

## Máquina Sensível: uma proposta para ciberetnografia<sup>1</sup>

Gustavo Morais<sup>2</sup>

UFPE e USP

### Resumo

O presente artigo tem como objetivo apresentar um termo que ainda está em desenvolvimento: *máquina sensível*. O termo faz referência à necessidade de contextualizar as pesquisas envolvendo o ciberespaço. A proposta parte das noções ciberespaço e espaço, sendo elas percebidas de formas diferentes em cada cultura. *Máquina sensível* foi criada a partir de etnografias em *lanhouses* e aprofundada em pesquisas realizadas para algumas organizações.

### Palavras-chave

Ciberespaço; espaço; *máquina sensível*; cibercultura; ciberetnografia.

### Introdução

O termo *máquina sensível* surgiu a partir do mestrado em antropologia realizado no período de 2004/2006, que tinha como objetivo analisar simbolicamente a relação do game *Counter Strike* (CS) com um clan<sup>3</sup> no contexto da cidade de Recife. Durante as constantes visitas em diversas *lan houses* percebeu-se que o universo sócio-cultural daqueles *gamers* estava imbricado ao ciberespaço, resultando um olhar mais abrangente para a cibercultura. A pesquisa de campo estava direcionada para observações dos gestos, das vestimentas, das relações com outros clans, dos discursos, das imagens iconográficas do CS, da literatura (revistas, sites, etc) e da ambiência da *lanhouse*. Desde então as pesquisas têm se intensificado aprofundando *máquina sensível*.

---

<sup>1</sup>Artigo apresentado ao eixo temático “Mobilidade, redes e espaço urbano”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

<sup>2</sup>Graduado em Comunicação Social pela Unicap com mestrado em antropologia pela UFPE. Atua como consultor desenvolvendo pesquisas sociais em várias empresas, como Samsung, Positivo Informática, Sony e outras. Pesquisador no NIPI do Programa de Pós-graduação em Antropologia da UFPE e no Departamento de Computação e Sistemas Digitais da USP.

<sup>3</sup>Nome atribuído ao grupo de jogadores que se reúne em *lan houses*. O clan vem da união de clã e *lan*.

## Espaço e Ciberespaço: pequenas observações

Para dar início ao debate do termo *máquina sensível* é importante antes destacar duas noções<sup>4</sup> que nortearão esse pequeno debate, são elas: ciberespaço e espaço. Os termos têm sido bastante discutidos na antropologia, seja para fazer uma análise de uma cultura local em frente a uma global assim como apontar novos direcionamentos teórico-metodológicos.

Falar em ciberespaço hoje já é algo comum, o termo teve notoriedade a partir do romance *Neuromancer* do escritor ciberpunk William Gibson, que o definiu como:

Uma alucinação consensual vivida cotidianamente por dezenas de milhares de operadores em todos os países... Uma representação gráfica de dados extraídos das memórias de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Traços de luz dispostos do não espaço do espírito...” (GIBSON 1984, p. 51).

“É o espaço de interatividade entre máquinas. Uma comunidade **lincada** pelas mídias eletrônicas, experimentando novas formas de organização social” (TARGOWSKI *apud* ProjectCyberpunk<sup>5</sup>, 2005). O ciberespaço é caracterizado como um espaço social e não apenas um espaço de troca de dados binários entre máquinas digitais. O ciberespaço reúne, torna comum, agrupa pessoas.

O ciberespaço é hoje um espaço (relacional) de comunhão, colocando em contato, através do uso de técnicas de comutação eletrônica, pessoas do mundo todo. Elas estão utilizando todo potencial da telemática para se reunir por interesses comuns, para bater papo, para trocar arquivos, fotos, música, correspondência. Mais do que um fenômeno técnico, o ciberespaço é um fenômeno social (LEMOS 2002, p.148).

### Para Bell o ciberespaço

é um termo complexo de definir (...) Nós podemos definir em termos de hardware, por exemplo – como uma rede global de computadores, conectadas através de infra-estruturas de comunicações, que facilitam as formas de interação entre atores remotos. Ciberespaço é aqui a soma de todos aqueles nós e redes. Alternativamente, uma definição baseada parcialmente no simbólico definiria ciberespaço como um espaço imaginado entre computadores onde as pessoas possam formar novas personalidades e novos mundos. De fato, o ciberespaço é isso e muito mais, é hardware e software, e é imagens e idéias – os dois são inseparáveis (2001, p. 7).

---

<sup>4</sup>Fala-se aqui em *noção* e não em *conceito*, pois *conceito* faz referência a algo fechado, finalizado, acabado; congelando a cultura. Sendo “a mudança uma constante na cultura humana” (HERSKOVITS, 1974).

<sup>5</sup> <http://project.cyberpunk.ru/>

Orkut, Twitter, Facebook, MSN, P2P e tantas outras ferramentas mostram o ciberespaço como ponto de encontro, interatividade, troca não só de dados computados, mas de sentimentos, emoções atravessando o monitor e criando um universo sensível. Ele torna-se comunitário.

Dentro deste espaço de convivências, constata-se que as pessoas frequentemente iniciam relações, formam grupamentos, criam ligações fortes em intensidades por vezes bastante significativas (...) o ciberespaço surge como um espaço alternativo, onde algumas referências modeladoras das interações face a face (p. ex., postura, gestos faciais, distância entre os interlocutores, tom de voz, etc.) não se mostram presentes e tampouco necessárias na composição destes vínculos sociais (RIBEIRO, 2004, p.142).

Percebe-se nas definições colocadas uma outra dimensão dada além de máquinas comunicando-se entre si: uma dimensão social. Pessoas criando laços, comunidades, grupos de discussão, trocando arquivos, tribalizando-se, fortalecendo relações sociais. E é essa dimensão que interessa para esse artigo. O ciberespaço é um meio e não um fim. Muitas pesquisas têm limitado o olhar para as ferramentas do ciberespaço, como Twitter. Todavia tem que observar o humano como o centro dessas ferramentas. Para a antropologia, a tecnologia é um fenômeno universal e pode ser compreendida como “o conjunto de processos pelos quais ela (a tecnologia) submete o seu ambiente” (AKOUN 1972, p.576), ou seja, a tecnologia é um meio para alcançar um propósito.

É necessário salientar aqui que o ciberespaço não está limitado apenas ao computador, mas a qualquer aparelho eletrônico que conecte pessoas. Para compreender *máquina sensível* é preciso observar o ciberespaço como um espaço de relações, de trocas; enfim, um espaço que compartilhe a vivência das pessoas e seus contextos sócio-culturais. Esse espaço pode ser comparado metaforicamente com uma cidade, como já observou Boyer em seu livro *Cybercities: “o ciberespaço também tem sido chamado como uma imensa megalópole sem um centro”* (1996, p. 14). Qualquer espaço, seja ciber ou não, traz as marcas das relações sociais com suas sensibilidades, seus contextos, suas formas.

O espaço, portanto, é uma nebulosa ‘noética’: com isso me refiro aos fluxos afetivos, às manifestações estéticas, aos movimentos éticos, em suma, a toda essa órbita do sensível, do sensual, do colorido, do brilho artificial, do dionisiaco, que é também a marca da cultura (MAFFESOLI, 2004, p. 52).

Tanto o ciberespaço quanto o espaço não são apenas físicos, mas espaços que mesmo no silêncio transmitem a sua voz. É necessário encostar o ouvido da alma para compreender o espírito que habita os tijolos, o cimento, a placa-mãe, o HD e toda química que ali foram gastos

para construir e erguer um sonho. “Já que és tão sensível aos efeitos da arquitetura, não terás observado, ao passear por esta cidade, que, dentre todos os edifícios que a povoam, uns são mudos, outros falam, e outros, enfim...cantam...?” (PAUL VALÉRY apud MAFFESOLI 2004: 60). “De fato não tem sentido imaginar qualquer acontecimento sem referência à localidade. O lugar é evidentemente parte integral da existência” (NORBERG-SCHULZ, 1980, p. 06).

Observando com um olhar mais atento e aberto para a pesquisa de campo é possível apreender uma linguagem metafórica em relação ao ciberespaço. Fala-se em sítios (sites) dando a idéia de um espaço demarcado, porém podendo ser visitado a qualquer momento. O byte aqui transforma-se em metro quadrado. Ora, se no ciberespaço tem *sítio* pode também haver outros elementos como *porta*. Não é de se estranhar que nessa linguagem da informática seja utilizado o termo *porta* como a entrada e a saída de dados em um computador, simbolizando “o local de passagem entre dois estados, entre dois mundos, entre o conhecido e o desconhecido, a luz e as trevas, o tesouro e a pobreza extrema” (CHEVALIER 2003, p. 734).

Essas metáforas multiplicam-se quando são observadas as relações sociais dentro do ciberespaço criando novos gestos, novas linguagens, novas tribos, dinamizando mais ainda aquilo que já é dinâmico, a cultura. E essas criações são realizadas a partir do universo simbólico específico de cada cultura ao relacionar-se com o ciberespaço-espaço. É aqui que é apresentada a *máquina sensível*.

### **Máquina Sensível**

Como já foi mencionado, o termo surgiu a partir de pesquisas de campo tanto no meio acadêmico quanto em consultorias realizadas para a indústria de tecnologia digital. Sedimentando ainda mais a dimensão de investigar os dois espaços (ciberespaço e espaço). Concluiu-se a partir das pesquisas realizadas não ser possível dicotomizar esses espaços, ainda que haja uma visão cartesiana e redutora afirmando que seja possível. Para a antropologia “é evidente que o espaço é uma noção construída por cada cultura, construção esta totalmente variável, e servindo de esteio para a construção/organização do universo” (ROCHA PITTA 1999, p. 50). O ciberespaço inserido nesse espaço – o aparelho eletrônico encontra-se em alguma localidade – carrega a ambiência sócio-cultural daquela localidade. A indústria de tecnologia digital já percebeu o quanto é necessário esse olhar, diversas pesquisas

realizadas para Nokia, Intel, Microsoft e outras organizações apresentaram em seus relatórios o valor que o olhar antropológico – enxergar a diferença – foi capaz de gerar grandes *insights* para a regionalização de um produto. Tom Kelly – gerente da IDEO – em seu livro *Tem Faces of Innovation* (2005) observou o quanto é necessário enxergar a diferença no processo de inovação.

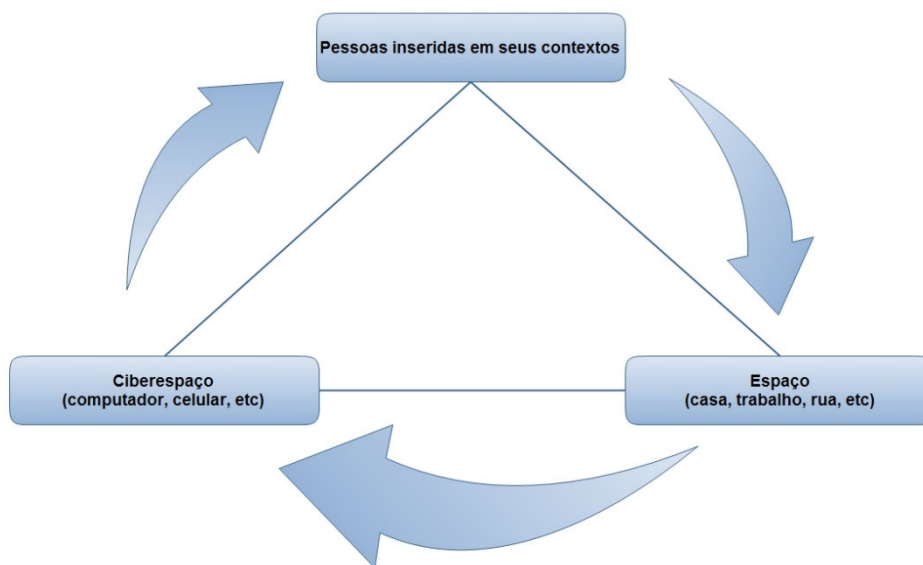
O ciberespaço mesmo estando em uma dimensão tecnológica, o sentido simbólico é percebido de maneira particular em cada cultura, que tem também a sua forma de lidar com o seu ambiente, espaço. É como observa André Leroi-Gourhan:

A charrua<sup>15</sup> malaia, a do Japão e a do Tibete representam três formas próximas, certamente relacionadas na história antiga dos três povos; todavia cada uma delas, representa indubitavelmente algo de único, algo de categoricamente individualizado, tanto pelo cultivado, pelos pormenores da sua montagem, pelo modo de atrelagem e pelo sentido simbólico ou social que lhe está associado (1984, p. 15).

A internet tornou-se um fenômeno universal, mas o olhar de cada cultura para e pelo monitor é diferente. Pressupõe-se aqui que as sensações de um japonês não são iguais a de um brasileiro. Seria reduzir a cultura formada a partir da tecnologia digital, que convencionou-se chamar cibercultura, unicamente ao ciberespaço, e que mesmo assim ainda é bastante diferenciada. Cada grupo está inserido em sua ambiência cultural, quer dizer, nos caminhos percorridos até chegar ao trabalho, narrativas diferentes lidas ou escutadas durante a trajetória de vida de cada membro da cultura, as cores e seus significados, a escrita de seu idioma, o odor que a sua casa possui e a experiência de vida de cada pessoa; enfim, cada um influencia e é influenciado pela sua ambiência cultural. É nessa *incessante troca com o meio cósmico e social* que a máquina sensível vem brotar através da sensibilidade do grupo ou indivíduo. Esses espaços – ciberespaços e espaço – se fundem havendo uma troca nessa vivência. O antropólogo Gilbert Durand definiu essa troca como *trajeto antropológico*, que é “a incessante troca que existe ao nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que emanam do meio cósmico e social” (2001, p. 41).

Olhar para um computador ou celular, por exemplo, não é tão simples como olhar um objeto de utilidade, esse olhar vai além do funcionalismo reducionista colocado até recentemente pelas ciências sociais. Já foi observado na pesquisa de campo, por exemplo, muitos celulares com figuras coladas como: brasões do time ou uma figura de coração. Assim acontece também com o computador, a área de trabalho é preenchida por imagens que fazem parte da vida do usuário, como: fotos de familiares, imagens da natureza e assim por diante. Essa “domesticação” (HARTMANN, 2006) dos aparelhos eletrônicos faz parte da *máquina sensível*, ou seja, eles não

são objetos frios e afastados, eles fazem parte da família, do trabalho. Muitos dizem: *ele* (o aparelho eletrônico) *deve me obedecer*, configurar a máquina, nesse sentido, é adestrar. Pode-se representar *máquina sensível* dessa forma:



Esse gráfico representa a vivência da cultura em sua trajetória junto à cibercultura. Nessa relação entre cultura, ciberespaço e espaço não é possível quantificar a influência que cada dimensão possui, pois o trajeto antropológico é dinâmico não podendo ser especificado precisamente. O importante é perceber essa relação como um influenciando o outro. É uma *troca incessante*.

Nesse aspecto de troca com o meio, o ciberespaço se mostra bastante plural não podendo ser reduzido a um espaço único, pois há diversos internautas com suas influências culturais. Partindo dessa “sensibilidade plural” pode-se falar em “ciberespaços”, quer dizer, é simultaneamente específico e universal; específico por trazer elementos de uma cultura e universal por esses mesmos estarem mostrando-se em uma mesma linguagem que é a digital.

Nessa perspectiva de perceber as diferenças na cibercultura, propõe-se a criação do termo *máquina sensível* para tentar aproximar essa poética que é criada a partir das diferentes culturas diante das máquinas digitais.

## Algumas Conclusões

A proposta do termo *máquina sensível* tem como ampliar o olhar teórico-metodológico para a cibercultura, onde muitas vezes é limitado apenas ao ciberespaço descontextualizando o universo sócio-cultural. Alguns pesquisadores (MILLER 2001, HINE 2000, DICKS 2005, JONES 1999) já perceberam a importância do contexto sócio-cultural na ciberetnografia.

Colocar no contexto poderia ser definido em termos de características mais amplas (...) Por outro lado importa considerar que se limitar à pesquisa *online* não necessariamente implica que contextos mais amplos se tornem invisíveis ao pesquisador (MILLER, 1999, p. 44).

Apesar dessa importância dada ao contexto, é necessário um aprofundamento dessa contextualização. É preciso um olhar fenomenológico, mais aberto aos valores da cultura inseridos no ciberespaço. Observando que nessa interação há trocas constantes de sentimentos, de emoções, de estéticas, que passam pelo ciberespaço oferecendo uma pluralidade de expressões humanas complexas. Pesquisar a cibercultura é não limitar-se apenas a ferramenta. Realizar uma ciberetnografia não apenas é analisar os discursos de uma comunidade no Orkut, por exemplo. Esse olhar empobrece e reduz o espírito humano. A tecnologia é um meio e não um fim. Por ela passa os valores e a visão de mundo de diversas culturas influenciando e influenciada por essa teia chamada ciberespaço. Por isso a necessidade de um estudo mais aprofundado e sensível desses espaços com o intuito de compreender o universo simbólico específico em questão.

## Referências Bibliográficas

AKOUN, André. (1972) *Dicionário de Antropologia*. Ed. Verbo, Lisboa.

BELL, David. (2001) *An introduction to cybercultures*. Routledge, London.

BOYER, M. Christine. (1996) *Cybercities*. Princeton Architectural Press, New York.

CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. (2000) *Dicionário de Símbolos*. Ed. José Olympio, São Paulo.

DICKS, Bella & others. (2005) *Qualitative research and hypermedia – ethnography for the digital age*. Sage, London.

- DURAND, Gilbert (2001) *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*. Ed. Martins Fontes, São Paulo.
- GIBSON, William. (1984) *Neuromancer*. Ace Books, New York.
- HARTMANN, Maren & others. (2006) *Domestication of media and technology*. McGraw-Hill, London.
- HERSKOVITS, Melville. (1974) *Antropologia Cultural*. Tomo II. Ed. Mestre Jou, São Paulo.
- HINE, Christine. (2000) *Virtual ethnography*. Sage, Los Angeles.
- JONES, Steve. (1999) *Doing internet research*. Sage, London.
- KELLY, Tom. (2005) *Ten faces of innovation*. Currency Doubleday, London.
- LE MOS, André. (2002) *Cibercultura – tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Ed. Sulina, Porto Alegre.
- LEROI-GOURHAN, André. (1984) *Evolução e Técnicas : 1 – O homem e a matéria*. Edições 70, Lisboa.
- MAFFESOLI, Michel. (2004) *Notas sobre a pós-modernidade – o lugar faz o elo*. Ed. Atlântica, Rio de Janeiro.
- MILLER, Daniel. (2001) *The Internet – an ethnographic approach*. Berg, New York.
- NORBERG-SCHULZ, Christian. (1980) *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. Rizzoli, London.
- RIBEIRO, José Carlos S. (2004) *Um breve olhar sobre a sociabilidade no ciberespaço*. In: Janel@s do Ciberespaço – comunicação e cibercultura. Orgs. André Lemos e Marcos Palácios. Ed. Sulina, Porto Alegre.
- ROCHA PITTA, Danielle Perin. (1999) *A Expressão Mítica na Complexidade dos Espaços Imaginários*. In: *Espacios Imaginários* / org. María Noel Lapoujade. Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, México.