíam nenhuma afinidade, eram de mundos completamente diferentes e, talvez, por conta disso entravam tanto em conflito.

Enquanto Zoë, não estava disposta a ter nenhum tipo de envolvimento amoroso, já que era algo não me interessava e que temia que a experiência pudesse prejudicar de alguma forma a pesquisa. No entanto, tudo isso pareceu cair por terra quando Zoë conheceu seu atual marido. Foi naquele momento em que entendi o que Saada queria dizer:

Como se vê, quando um etnógrafo aceita ser afetado, isso não implica identificar-se com o ponto de vista nativo, nem aproveitar-se da experiência de campo para

exercitar seu narcisismo. Aceitar ser afetado supõe, todavia, que se assumo o risco de ver seu projeto de conhecimento se desfazer. (SAADA, p.160, 2005)

Escolher por não entrar de cabeça naquela relação, além de me privar de vivenciar mais uma das facetas em que o universo dos *fakes* me proporcionou, também era negar um afeto que Zoë também merecia sentir, principalmente por ela possuir em sua história, um péssimo passado com relacionamentos.

Santos (2016) em seu trabalho sobre BDSM e Second Life, conta como foi a sua experiência enquanto nativa no Second Life e aborda seu dilema sobre graus de inserção em campo:

A decisão teria sido mais difícil e preocupante se eu tivesse maior ligação com minha avatar naquele momento, mas como estava ainda no início da pesquisa de campo, acreditava ser um processo que não me afetaria, já que, em tese, as punições seriam no corpo de Rita. Aceitei, por fim, que durante quinze minutos participaria da relação D/S, em que eu seria a submissa, com a finalidade de compreender melhor as afetividades envolvidas. A intensidade desses minutos, daquilo que pensava ser apenas representação, não poderia ser explicado no momento em que os vivenciei, pois marcou o início do entrelaçamento do meu corpo biológico com o corpo digital, mesmo que ainda não compreendesse tal processo.

Fazendo uma autocrítica, assim como Rita (a personagem que Santos criou para interagir em seu campo no Second Life), a medida que Zoë aceitou estar naquele namoro, também significou a minha aceitação acerca de mais uma imersão naquela pesquisa de campo. Acredito que não cabe aqui dar mais detalhes sobre como o romance deles e entre outros aspectos, pois, o que é importante aqui, é a descrição de um evento que mostra como a sociabilidade desses perfis, através dos turnos, também afeta a história e a sua dinâmica, fazendo com que assumam certa continuidade.

O evento em questão aconteceu na virada de Ano Novo e como de praxe, estava no VK, assim como outros amigos e usuários. Dentro do RPG, Zoë também estava comemorando essa data junto com seu namorado em um navio da baía de Tóquio. Eu estava tranquila, até porque como havia aceitado aquele tipo de imersão, os turnos se tornaram algo recorrentes, principalmente dentro do relacionamento. O contexto estava ótimo, mesmo que pela primeira vez, eu sentisse que ele estivesse tenso e mais agitado que o normal.

T: Eu só faço merda. Deu tudo errado hoje e eu não estou surpreso. Estragou até uma coisa que eu queria fazer pra gente.

Zoë: Mas vai dar certo os outros dias, ó. Sério?

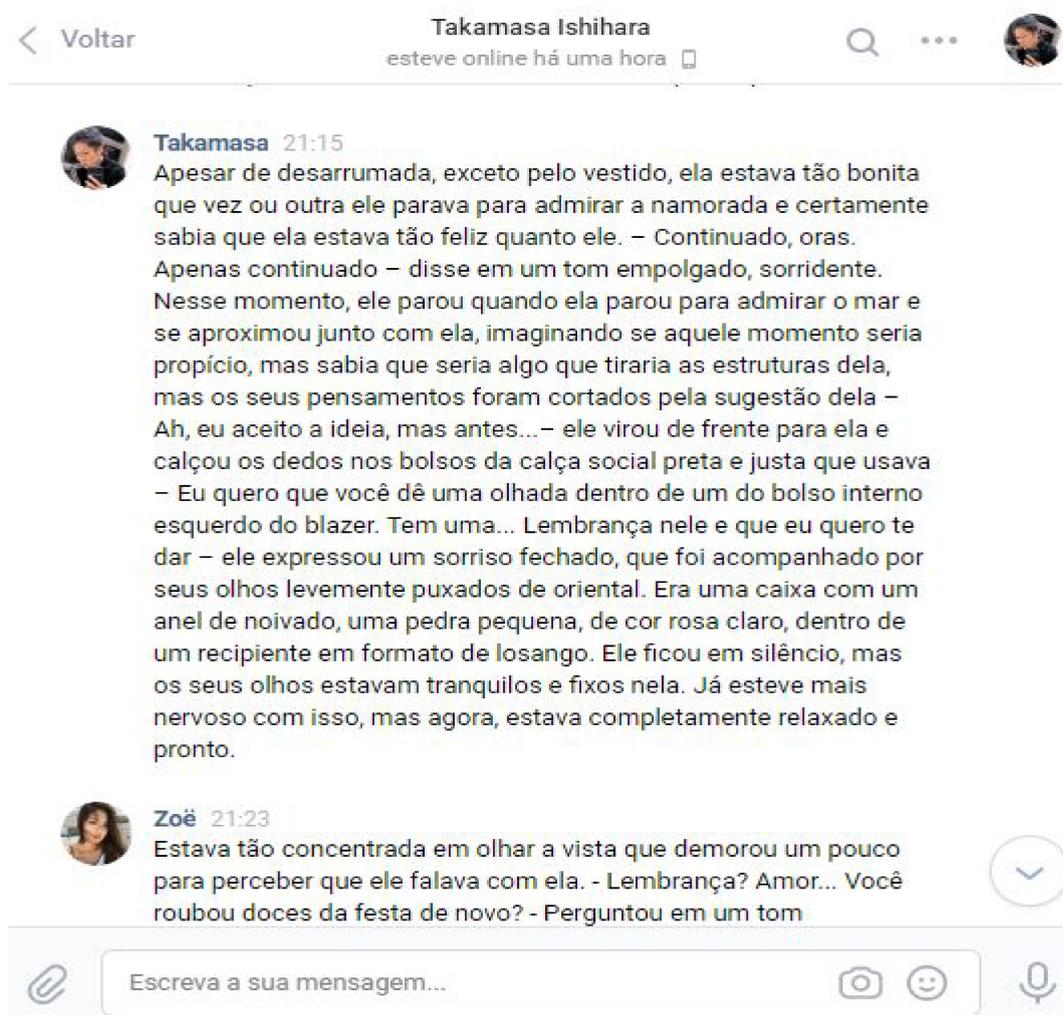
T: Sério. Provavelmente você iria surtar, mas fica pra outro dia.

Zoë: QUE? O que era?

T: Não posso dizer. Segredo.
 Zoë: PODE SIM.
 T: Não, vou deixar você curiosa. Kkk

Devo confessar que eu não sou a pessoa mais adequada para lidar com surpresas e ouvir aquilo me deixou um pouco em pânico. Pareceu piorar quando ele demorou para me responder por estar escrevendo o turno. O turno basicamente havia sido uma continuação do Ano Novo. Eles estavam voltando para casa, Zoë estava usando o blazer do seu namorado por estar frio e segurava seus sapatos, pois segundo a escrita do turno de Takamasa, ele estava “*segurando uma garrafa de champanhe, assim como as mangas da camisa social estavam arregaçadas*”. Zoë sugeriu que fossem para casa, já que estavam cansados e Takamasa novamente começou a agir de forma estranha no turno:

Figura 15 - Turno do noivado de Zoë



A forma como o turno é construído segue uma lógica. Existem intervalos onde cada

perfil/jogador precisa esperar o turno do outro para responder. Normalmente, eles são escritos de forma extensa, pois segundo a lógica “nativa”, um turno de boa qualidade é aquele que é rico em detalhes. No entanto, quando é questionado o que esses perfis entendiam enquanto “riqueza de detalhes”, surge um novo dado: a riqueza de detalhes pode ser associada a habilidade que esses perfis possuem em escrever bem e principalmente, no domínio que possuem na língua portuguesa (já que algo que me chamou a atenção foi o fato dos turnos serem muito bem escritos e sistematizados)²⁵.

A construção desses turnos também me lembrou a escrita de uma história, onde cada perfil contribuía com a construção a partir do seu ponto de vista. Se pararmos para pensar sobre a minha “contribuição”, acredito que foi algo muito desafiador e até mesmo inusitado. Aquele turno havia me desestabilizado por completo. No offline, eu nunca fui uma pessoa que exala amor e afeto pelos poros. Nunca pensei e nem imaginei que pudesse casar um dia e talvez por isso, ser pedida em casamento - melhor, presenciar o pedido de casamento de Zoë - me abalou tanto assim.

Várias coisas passavam pela minha cabeça. Como dito, Zoë e ele não eram pessoas que gostavam um do outro. Eles brigavam, muitas vezes ficavam sem se falar, mas em dado momento, deixaram suas diferenças de lado e se entregaram a um sentimento. Só conseguia pensar o quão fluído poderiam ser as relações construídas ali para que tivessem esse desfecho e o quão maleável são as construções, a ponto de mudar até mesmo a história daqueles personagens.

Eu, enquanto pesquisadora, estava tão afetada por tudo que havia acontecido naquele turno, que tive que parar por um longo momento. Estava eufórica (confesso que até dei alguns gritinhos histéricos com o celular na mão, causando alguns olhares repressivos dos que estavam à minha volta) como se eu tivesse sido pedida em casamento no offline. Isso me afetou bastante. O dilema entre pesquisador e pesquisado, habitando e fluindo entre esses dois polos.

²⁵ No questionário, quando coloquei a pergunta sobre escolaridade, 42% dos perfis *fakes* que entrevistei estavam no Ensino Superior e 30% tinham Ensino Médio Completo. Acredito que esses dados também contribuem para se pensar sobre o domínio tão bom da escrita.

3.5 O casamento de Zoë

O casamento de Zoë e Takamasa aconteceu da forma mais aleatória possível, mesmo que eles tivessem conversado sobre diversas vezes e já até estavam noivos.

Takamasa: Estava pensando que... A gente poderia casar hoje.

Vamos fazer a comemoração dos múltiplos de cinco. q

25 de namoro e 15 de casamento.

Zoë: MEU DEUS DO CÉU

Eu acho que... Sim??????? Não sei.

Fiquei totalmente estupefata, já que nem imaginava que fosse ser algo tão aleatório e que realmente fosse me pegar tão de surpresa assim. Normalmente, turnos com coisas triviais podem durar horas e até mesmo dias, dependendo da disposição e da intenção de quem esteja jogando. Como se tratava de um casamento, achamos melhor combinarmos uma hora em que ambos poderiam jogar, já que eu estava envolvida com algumas atividades do PET e ele estava na faculdade. Como os turnos demandam tempo, tínhamos o costume de combinar um horário - agora, falando em offline - do melhor horário ou dia para a realização.

No dia 15 de março, às 14:10, demos início ao turno de casamento dos nossos personagens. O turno começou com a arrumação dos noivos. Houve a descrição das vestes tipicamente usadas em casamentos

“[...] Para aquela ocasião em si, como era esperado de Takamasa, optou por um terno todo preto, assim como a camisa social de dentro, mas optou por uma gravata branca, até sorrindo por pensar na possibilidade da esposa fazer piadas com o ponto branco naquela roupa toda preta. Assim que terminou de "enforcar" o nó da gravata ao redor do pescoço, a noiva passou por trás dele retirando alguns rolos de plástico dos cabelos, que estavam presos por grampos. Achou aquela cena engraçada, mas não disse nada a respeito.”

Enquanto Takamasa parecia estar calmo e levando todo aquele processo com naturalidade, eu estava completamente o contrário. Não sabia muito como jogar algo de casamento e acredito que isso refletiu na forma como descrevi as impressões de Zoë até o cartório onde seria realizado o casamento. Claro que ele tirou sarro da minha cara e aquele alívio cômico fez com que ficasse mais relaxada.

Takamasa: Enquanto ele estava tranquilo, aparentemente, ela parecia tremer por causa da ansiedade e então ele apenas passou o braço por trás dos ombros dela e puxou a lateral do corpo dela em contato com o seu - Que coisa mais linda você parecer um celular em modo vibratório - disse em um tom de riso no momento em que as portas do elevador fecharam-se.”

Na sala onde seria realizada a cerimônia, foi descrito que havia o juiz de pazes, testemunhas (o irmão mais novo de Takamasa e a amiga de Zoë, Jude), um advogado e

membros da família de ambos. Ali também foi o momento em que Zoë conheceu os filhos de Takamasa (oriundos de outro casamento dele e que ele optou por dar continuidade a história deles em seu perfil). Por mais que na descrição do turno, todas essas pessoas foram descritas, na construção do texto e no chat onde foi realizada, havia apenas Zoë e Takamasa.

A cerimônia se deu de forma tranquila. Até eu estava mais calma a medida que o turno tinha continuidade. Era interessante ver as perspectivas que cada um deles tinham sobre aquele momento: Takamasa era uma pessoa mais familiar e fazia questão de demonstrar isso no desenvolvimento do turno; Zoë nem tanto, embora demonstrasse o quanto estava emotiva e extremamente empolgada com aquela situação.

Após a cerimônia, ambas as famílias foram comemorar a união:

Takamasa: “Quando ela perguntou sobre poderem comemorar, ele olhou para o próprio relógio de pulso mas antes que proferisse as palavras, o pai dela tocou em seu ombro e deu um leve tapa sobre ele – Bom, eu conheço um restaurante, como havia falado à Takamasa por mensagem – Lee sorriu e olhou para a esposa – Pedi que o seu pai reservasse uma área considerável de um restaurante japonês pra todos nós, o Yamashiro Hollywood. A comida de lá é ótima e ele tem uma parte que é aberta, com luzes flutuantes. – apenas assentiu em concordância ao sogro – Topa ir? Bom, eu já tinha planejado isso...ontem?”

Mesmo após muitos conflitos, até mesmo por conta da forma oposta de pensar e de agir, Zoë permanece casada com Takamasa e até planejam ter uma filha. Assim como os turnos e a convivência entre perfis representam uma continuidade, os conflitos ali gerados podem refletir rupturas entre os perfis *fakes*. Um exemplo disso, é que mesmo que Seiji (pai de Zoë) tenha participado da cerimônia de casamento na descrição, muito provavelmente, se tivesse sido inserido em um chat de turno com Takamasa, seria uma situação desagradável, já que os dois brigaram tão feio a ponto de se bloquearem no VK. Com isso, acredito que até mesmo a dinâmica daquele turno, tomaria um rumo completamente diferente do que foi apenas com Zoë e Takamasa participando.

A partir da descrição desses relatos, fica nítida a fluidez na construção desses perfis, onde, cada um não existe de forma isolada e de maneira fixa. Todos podem sofrer modificação a partir do contato e da convivência com outros perfis e com isso, ter continuidade.

3.6 “Fake é fake, off é off”: limites e continuidades

Quando tive o meu primeiro perfil *fake*, uma frase que sempre era falada entre os perfis era a “fake é fake, off é off”. A frase representa a separação - muito bem definida - e a dualidade entre offline e online: se você estava no *fake*, as únicas coisas que importavam de serem faladas eram as questões que envolviam os perfis/personagens. Caso você quisesse falar sobre assuntos offline, você deveria sinalizar de alguma forma, seja por asteriscos, aspas ou parênteses.

Acabei voltando para o *fake* para fazer a pesquisa e fiz minha inserção no VK acreditando fielmente que esse “mantra” continuava com todo o vigor, assim como diversas outras coisas que tive na minha experiência anterior. No entanto, durante esse trabalho pude perceber que o *fake* que eu conhecia havia se modificado: suas pessoas, as formas de sociabilidade, seus códigos e maneiras e que bem, eu estava desatualizada. Tiveram muitos momentos em que me senti deslocada, como se fosse a primeira vez que estava naquele espaço.

Porém, a única coisa que eu achava que havia se mantido era a questão do “fake é fake, off é off”, já que até mesmo tinha como hipótese que essa separação era importante, principalmente para a construção das identidades virtuais, visto que essas identidades nasciam e ficavam muito bem consolidadas no polo “fake é fake”, mas até nisso fui surpreendida.

Um dos maiores erros que poderia ter cometido durante a pesquisa de campo, foi o de com uma enorme arrogância, achar que chegaria no universo *fake* sabendo todas as coisas e que praticamente todas as minhas hipóteses seriam confirmadas com o convívio enquanto *fake*. A arrogância era tamanha que não percebi o óbvio: se eu já sabia as respostas, pra que eu estava querendo fazer aquela pesquisa? Isso nem fazia sentido e só me dei conta disso, quando o meu campo jogou isso na minha cara: o *fake* que eu conhecia não existia mais e se eu quisesse conhecer e entender sobre do que, agora, se tratava, eu deveria parar de querer vê-los com meus olhos e fazer o exercício de tentar olhar pela ótica deles.

E do que isso se tratava? Analisar todos os eventos que haviam mexido tanto comigo enquanto pesquisadora e concluir o óbvio: se a minha vivência enquanto *fake* mexia tanto comigo, já estava mais que dado que aquela separação entre “fake é fake, off é off” que eu conhecia não existia mais. Não era sobre mim que eu deveria analisar e sim sobre aquelas pessoas, era sobre tudo o que eu havia feito como Zoë e tudo que ela me proporcionou

enquanto pesquisadora. Com isso, era preciso analisar e rememorar todos aqueles eventos em que participei, desde o meu primeiro login até hoje e encontrar neles: quais seriam os limites entre o “fake é fake, off é off”? E as suas continuidades?

Antes do casamento de Zoë, claro que ela se relacionou com mais algumas pessoas que ficaram marcadas em sua vida. No entanto, uma em específico, não somente marcou a vida dela, mas também marcou a minha vida como pesquisadora. Yasu²⁶ foi a primeira garota em que me relacionei lá e ela provavelmente foi a que mais me deu “dor de cabeça” por conta da sua forma intensa de ver o mundo e se relacionar através do seu perfil *fake*.

Em uma das nossas brigas - e que foram muitas - ela questionou o fato de uma outra ex namorada ter mais que um perfil e que isso era extremamente errado, pois, “*off é só um e não dá pra ter mais que um perfil por conta disso*”. Achei curiosa essa fala dela, já que ela associava a quantidade de perfis com a pessoa que estava atrás, já que ela também “*off também sente, a gente só tem um coração e não dá pra amar mais que uma pessoa em outros perfis*”.

Naquele momento, pude entender que havia algumas pessoas que não conseguiam separar os seus sentimentos construídos através dos perfis *fakes* dos sentimentos *offline*, já que havia uma pessoa por trás. Achei interessante a forma como ela humaniza esse aspecto e que não acreditava nessa dualidade, já que também me recordo dela comentar que havia namorado a mesma pessoa no *fake* e na vida real.

Acabamos nos afastando, já que as brigas se tornaram cada vez mais constantes e ela demonstrava um forte interesse em se relacionar com Zoë e comigo no âmbito *offline*. Ainda não estava a vontade nem com a ideia de me relacionar de forma mais intensa com ela ali no *fake*, já que não via com bons olhos esse grau de imersão (antes de Zoë se casar, claro) e acabei me afastando, imagina levar para a realidade? No entanto, os meses passaram e eu só pude entender o que Yasu queria dizer quando tive o risco de perder alguém muito querido por mim.

Quando Seiji me disse que estava com um problema de saúde grave e que precisava fazer uma cirurgia para isso, pareceu que todas as minhas convicções e a neutralidade que eu estava sentindo naquele momento caíram por terra. Me recordo dele estar apreensivo e me dizer que estava com medo, pois aquela cirurgia fazia com que ele corresse risco de vida e

²⁶

Utilizo aqui um nome fictício, pois, não conversamos mais, seus perfis foram excluídos e não me senti no direito de colocar o nome de seu perfil, já que nem pude questionar se poderia ou não.

poderia ser que ele não voltasse ao *fake* por conta disso. Eu sabia que a relação que construímos enquanto pai e filha era forte, mas tão forte a ponto de me deixar totalmente sem chão com aquela notícia? De me fazer chorar por um certo tempo por estar abalada com aquela notícia?

Felizmente, tudo correu bem na cirurgia de Seiji. No entanto, essa situação fez com que mudasse algo em mim e conseqüentemente, na forma como eu estava me inserindo em campo. A Zoë não existia sozinha no ciberespaço, pois era também prolongamento de Thais e vice-versa. Como eu trataria essas pessoas como meros perfis *fakes*? Com distanciamento? Como isso ia funcionar se elas me confidenciaram os segredos mais íntimos, suas situações mais inquietantes? Yasu mesmo havia sido um perfil que me marcou bastante, principalmente quando me relatou que a sua orientação sexual no *fake*, deriva da impossibilidade de vivenciar isso no offline:

Yasu: Os meus pais são extremamente conversadores. Já tiveram vezes que eles me ameaçaram expulsar de casa e até mesmo com violência caso ficassem sabendo que eu estava ficando com alguma garota no off. Eu tenho muito medo. Aqui eu posso ser quem eu sempre sonhei, sem medo, sem pressão e nem nada sabe?

Yasu não foi a única que me relatou a possibilidade de vivenciar sua sexualidade a partir do *fake*. Em conversas no chat com o perfil *fake* Yu²⁷, ela me relatou que se descobriu enquanto uma mulher trans a partir da construção da sua personagem no *fake*. Em sua bio em seu perfil, Yu diz que a história do seu *fake* se trata “mulher trans, 20 anos, modelo, maquiadora e dançarina.”

Zoë: Eu achei interessante você por exemplo, ter respondido que a história da sua personagem é de uma mulher trans, por exemplo.

Yu: Sim sim, eu me reconheci como menina trans no começo desse ano, e quando conheci minha shape eu super me senti representada, sabe?

Zoë: Ah, mesmo? Que legal, poxa.

E esse processo se deu aqui no *fake*? De reconhecimento?

Yu: Sim, eu comecei no *fake* bem novinha, com 14 anos. Não tinha noção de nada! Foi por causa de um beijo que um menino me roubou que tudo começou. Me descobri como menino gay, e depois de um tempo, como mulher.

Não tive oportunidade de questionar Yu se seu caso se aproximava com o de Yasu, que poderia experienciar sua sexualidade apenas no *fake*. No entanto, todos esses relatos e situações me afetaram profundamente. Como eu falaria que “*fake* é *fake*, off é off”, se eu mesma me deixava afetar por todas esses relatos e situações que haviam acontecido?

Assim como abordado por Favret-Saada, o deixar-se afetar também era permitir ter

²⁷

Também optei por utilizar um nome fictício para esse perfil *fake*.

uma outra visão de mundo, que difere muitas vezes da que o antropólogo tem:

Embora, durante a pesquisa de campo, não soubesse o que estava fazendo, e tampouco o porquê, surpreendo-me hoje com a clareza das minhas escolhas metodológicas de então: tudo se passou como se estivesse tentando fazer da “participação” um instrumento de conhecimento. Nos encontros com os enfeitados e desenfeitadores, deixei-me afetar, sem procurar pesquisar, nem mesmo compreender e reter. (Favret-Saada 2005: 158)

E foi exatamente isso que aconteceu. Deixei todas as hipóteses que eu tinha formulado para trás e resolvi pensar sobre a perspectiva nativa. Diante de todas as experiências que vivenciei, “fake é fake, off é off” me parece uma questão muito mais complexa do que simplesmente uma dualidade entre online e offline. Era também uma negociação. Elas se misturam, fluem e coexistem dentro do ciberespaço, mesmo que vá de cada perfil *fake* estabelecer os limites em que ache adequado demonstrar isso.

Um fenômeno interessante que pude constatar foi o surgimento de perfis *fake* de cunho político. Durante o período das eleições presidenciais de 2018, pude constatar o surgimento de páginas que se auto proclamavam “apoiadores da direita”. A que mais pude ter contato, foi a intitulada “O Fake Opressor” que diz em sua descrição “*Comunidade voltada para conservadores, monarquistas e apreciadores de políticas de direita. Mostramos notícias sobre os governos conservadores ao redor do mundo e principalmente de Jair Messias Bolsonaro*”



O fake Opressor entrada anexada
3 de Jan às 23:06

A comunidade é voltada para conservadores, monarquistas e apreciadores de políticas de direita. Mostramos notícias sobre os governos conservadores e direitistas ao redor do mundo e principalmente do Presidente Jair Messias Bolsonaro.

Proprietária: Fox Kerrigan || Editora: Aphrodite Romanov || Mod: Nala Lewlhen, James Sawyer, Jon Bon-Jovi, Eduardo Valderatto, Capitão Jonas-Red & Bernardo Severide.



Todos os moderadores da página são perfis *fakes*, no entanto, não pude perceber se todos eram interpretativos ou se apresentavam como outro tipo de *fake*. Várias coisas me chamaram a atenção, em especial, o nome da página, que parece expressar um certo orgulho em se considerar alguém opressivo e que para eles, não existe o menor problema em se autodenominar assim. Expressa também o ideário da direita brasileira em que “verdades que você não escutará nas suas aulas de história”, demonstrando a tendência em deslegitimar toda e qualquer produção de conhecimento feita pela área de Humanas com o discurso de que tudo está errado e que perpassa por um viés ideológico de esquerda. As publicações também seguem essa lógica.

Figura 17 - Publicações da página Fake Opressor

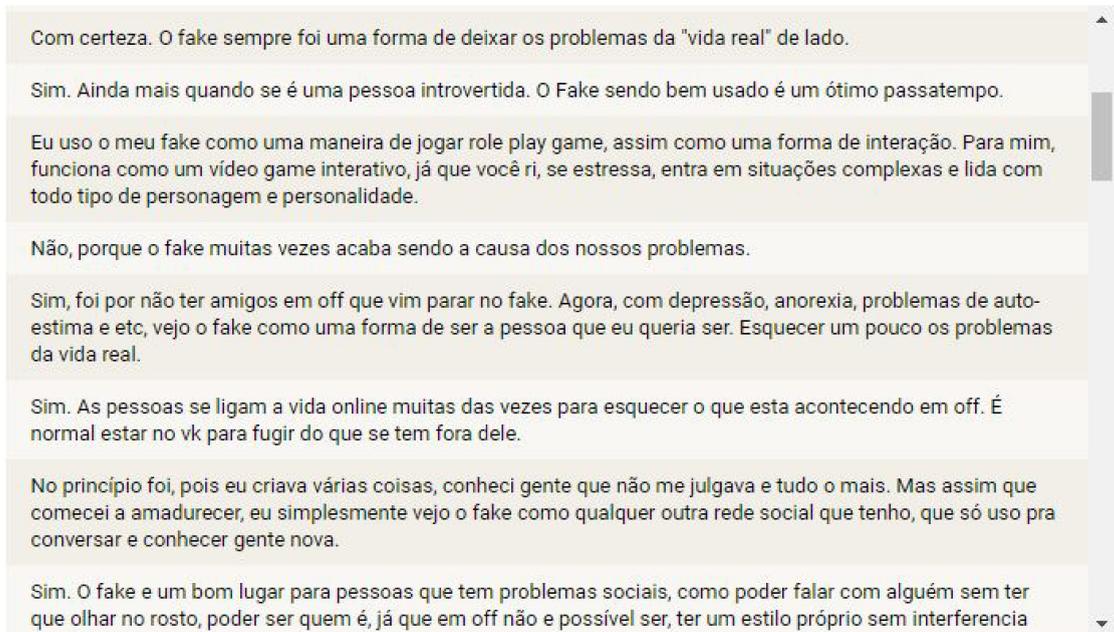


Fiquei impressionada que essas discussões que estavam tão acaloradas no âmbito offline pudesse ter chegado no *fake* dessa maneira. A partir disso, a página Fake Opressor, assim como outras páginas de cunho político existentes no VK indicam para a fluidez da dicotomia entre o online e offline. A parte mais intrigante e complexa de ser um perfil *fake*, se constitui nisto: as alternâncias entre as identidades construídas no ciberespaço, onde se tem a liberdade de ser quem quiser, ainda que se tenha baseado em aspectos da sua identidade virtual. Tudo parece ser muito mutável e fluido.

Fiquei ainda mais surpresa, quando analisando os perfis *fake* que haviam se inscrito na página, encontrei o marido de Zoë entre os seguidores. Isso me irritou profundamente, já que não esperava que ele tivesse um posicionamento político que fosse tão oposto ao meu (e que endossava discursos de ódio que colocavam em xeque a minha existência enquanto mulher, negra e LGBTQI+). Esse fato me abalou tanto que acabou refletindo em Zoë, fazendo com que gerasse diversas discussões entre ela e Takamasa. Atualmente, ele continua seguindo a página, mas discussões de cunho político ainda são um tabu dentro do relacionamento.

Ainda pensando sobre a fluidez que o *fake* apresenta nos polos offline e online, me lembrei do questionário que apliquei no VK. No questionário em que apliquei, perguntei sobre “*Você acredita no uso do fake como válvula de escape? Por gentileza, justifique sua resposta*”. As respostas, quase unanimidade, indicaram para o uso do *fake* também como válvula de escape.

Figura 18 - Respostas quanto ao *fake* ser uma válvula de escape



Em uma das respostas, podemos ver que a pessoa entrevistada diz não concordar com a ideia que o *fake* é uma válvula de escape, pois acredita que ele pode ser a causa de outros problemas. Acredito que essa fala pode estar relacionada com os conflitos existentes no *fake*, já que no tempo em que passei fazendo pesquisa de campo, presenciei diversas brigas e que faziam com que muitas pessoas compartilhassem dessa mesma ideia. Algumas brigas que presenciei geraram tanto desgaste mental que vi muitos perfis desativarem o perfil ou migrarem para um novo com o objetivo de recomeçar sem estar envolvido em tantos conflitos.

A questão do conflito entre os perfis *fake* é um dado interessante de ser analisado, já que ao mesmo tempo que representa a continuidade da história dos perfis, também pode representar descontinuidade. Também é um fator determinante para a permanência (ou não) desses perfis, já que tais conflitos parecem afetar tanto. Quando penso nisso, acredito que o maior exemplo disso é a relação entre Zoë e Takamasa. Eles brigavam por diversos motivos: por conta da personalidade destoante dos personagens, por opiniões que também eram polêmicas e divergentes e entre outras coisas. Me lembro que a primeira grande briga entre os dois personagens, quase resultou no afastamento total entre eles, já que Zoë tendia dentro da lógica do RPG ser uma pessoa teimosa e Takamasa era orgulhoso demais para chamar ela

para conversar novamente. O motivo da briga foi que certa vez, Zoë usou o termo “piranha” para brincar sobre ela e suas amigas terem vários parceiros. Takamasa não gostou, já que nesses momentos eles já ficavam e ele não gostava que ele usasse esses termos.

Takamasa: Essa história de piranha não me agrada vindo de uma pessoa com quem eu estou me envolvendo. Se eu realmente quisesse me envolver com piranha, certamente estaria me envolvendo.

Zoë: Isso é um problema pra você?

Takamasa: Óbvio que é um problema. Iria gostar que eu chegasse na tua cara e te falasse algo do gênero?

Porra, presta a atenção no que você diz.

Zoë: A questão é que eu não ligo. Por isso, a pergunta.

Takamasa: Então não tem sentido eu falar se você não liga.

Zoë: Eu não ligo que me chamem assim

Se te incomoda, é algo que eu ligo sim.

Takamasa: Mano, os meus amigos me chamam das piores coisas, mas eu não digo que sou nada daquilo que eles me chamam. VOCÊ DISSE que era uma piranha, então o que eu devo pensar?

Você quer mesmo dizer a um homem possessivo com quem você está tendo algo legal, que é algo que ele não dá muito valor? Então tá.

É como eu te falei, se quisesse estar me envolvendo com piranha, eu estaria. Certamente não estaria tratando você da forma como eu tenho tratado.

Naquela altura da discussão, eu não sabia mais separar quem estava falando. Se era Zoë ou se era eu. Acredito que o mesmo ocorreu com Takamasa. Mesmo que tivesse ocorrido essa confusão, diversas vezes foi interessante ver que a personalidade dos perfis ainda permanecia, mesmo que de forma confusa e dificultosa.

Toda vez que existe um conflito entre os perfis, é difícil manter a neutralidade, principalmente manter as coisas apenas no âmbito do *fake*, já que estamos tratando de sentimentos e de discussão que são, em grande parte, muito acaloradas, mexendo muito com os sentimentos de quem está por trás do personagem. Tentei argumentar e pontuar o machismo enraizado que aquelas palavras dele traziam, mostrando que era uma visão equivocada, já que agora o termo “piranha” não carregava um caráter tão negativo e pejorativo como antes, graças ao movimento feminista e suas discussões. No entanto, a discussão tomou proporções que até hoje não consigo conceber e resultou em uma briga enorme., até mesmo em um afastamento temporário. Ambos estavam nervosos e chateados demais para trocar qualquer tipo de palavra.

Zoë e Takamasa só não tiveram um rompimento completo e um total afastamento, talvez por conta da minha teimosia de nunca aceitar algo com vencido, principalmente naquele caso. O fato de deixar as coisas abertas e sem resolução, sempre me incomodou e acredito que esse traço de personalidade, também foi atribuído a Zoë. Também refleti sobre

minhas próprias palavras e conclui que deixei transparecer muito da Thais militante em uma situação que não fazia tanto sentido assim.

Depois de muito refletir, Zoë chamou Takamasa para conversar.

Takamasa: Queria te pedir um conselho.

Zoë: Sobre o que?

Takamasa: Tipo, eu estou querendo chamar uma garota aqui pra beber comigo.

Zoë: Uma garota? Ah, entendo.

Acho que tem que ser sincero e falar que quer beber com ela. O máximo que ela vai dizer, é não.

Takamasa: Mas aí que está. Essa praga falou pra mim ontem que estava chateada e tal, então eu não sei como chegar porque até ontem, era mútuo. Quer dizer, a lembrança ainda está na minha mente, mas eu ainda estou tentando relevar isso.

Zoë: Acho que precisa ponderar até que ponto quer ser racional e continuar com isso na mente ou se quer beber com ela. As duas coisas não dá

Vale a pena ficar guardando isso?

Takamasa: Acho que eu prefiro beber com ela sim.

Será que ela aceita? :(

Zoë: Um passarinho me contou que ela tá com saudade... Acho que vai dar bom pro teu lado sim.

Takamasa: Então eu acho deveríamos beber, não acha também?

Zoë: Eu super acho que deveríamos.

Para a minha surpresa e a de Zoë, realmente eles voltaram a se falar e Takamasa enviou um turno apareceu no local de trabalho de Zoë. Destaco aqui a dinâmica dos turnos entre os perfis, onde podem acontecer arranjos e combinados prévios entre os perfis em forma de conversas e que acabam revelando a continuidade entre as histórias criadas.

Takamasa: Ele não era muito de esperar, como sempre. Como haviam voltado a se falar recentemente e ele sabia que ela estaria na galeria de tatuagem em que trabalhava, então ele apenas resolveu aparecer por lá no final da tarde, trazendo consigo apenas um engradado com seis garrafas de cerveja bem geladas, dentro de um cooler pequeno. Assim que chegou, percebeu que ela estava lá dentro na mesa de desenhos, então ele apenas bateu na porta de vidro e esperou que ela olhasse, fazendo com que erguesse o engradado em sua mão com um largo sorriso no rosto, ainda mais por ela parecer muito surpresa com aquilo. Estava tão quente do lado de fora, que a raiz dos cabelos dele estavam levemente úmidas, então ele se encontrava até impaciente para que ela fizesse isso logo, já que mesmo que ele estivesse apenas de camiseta, bermuda e tênis, sentia um calor infernal em si.

Zoë: Havia atendido o último cliente fazia um tempinho e estava de bobeira, então começou a rascunhar algo em sua agenda. Sempre se distraía quando estava desenhando e só voltou a realidade quando escutou batidas no vidro. Levantou o olhar e ficou tão surpresa com a presença dele ali que até deixou o lápis cair da mesa. Rapidamente, se levantou e foi até a porta, sorria de maneira larga também. Não sabia o que falar em relação a isso, mas estava muito feliz. - Oi! Meu Deus... Entra!

Com isso, após ter contato com esses depoimentos e ver Zoë ser exposta a conflitos, fica mais do que claro para mim que a separação entre o *fake* e off, chega a ser tão complexa que muitas vezes, fica inexistente. Mesmo que existam pessoas que pouco expõe da sua vida real e que se constituem com personagens criados apenas para o *fake*, também existem outras

que tornam dificultosa a tarefa de distinguir o que realmente é real e o que é o virtual dentro das suas contas *fakes*. Acredito que essa seja a verdadeira essência e o “barato” desses perfis: a realidade e a ficção são como elementos complementares.

CONCLUSÃO

Recapitulando, o presente trabalho tinha como objetivo analisar a sociabilidade entre os perfis *fakes* interpretativos. Para entender o que de fato é a Antropologia do Ciberespaço, no primeiro capítulo, tivemos que recapitular toda a trajetória da Antropologia até chegar nos estudos do ciberespaço enquanto um objeto de estudo da área. Problematizamos algumas questões como a escassa bibliografia acerca do tema nas Ciências Sociais e a questão da etnografia e seus limites quando se trata de pesquisas no âmbito digital.

No segundo capítulo, acreditando o desconhecimento de muitos sobre o que, de fato, é um perfil *fake*, exponho o que se entende por *fake*, seus diferentes usos e significados, a partir das minhas inquietações sobre os graus de imersão. Também coloco os resultados do questionário que apliquei com o intuito de entender qual era o perfil de quem estava por trás daqueles perfis e em seguida, descrevo minha incursão do site E-Orkut.

No terceiro capítulo, apresento o VK, como me constituí enquanto “nativa” e como foi criar um *shape*, problematizando a questão da escolha das fotos e mostrando que não é algo tão inconsciente como era mostrado pelos perfis, já que também envolvia questões mais profundas como, padrões de beleza e até mesmo, a criação de um ideário sobre o que é ser uma pessoa asiática no *fake*. Falo sobre a sociabilidade desses perfis, que consiste nos turnos, nos chats e nas ligas, principalmente sobre alguns eventos que pude viver enquanto *fake*: um noivado e um casamento.

Durante toda a minha trajetória de pesquisa, fui surpreendida com muitas novidades e muitos aprendizados. Acredito que, da mesma forma que aprendi muitas coisas com os perfis *fakes*, pude deixar um pouco do aprendizado que tive na Antropologia. Em um desses aprendizados, pude compreender que a hipótese que havia formulado não fazia o menor sentido para meu campo. Antes, tinha como hipótese a ideia que, se aqueles perfis, utilizavam o *fake* enquanto uma válvula de escape, não existia ali espaço para que questões do âmbito offline fossem tratadas. No entanto, à medida que fui inserida na dinâmica social do VK, pude perceber que a frase “*fake é fake, off é off*” era muito mais complexa do que poderia imaginar e que ela não era tão aplicável assim.

Fake é fake, off é off representa uma dualidade fluída no nicho VK. O online e o offline são conceitos tão fluídos na lógica do ciberespaço que necessitam um do outro para existir. Estamos passando por uma era tão digital, tão informatizada, que chega a ser difícil pensar o online separado do offline e vice-versa. São conceitos que coexistem e isso fica

nítido quando analiso os eventos que tive oportunidade de presenciar dentro do *fake*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Mariza; BERTO, Rachel. **Quem são os fãs de K-pop no Brasil?** Tecnologia & Cultura, 2015.

AMARAL, A. **Autonetnografia e inserção online. O papel do pesquisador-insider nas subculturas da web.** In: Anais do GT Comunicação e Sociabilidade do XVII Encontro Anual da Compós. São Paulo, 2008.

ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante.** Porto Alegre: Artmed, 2009.

BABBIE, E. **Métodos de Pesquisas em Survey.** Belo Horizonte-MG: Editora UFMG, 2005.

BHABHA, Homi K. **O local da cultura.** - 2. ed. - Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

BRAGA, A. **Técnica etnográfica aplicada à comunicação online: uma discussão metodológica.** In: Unirevista, 1(3), 2006, p. 1-10.

CALAZANS, J. H.; C. LIMA, C. A. R. **Sociabilidades virtuais: do nascimento da Internet à popularização dos sites de redes sociais online.** 9 Encontro Nacional da História da Mídia, Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP, 30 de maio a 1 de junho de 2013. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontrosnacionais-1/9o-encontro-2013/artigos/gt-historia-da-midia-digital/sociabilidadesvirtuais-do-nascimento-da-internet-a-popularizacao-dos-sites-de-rede-s-sociaisonline>>

CALDEIRA, Teresa Pires do Rio. **A presença do autor e a pós-modernidade na Antropologia.** Novos estudos - CEBRAP, São Paulo, v.21, p. 133-157, 1988.

CAMOZZATO, Viviane Castro. **Habitantes da cibercultura: corpos “gordos” nos contemporâneos modos de produzir a si e aos “outros”.** 2007. 181 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

CASTELLS, MANUEL. **A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTRO, Celso. **Evolucionismo Cultural: Textos de Morgan, Tylor e Frazer.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2005.

CORRÊA, Fabiano Simões. **Um estudo qualitativo sobre as representações utilizadas por professores e alunos para significar o uso da Internet.** Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras. Ribeirão Preto, 2013.

COUTO, Edvaldo Souza; ROCHA, Telma Brito. **IDENTIDADES CONTEMPORÂNEAS: a experimentação de “eus” no Orkut**. In: A vida no Orkut: narrativas e aprendizagens nas redes sociais / Edvaldo Souza Couto, Telma Brito Rocha, organizadores - Salvador: EDUFBA, 2010. 265p. il

CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria**. 1. ed. São Paulo: Seven Virtual Book, 2011. v. 1. 202p

DE LÉRY, Jean. **Viagem à Terra do Brasil**. Biblioteca do Exército - Editora, 1961.

DUARTE, Renata F. **Práticas comunicacionais e sociais dos cosplayers no Brasil: uma análise dos processos online e offline através do Orkut**. 2008. 101 f. Dissertação de Mestrado. (Comunicação e Linguagens), Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, Programa de Pós-graduação em Comunicação e Linguagens.

EISENSTEIN E. **Adolescência: definições, conceitos e critérios**. *Adolesc Saude*. 2005;2(2):6-7

Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo / Humanitas, 2011.

FANON, Frantz. **Pele negra máscaras brancas**. Salvador: EDUFBA, 2008.

FAVRET-SAADA, J. **Ser afetado** (tradução de Paula de Siqueira Lopes). *Cadernos de Campo*, n. 13, p. 155-161, 2005.

FONTANELLA, Fernando. **O que é um meme na Internet? Proposta para uma problemática da memesfera**. In: Anais III Simpósio Nacional ABCiber, São Paulo, 2009.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel, AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRAGOSO, Suely; ROSÁRIO, Nísia Martins do. **Melhor que eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multiusuário online de caráter multicultural**. *Interin*, vol. 6, núm. 2, 2008, pp. 1-21.

Geertz, Clifford. **A interpretação das culturas** / Clifford Geertz. - 1.ed., IS.reimpr. - Rio de Janeiro : LTC, 2008.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do eu na vida cotidiana**; tradução de Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis, Vozes, 1985;

GUIMARÃES JÚNIOR, M. J. L. **O ciberespaço como cenário para as ciências sociais**. In: IX CONGRESSO BRASILEIRO DE SOCIOLOGIA. Porto Alegre, 1999. Disponível em

<http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/ciber_cenario.html>

HALL, Stuart. **“A identidade em questão”**. In: HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006 (pp. 7-22).

HINE, Christine. **Virtual Ethnography**. London: SAGE Publications, 2000.

JUNQUEIRA, Mary Anne. **Elementos para uma discussão metodológica dos relatos de viagem como fonte para o historiador**. In: Cadernos de Seminários de Pesquisa / orgs. Mary Anne Junqueira, Stella Maris Scatena Franco. – São Paulo : Departamento de História da

KOZINETS, Robert. V. **Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online**. Porto Alegre: Penso, 2014. 203p.

LAPLANTINE, François. **Aprender Antropologia**. Tradução Marie-Angès; Prefácio Maria Isaura Pereira Queiroz. São Paulo: Brasiliense, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MACHADO, Alisson; TOMAZETTI, Tainan Pauli. **Comunicação e etnografia: refletindo práticas sociotécnicas e interações online**. 10º Encontro Nacional de História da Mídia, 2015.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. **Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole**. In: Na metrópole: textos de antropologia urbana[S.l: s.n.], 2008.

MALINOWSKI, Bronislaw Kasper. **Argonautas do Pacífico Ocidental: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné**. - 2 ed. - São Paulo: Abril Cultural, 1978.

MÁXIMO, M. **Compartilhando regras de fala: interação e sociabilidade na lista eletrônica de discussão Cibercultura**. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, UFSC, 2002.

MONTARDO, Sandra. **Redes temáticas na Web e biossocialidade on-line**. Artigo apresentado no GT Comunicação e Cibercultura do XVIII Encontro da Compós – Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação, PUCMG, Belo Horizonte, junho de 2009

MORGAN, Lewis Henry. **A Sociedade Antiga**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2014.

OKABAYASHI, H. K. O. **K-Pop e o corpo amarelo como linguagem contra-hegemônica**. Disponível em

<https://medium.com/@hugokatsuo/k-pop-e-o-corpo-amarelo-como-linguagem-contra-hegem%C3%B4nica-3fdb921dec0c>

PEIRANO, Mariza. **Etnografia não é método**. Horiz. antropol., Porto Alegre, v. 20, n. 42, p. 377-391, Dec. 2014. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832014000200015&lng=en&nrm=iso>. access on 07 Nov. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/s0104-71832014000200015>.

POLIVANOV, Beatriz. **Etnografia Virtual, Netnografia ou Apenas Etnografia? Implicações dos conceitos**. Revista Esferas, Ano 2, no 3, julho a dezembro de 2013.

RECUERO, R. **Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és: a conversação mediada pelo computador e as redes sociais na internet**. Revista FAMECOS, 1(38), 2009, p. 118-128.

RIFIOTIS, T. **Antropologia do Ciberespaço: questões teórico- metodológicas sobre pesquisa de campo e modelos de sociabilidade**. In: Antropologia Em Primeira Mão, (51), 2002.

ROCHA, P; MONTARDO, S. **Netnografia: incursões metodológicas na cibercultura**. In: E-Compós, (4), 2005, p. 1-22.

SÁ, S. **Netnografias nas redes digitais**. In: Anais do GT Tecnologias Informacionais e de Comunicação e Sociedade do X Encontro Anual da Compós. Brasília, 2001. Brasília, 2001

SÁ, Simone P. **O Samba em rede – comunidades virtuais, dinâmicas identitárias e carnaval carioca**. RJ: E-papers, 2005

SAID, Edward W. **Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

SANTOS, Raíra Bohres dos. **Castelos de Pixels: Relacionamentos BDSM no mundo digital virtual 3D Second Life**. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, RS, 2016.

SEGATA, Jean. **E, quem não é fake? Sobre sujeitos no Orkut**. Rev. Eletrônica Portas, v.3, n.3, p.18-35, dez.2009.

SEGATA, Jean. **Lontras e a Construção de Laços no Orkut**. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, 2007.

TAYLOR, T. L. **Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds.** In: R. Schroeder (Ed.) **The Social Life of Avatars: presence and interaction in shared virtual environments.** London: Springer- Verlag, 2002.

URIARTE, Urpi Montoya. **O que é fazer etnografia para os antropólogos.**, Ponto Urbe [Online], 11 | 2012, posto online no dia 14 março 2014, consultado o 30 abril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/pontourbe/300> ; DOI : 10.4000/pontourbe.300.

VELHO, G. **Observando o familiar.** In: VELHO, G. Individualismo e cultura: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987.

WINKIN, YVES. **A nova comunicação: Da teoria ao trabalho de campo;** (tradução Roberto Leal Ferreira) - Campinas, SP: Papyrus, 1998.

