

GT01 - Ciberpolítica, ciberativismo e cibercultura

Redes sociais e juventude: uma etnografia virtual

Glória Diógenes¹

*jovem q é jovem!!!
Não mata aula, mata logo o professor;
Não toma mel, mastiga logo a abelha;
Não toma leite batido, sacode a vaca;
Não escreve, rabisca;
Não beija, chupa a língua;
Não abraça, agarra;
Não ri, da gargalhada;
Não fala, grita;
Não chora, berra;
Não ama, curte;
Não pede, manda;
Não dorme, cochila;
Não usa camisinha, manda logo plastificar*

(Perfil do Orkut de um jovem de 16 anos, Fortaleza)

Notas Iniciais

O Orkut, a Rede Social de Internet mais utilizada no Brasil², tem se projetado como território de disputas entre grupos, como espaço de expressão de enfrentamentos entre galeras juvenis, como *loci* de entretenimento, paisagem de encontros e relações mediadas pelo amor e o ódio.

As redes sociais tanto podem promover interações pela via de semelhanças como por pontos de atritos e rivalidades. Como bem pontua Castells, “redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós que consigam comunicar-se dentro da rede...” (1999, p. 566). Isso significa dizer que se torna fundamental, mesmo dentro de comunicação mobilizada por conflitos e enfrentamentos, como no caso de torcidas rivais, um conhecimento e compartilhamento dos mesmos códigos que estruturam e dão base às redes sociais.

¹ Professora doutora do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Ceará

² O Brasil vem em primeiro lugar na utilização do Orkut, com 50,66% de usuários, seguido pela Índia com 20,44%.

Embora a juventude represente o segmento social que mais povoa as redes sociais³, ainda existe por assim dizer, um vácuo entre a paisagem das relações virtuais e as experiências juvenis ensejadas nesse início de milênio.

O Orkut é um software do Google, conhecido como uma rede social, criada em 24 de janeiro de 2004 pelo engenheiro turco Orkut Buyukkokten, com o objetivo de ajudar seus membros a iniciarem novas amizades e manterem as existências. (SOUZA e ROCHA, 2010, p. 11).

Dados demográficos do Orkut⁴ confirmam essa preferência, oficialmente, 53.48% dos usuários da rede encontram-se no intervalo de 18 a 25 anos. Como é vedada a entrada de menores de 18 anos, e não existe nenhuma forma de controle da inserção nessa rede social, supõe-se que esse intervalo deve também contemplar jovens menores de 18 anos.

Trago aqui as primeiras anotações de um esforço de etnografia virtual. Elas expressam o desejo de refletir as redes sociais como um campo, que em determinadas situações, vincula manifestações da cidade como um todo. Assim como Lévy (2003) partimos de um cenário de não oposição entre real e virtual.

Assim sendo, sentimentos intensos das Torcidas Organizadas de Futebol (TOF), evidenciados nos estádios de futebol, expressam-se com uma forte carga emocional nas experiências do Ciberespaço. Interessa-nos perceber como um ambiente, com aparente distanciamento entre os corpos, dá suporte, amplia e faz reverberar os sentimentos das principais Torcidas Organizadas do Ceará: TUF⁵ – Torcida Unificada do Fortaleza e CEARAMOR⁶ – Torcida do Ceará. Voltaremos atenção para expressões de amor e ódio e as *misturas* que parecem fundir um corpo guerreiro de torcedor a um corpo de amante sem limites; ambos os estados *excessivos* e tangenciados pelos referentes da violência e da morte.

O corpo da cidade e as cidades do corpo

³ O resultado de uma pesquisa realizada pelo Ibope e publicada pelo Jornal O Povo em 15 de maio de 2011 dividi e classifica o uso da internet através de gerações. Ela conclui que a denominada “geração z” (12 a 19 anos) é a geração que se coloca no papel de reconhecadora das mais recentes tecnologias.

⁴ Coletados no dia 15 de agosto de 2011

⁵ A TUF A **Torcida Uniformizada do Fortaleza** (TUF) foi fundada em 17 de fevereiro de 1991 por um grupo de estudantes universitários.

⁶ A CEARAMOR foi criada em 26 de outubro de 1982 por um torcedor: César Mota;

Ao longo de quase vinte anos, pesquiso, reflito e atuo no campo da juventude. Acompanhei em Fortaleza trajetórias de gangues e galeras, realizei por dois anos, etnografia em bailes *funk*, e em estádios de futebol junto às torcidas organizadas e coordenei, por quase cinco anos, uma organização não-Governamental denominada “Projeto Enxame – Fazendo Arte com gangues e galeras”. Posso afirmar que por um tempo fui também andarilha e co-habitante de mapas da cidade em movimento.

Percebi que a lógica de ocupação da juventude na cidade de Fortaleza, sobretudo aquela que utiliza transportes coletivos, que precisa atravessar fronteiras urbanas para chegar à escola, ao trabalho e espaços de lazer, é cadenciada pela circulação e por territórios em constante composição e recomposição. São corpos em trânsito que parecem carregar signos do bairro, de filiações grupais, de gostos e preferências para onde possível for realizar encontros e representações públicas. Em uma pesquisa do doutorado realizada sobre a cartografia de gangues, galeras e o movimento hip hop (1998, p. 148); identificou-se que as trajetórias desses segmentos na cidade assumiam uma lógica peculiar:

“A territorialidade das gangues é móvel, cambiante, rompendo os limites físico-geográfico dos bairros de periferia. Ela segue o fluxo e as linhas e fuga (Guattari e Rolnik, 1986) das metrópoles modernas. A territorialidade das gangues pressupõe uma movimentação cuja finalidade é tentar transpor a condição de anonimato...”

Os corpos juvenis constituíam e ainda constituem um mapa ambulante da metrópole. Os fluxos transpõem a *invisibilidade* dos bairros de periferia e criam um mapa não fixista da cidade apenas identificado e experimentado por quem pactua a lógica do movimento. A dinâmica de encontros entre *enturmados* processa-se por deslocamentos. Precisei muitas vezes, também, na condição de pesquisadora estar nos *points* de agrupamento de galeras, *dar um giro* nos terminais de transportes públicos, *descer* até a Beira-mar no domingo para acompanhar a *pelada* na areia, sentar ao lado das torcidas no estádio de futebol e embrenhar-me nos bailes *funk*. É o corpo que desenha os territórios.

Metodologicamente, já no segundo estudo⁷ voltado para a mesma temática (mais especificamente sobre torcidas e bailes *funk*), afirmava a importância do corpo como *território etnográfico*:

⁷ “Itinerários de Corpos Juvenis” – o tatame, o jogo e o baile, Annablume, 2003.

“Não há nesse nomadismo das galeras uma idéia de fixidez, de um espaço para cada coisa, tudo se move e se mistura. O corpo leva e traz maquetes de cidades em movimento. Esse é o maior impacto que realiza o nomadismo das galeras no espaço urbano, mostrar que quem segmenta o espaço urbano é o corpo...” (2003, p. 25)

Embora fosse o corpo o lugar de experimentação, de percepção, embora houvesse dimensões empíricas e materiais de pesquisa, fui tomada, na condição de pesquisadora, pelas múltiplas conexões e vias possibilitadas pelo princípio do movimento. Naquele momento, e de forma ainda pouco usual as *Lan Houses* eram apenas utilizadas, prioritariamente, para o acesso a emails e para jogos eletrônicos. Um ano após o término da última etapa da pesquisa, em 2004, é criado o Orkut.

Observa-se que na própria definição de Edivaldo Souza sobre esse site de relacionamentos aparece uma consideração de natureza hermenêutica: o Orkut surge para *iniciarem* (seus membros) *novas amizades e manterem as existências*. É bem verdade que, depois da disseminação dos usos e da adesão ao Orkut em Fortaleza, parte das galeras juvenis e torcidas organizadas, mapeadas nas pesquisas realizadas entre 1994 até 2003, não apenas subsistiram como se multiplicaram.

Uma pesquisa realizada (ABRAMOVAY) no Distrito Federal em 2010, sobre “gângues, gênero e juventude”, ao abordar a relação das gângues com o espaço virtual, evidencia que o uso da internet pelos seus componentes possibilitou o *encurtamento das distâncias e a diminuição do tempo que a informação leva para chegar ao seu destino* (p. 79). Observa-se que a noção de território desloca-se e assume configurações espaciais que não necessariamente coincidem com os mapas da cidade.

Uma das categorias fundamentais para a cosmologia das gângues é a questão do território. Essa categoria também é observada na internet. Os membros de uma gangue formulam seus territórios em perfis de comunidades virtuais que se tornam espaço demarcado de interação entre membros de gângues aliadas e inimigas. Os membros inimigos podem “invadir” o espaço, deixando mensagens de enfrentamento, xingamentos, etc. (p. 176)

Isso significa dizer que os territórios de gângues no âmbito virtual, embora possam ser *formulados*, ganham um estatuto de existência tão real, tão perpassado por conflitos e disputas como os campos de enfrentamento e de rivalidades entre gângues no cenário das cidades. No geral, como já evidenciamos nas pesquisas anteriormente realizadas,

integrantes *ativos* de uma gangue, de uma galera, de uma torcida organizada adquirem outras dobras de subjetividade ao construírem formas diversas de atuação e filiação simbólica. Isso significa dizer que mesmo no plano *material* da cidade, da atuação no bairro e nos estádios de futebol, o pertencimento a uma Ala organizada da Torcida do Cearamor ou de um núcleo da TUF funda um novo nome e outro *batismo social*. Como bem pontuaram Souza e Rocha (2010, p. 30) “o Orkut é uma rede fascinante de invenção e exibição de subjetividades, de diáfanos hibrididades”.

Tal qual como as subjetividades, as cidades criam e multiplicam signos de produção do espaço geográfico e dos percursos e esferas de pertencimento de seus atores. Um hibridismo que, também, funde real e imaginário; ator, espaço e tempo. Sobre esse tema, Ferrara (2009) tece um diálogo com Milton Santos sobre a cidade dos fixos e fluxos. Ela traça uma curiosa distinção entre as metrópoles, cidades cosmopolitas, e as megalópoles.

A megalópole é território urbano em expansão contínua e crescente até uma megacontextualização desterritorializada geográfica, histórica e ecologicamente. Tudo está em fluxo flexível, sem definição, e todos os aspectos da vida são afetados; vive-se cada momento e já não há espaço para planos e perspectivas de longo prazo. (p. 132)

As cidades guardam linhas, vias e desenhos urbanos amalgamados que podem ser continuamente refeitos e redefinidos nas redes sociais. Comunidades virtuais, se é que assim devemos denominá-las, quando se trata das dinâmicas juvenis de TOFs, ampliam espaços de exposição pública e da projeção de marcas identificatórias de atores sociais. Quando se trata de uma TOF, os laços entre seus membros, *fracos ou fortes*, facilitam a formação e adesão à rede.

Segundo Castells (2009: 445) “a Rede é especialmente apropriada para a geração de laços fracos e múltiplos. Os laços fracos são úteis no fornecimento de informações e na abertura de novas oportunidades...”. Os *laços* formados com desconhecidos facilitam o contato de pessoas. Produz-se na Rede outra geografia do tempo e possibilidades de mobilidade do espaço. “O espaço modela o tempo em nossa sociedade, assim invertendo uma tendência histórica: fluxos induzem um tempo intemporal, lugares estão presos ao tempo” (CASTELSS, 1999, p. 557)

Quando se trata de Redes Sociais na internet, não apenas o espaço se diferencia como os atores se constituem sob outra lógica de aproximação e associação. Recuero (2009: 25) afirma que “por causa do distanciamento entre os envolvidos na interação social, principal característica da comunicação mediada por computador, os atores não são imediatamente discerníveis. Um ator, assim, pode ser representado por um *weblog*, um *fotolog*, por um *twitter* ou mesmo por um perfil no Orkut”.

Outra dobra da esfera pública traduz-se no âmbito virtual e parece, enfim, realizar com mais vigor a vontade de velocidade e de movimento dos corpos juvenis. As TOFs apropriam-se rapidamente desse campo de atuação e territorializam o denominado Ciberespaço, apontando desafios para a construção e ampliação da ciberantropologia. Guimarães Junior (1998) realizou uma etnografia em “ambientes de sociabilidade virtual multimídia” e, nesse esteio, ressaltou o desafio do trabalho de campo em diferentes *estruturas comunicacionais*.

Percebe-se que uma ciberantropologia, da forma como está esboçada aqui, apoia-se eminentemente na interpretação dos fenômenos comunicativos que se lhe apresentam enquanto dado (...) O que o trabalho de campo pode proporcionar (e, efetivamente, o faz) são evidências da existência de uma estrutura comunicacional que subjaz às diferenças ocasionadas pela especificidade de cada meio. É evidente que estas estruturas também sofrem influência e interação com as estruturas utilizadas na vida "off-line" de grupos urbanos, o que torna o tema ainda mais complexo e, por conseqüência fascinante. (p. 20)

Em mais de uma década após sua pesquisa, os desafios da ciberantropologia se diferenciam e se multiplicam. Como realizar uma etnografia virtual partindo-se de fenômenos com maior complexidade *comunicativa*? De que forma pode o antropólogo *ler e acompanhar* sinais e expressões de sentimentos nas redes sociais?

Comunidades virtuais: os sujeitos vêm de todos os lugares

A propósito: onde fica mesmo o Ciberespaço? Como realizar uma etnografia de um lugar que não tem delimitação, fronteiras e que seus atores transmudam-se continuamente e não são *imediatamente discerníveis*? A tarefa torna-se mais complexa quando o nódulo central do esforço etnográfico é voltado para a percepção de sentimentos intensos nas redes virtuais. E por que sentimentos intensos?

Na pesquisa realizada em 2003, com as TOF, percebi que

Os jogos das torcidas reproduzem no estádio um mapa que parece submerso no dia-a-dia, faz rugir a tempestade dos enfrentamentos territoriais juvenis. O mapa-estádio apresenta uma curiosa nuance, ele é lugar-flecha, direção do arco do torcedor guerreiro que aponta os lugares da cidade em que age, domina e combate. (DIÓGENES, p. 24),

Os jogos empreendidos pelas torcidas nas arquibancadas eram quase sempre *excessivos*, ouvia-se urros, gritos de guerra, brados para mobilizar a ousadia dos jogadores, palavrões, gestos de uso extremo da energia corporal. O amor ao time, o ódio a torcida rival fazia do jogo um espaço de irrupção da vida social, um tornado de sentimentos. Norbert Elias (1992: 79) destaca a importância da excitação nos jogos e torneios:

“Movimentar, estimular emoções, evocar tensões sob a forma de uma excitação controlada e bem equilibrada, sem riscos e tensões habitualmente relacionados com o excitamento de outras situações da vida, uma excitação mimética que pode ser apreciada e que pode ter um efeito libertador, catártico, mesmo se a ressonância emocional ligada ao desígnio imaginário contiver, como habitualmente acontece, elementos de ansiedade, medo ou desespero”

No caso dos enfrentamentos entre torcedores nas comunidades virtuais, como se expressariam esses sentimentos de amor e ódio, esses *excessos do corpo*? No advento das comunidades virtuais, quando o “nó” que possibilita o vínculo tem um contorno geográfico definido (Ceará/Fortaleza), um componente concreto e material (o time), e o compartilhamento de sentimentos intensos (amor e ódio entre torcidas) como caracteriza o laço virtual? Como se configura, para além da cena do jogo?

São sujeitos nas suas múltiplas faces e possibilidades de existência, sujeitos que atuam como lugares entrecruzados de experimentação, sem que pese sobre eles o lugar restrito do nome próprio. Ferrara (2009, p. 134) “a megalópole cria uma compulsiva sedução de um outro anônimo (...) na interação de mensagens virtuais que apresentam uma alteridade vazia de corpo, mas exageradamente ativa como estímulo mental”. Não necessariamente anônimos, como se reporta Ferrara, mas esvaziados do nome *oficial*, suporte da *personalidade*; para que possam movimentar e dar velocidade a um feixe infinito de estímulos.

Sentimentos intensos, *exagerados* como a raiva, o ódio do opositor, manifestados por ações de violência aparecem tanto na mídia como no espaço de produções acadêmicas, constituindo fronteiras de sociabilidade e sendo mediadas por símbolos territoriais. Quando se trata da esfera pública virtual, a *ausência do corpo* ativa e produz mais velocidade aos fluxos de sentimentos. Amor e ódio correm em todas as direções e atingem sujeitos anônimos ou não, apenas por se encontrarem em lugares que definem e sustentam alteridades (o torcedor rival).

Precisei pedir permissão, e deve ter soado de modo estranho, para tornar-me membro das comunidades virtuais das torcidas dos times principais do futebol no Ceará. Curiosamente, fui aceita de imediato. Acompanhei não apenas os tópicos criados pelas comunidades, os fóruns de discussão, como também pesquisei perfis do Orkut cuja identificação acrescentasse um nome de torcida, por exemplo: “marilia 100% cearamor”. Foram pesquisadas as três primeiras e mais numerosas comunidades de cada um dos times, assim como cerca de quinhentos perfis acrescentados dos nomes das torcidas.

Ao contrário de inúmeras pesquisas sobre Redes Sociais, não nos ativemos aos espaços virtuais relativos à sociabilidade dos torcedores, aos campos de interação e aos laços existentes entre seus participantes. Interessa-nos fluxos de sentimentos sem que necessariamente se esboce uma relação social dual, de um “eu” voltado para um “outro”. Embora para Recuero (2009, p. 44) a desterritorialização dos laços signifique a criação de novos espaços de interação; propomo-nos navegar linhas de *mar aberto*, sem necessariamente ter que identificar pontos, laços e campos e estruturas de vínculos.

Visitando leituras e pesquisas realizadas na esfera virtual, experimento uma dupla sensação, no que concerne a identificação dos temas e conceitos que povoam os estudos nesse campo:

- 1) Utiliza-se, algumas vezes, as mesmas categorias teórico-metodológicas dos estudos que se voltam para *objetos de pesquisa* presumivelmente delimitados no espaço, no tempo e na escolha dos atores (interação, laços, sociabilidade, identidades);
- 2) Considera-se, através do uso do conceito comunicação mediada por computador, a distância axiológica entre homem e tecnologia, entre vida *on-line* e vida *off-line*.

Não seriam as comunidades virtuais linhas, nós, pontos de um *rizoma* que se move, indiferenciadamente, nos modos *on-line* e *off-line*? Tendo em vista que “qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo” (DELEUZE et GUATTARI, 1995, p. 15) as experiências de juventude experimentadas pelas TOFs não expressariam, especificamente, um modo de rompimento com as forças unificadoras em favor da multiplicidade e dos processos moleculares (LÉVY, 1993, p. 138)?

Os sentimentos intensos das torcidas nas comunidades virtuais, seguem princípios de ruptura, de cortes, do uso de significantes que demandam aproximações, contigüidades mesmo sendo operados numa suposta distância e desconhecimento entre atores. Observa-se que no Orkut

Há uma multiplicidade de ferramentas que suportam essa interação e o fato de permitirem que a interação permaneça mesmo depois do ator estar desconectado do ciberespaço. Esse fato permite, por exemplo, o aparecimento de interações assíncronas. (RECUERO, 2009, p. 32)

Os encontros, as associações de interesses, os nós que formam as redes sociais no Orkut traçam faces diversas do que significa proximidade e distância. Mesmo estando-se *off-line* é possível para os torcedores deixar ecoar suas paixões pelo time e ódio ao opositor. Não há cancelas, mediações da máquina e da técnica; os sentimentos das torcidas deslizam e atravessam pontos múltiplos da paisagem virtual. Isso significa dizer que se rompe com a idéia de que se pode operar uma linha capaz de diferenciar a comunicação que existe no âmbito do computador e no campo do que se denomina *forças reais*.

Os agentes efetivos são indivíduos situados no tempo e no espaço. Abandonam-se aos jogos de paixões e embriaguez, às artimanhas do poder e da sedução, aos refinamentos complicados das alianças e das reviravoltas nas alianças. Transmitem uns aos outros, por um sem número de meios, uma infinidade de mensagens que eles obrigam a trincar, falsear, esquecer e reinterpretar de seu próprio sujeito. Trocam em si um número infinito de dispositivos materiais e objetos, (eis a técnica!) que transformam e desviam perpetuamente. (LÉVY, 1993, p. 14)

Toma-se, no escopo dessa investigação, como sujeito de enunciação, não apenas aqueles identificados por nomes, relações biunívocas entre lugar de moradia e laços de pertencimento, filiações culturais no tempo e no espaço. As TOFs estruturam-se como *coletivos cosmopolitas compostos por indivíduos* sem lugar e nomes definidos

de forma linear e fixa. Os coletivos que nos referimos “não são somente meios ambientes para o pensamento, mas sim seus verdadeiros sujeitos” (LÈVY, 1993, p. 19).

Muitos dos perfis pesquisados misturam-se ao time, diluem-se na paixão transborda como fluxo, entre o amante, um sujeito de enamoramento e o time, lugar de filiação no *coletivo cosmopolita*.

Redes sociais e esfera pública: intimidade, corpo e visibilidade

Vale ressaltar que pesquisas acerca das comunidades virtuais são algumas vezes atravessadas por percepções que embora contrárias, se complementam. Grosso modo, ou se toma as redes sociais como *refúgio num mundo sem coração* (LASCH, 1991), fuga de um tempo em velocidade que não acolhe os encontros; ou como seu contrário, *lócus* de exibição, de super-exposição, de escritura pública de si.

Machado Pais (2006, p. 12) quando trata das “buscas de si: expressividades e identidades juvenis” assinala que

Há também, entre alguns jovens, um refúgio na ilusão como estratégia de fuga à realidade. Assim acontece em algumas imersões no mundo virtual do ciberespaço. Por que os jovens aderem tanto aos jogos informáticos? Porque, no cenário virtual de um jogo de computador descobrem-se como protagonistas. As “realidades virtuais” permitem que, em sociedades dominadas por um desemprego juvenil estrutural, muitos jovens se envolvam em “alucinações virtuais”, “drogas virtuais”, “ociosidades virtuais”, “sociabilidades virtuais”, “aprendizagens virtuais” – enfim, realidades que não o deixam de ser simplesmente porque são virtuais.

Como veremos a seguir, jovens das torcidas organizadas de futebol, tomam a esfera virtual como mais um modo de expressão de si, como forma estratégica de ampliar o

volume de sua participação e de sua inserção na comunidade de torcedores. Obviamente que num mundo de “enclaves fortificados” (CALDEIRA, 2000), de uma profunda insegurança simbólica e material são diversificadas as demandas de modos diversos de drogadição e vias de fuga à realidade. O ambiente virtual, dentro desse nexos, é identificado como um escape às perseguições, segregações e estigmas vivenciados por jovens de periferia participantes de TOF no cenário da cidade. Sibilia também põe em relevo a ambiência de um mundo cadenciado pela insegurança e, concomitantemente, pela necessidade de espetáculo e da extrema visibilidade pública.

Esta sociedad aterrorizada con los peligros y con La (falta de) seguridad em el espacio público, estimula un creciente aislamiento individual, inclusive una verdadera reclusión trás los muros de los Barrios privados de las megalópolis y en los refúgios virtuales del ciberespacio. (2008, p. 300).

Trata-se de um “isolamento compartilhado” entre tantos outros sujeitos que precisam utilizar-se de meios para esconder-se de forma a serem vistos, exercerem suas filiações e explicitarem gostos, preferências e sentimentos.

Esta fascinación suscitada por el exhibicionismo y el voyeurismo encuentra terreno fértil en una sociedad atomizada por un individualismo com ribetes narcisistas, que necesita ver su bella imagen reflejada en la mirada ajena para ser. (Sibilia, 2008, p. 302)

No caso do Orkut, o mais interessante é perceber que ele mesmo se identifica como “uma comunidade *on-line* que conecta as pessoas através de uma rede de amigos confiáveis”. Transpõe-se a sensação de atomização e, ao mesmo tempo, propicia-se a produção de imagens muitas vezes sombreadas nas franjas das periferias. Condensa-se mais ainda a dimensão de rizoma apontada por Deleuze e Guattari, onde nesse plano torna-se possível “conjuguar fluxos desterritorializados” (1995, p. 20).

Ao invés de se buscar nas redes sociais um modo de “estudar os padrões de conexões expressos no ciberespaço” (RECUERO, 2009, p. 22), não seria mais profícuo estabelecer um olhar para o que despadroneza uma conduta considerada pública – alojar-se para poder exhibir-se? Recusar a cidade, de onde, também, é recusado e produzir outras dobras de apropriação e de visibilidade pública através da Rede?

É nessa base ambígua, imprecisa e multiforme que se constituem *invenções* do corpo nas comunidades virtuais. É preciso que se ampliem as possibilidades do corpo para que se torne possível a *formulação de novos territórios*. Um corpo que possa transitar nos pontos diversos do rizoma “torcidas organizadas no Orkut” e inventar novas linhas e figurações de si.

Afastados da lógica mecânica e investidos pelo novo regime digital, os corpos contemporâneos se apresentam como sistemas de processamento de dados, códigos, perfis cifrados, feixes de informação. Assim, entregue às novas cadências da tecnociência, o corpo humano parece ter perdido a sua definição clássica e a sua solidez analógica: inserido na esteira digital, ele se torna permeável, projetável, programável. (SIBILIA, 2002, p. 19)

Nesse corpo, parece caber todos os sentimentos do mundo, nele torna-se possível os transbordamentos, os excessos, os desvanecimentos, a transmutação de *sólidos* códigos de sociabilidade. Isso porque é ele que atualiza as variações entre tempo e espaço. O corpo vai exercer aquilo que José Gil (1997) assinala como capacidade de atuar como *transdutor de signos*, como o “suporte das permutações e correspondências simbólicas entre os diferentes códigos em presença (...) o permutador de códigos é o corpo” (p. 23). É ele que transpõe os signos entre as várias dobras da experiência, é ele que atualiza o *perfil* e assim, compõe e promove incessantes permutações entre o *fora e o dentro* e as possibilidades de apresentação do “eu”.

Vale ressaltar que os corpos transcendem o invólucro preconizado pela medicina, a materialização física do que se estabelece como estatuto da existência. Como ressalta Lévy “diversas correntes científicas contemporâneas redescobriram uma natureza na qual, seres e coisas não se encontram mais separados por uma cortina de ferro ontológica” (1993, p.138). Os corpos dos jovens participantes das torcidas pululam aqui e acolá, assumem nomes, cores e imagens disponíveis para operarem a mais curiosa fusão, fazendo uma analogia a Sennett (2001), entre carne e tecnologia.

Paixão, ódio e outros sentimentos intensos: É TUF, É CEARAMOR na Rede

Dornelles (2004), ao observar a sociabilidade ensejada através dos *chats*, assinala que a experiência do indivíduo no Ciberespaço é tão dramática, emotiva e complexa quanto à interação face a face. De outro modo, as redes sociais não apenas possuem modulações

similares das relações sociais fora do ambiente virtual, como potencializam e produzem *croquis* de emoções a serem movimentados em situações presenciais.

No terreno dessa pesquisa, interessa-nos perceber “os corpos misturados” (SERRES, 2001), isso porque “ninguém pode pensar a mudança, a não ser sobre misturas (...) eis a mudança em títulos, em ligas, em tecidos e mapas, eis a mudança por desenhos e reações, chamalote sobre chamalote, mestiçagem” (p. 23). Quando se trata de sentimentos intensos, de paixão e ódio, o que se coloca em primeiro plano é a força de sentimentos que escorrem, se alongam, se prolongam, equivalendo-se à força do erotismo. Refiro-me a perspectiva de erotismo desenvolvido por Bataille (1988) que condensa pulsão de vida e morte: desejo, transgressão e intensidade.

No plano do erotismo, as modificações do próprio corpo, que correspondem aos movimentos vivos que nos sacodem interiormente, estão ligados aos aspectos sedutores e surpreendentes dos corpos sexuados” (p. 30)

Na construção dos perfis das TOF a paixão ao time, o amor a outro ser e expressões de ódio à torcida rival *misturam-se* no âmbito dos *movimentos vivos* que *sacodem* e constroem os atores das redes sociais. São linhas de um erotismo que se constituem nos interstícios do brado da torcida e atravessam múltiplas expressões de amor e ódio.

Tomaremos, no escopo desse texto, *três casos* exemplares de expressão do que aqui denominamos de sentimentos intensos: o *Fanautico*, o torcedor expulso *sem utilidade* e um perfil que lança sinais sobre o que é ser jovem-torcedor.

Ao visitar uma comunidade do Orkut, denominada de “Fanautico+CearamoR”, identificamos a *mistura* inusitada de sentimentos amor e ódio.

Fanautico + CearamoR!⁸

Início > Comunidades > Outros > Fanautico + CearamoR!

descrição:

Liga pro zoológico, chama o camburão!
Diz que a Cearamor, ela matou o leão!
Porque a Cearamor, não dispensa que eu sei!

⁸ Fiz questão de manter as fontes estampadas nos perfis do Orku. Consideramos esses elementos constituintes da linguagem e da estratégia de comunicação dos atores e de suas comunidades.

Matador de leão e come cu de tufgay!
A tuf é gay, é gay, é gaaaaay!
www.torcidacearamor.com.br

Não dá prá esconder,
O que eu sinto por você Ará,
Não dá, não dá, não dá, não dá.

Só sei,
Que a jovem estremece,
A inferno desobedece,
Inconscientemente a gente espanca,
As mãozinhas dançam e embalançam,
Quando passa eu vou atrás
Só sei...
Que Ser FANÁTICO é bom demais...

Êô, Êô..
Eu sou FanáuticôÔô,
Eu sou FanáuticôÔô.

A que corpo se refere o torcedor quando diz: “Só sei que a jovem estremece/ A inferno desobedece/ Inconscientemente a gente espanca”? Provavelmente, ele se reporta ao time, mas sobre ele funde elementos de amor e ódio. O *Fanautico* é matador, desobedece ao inferno, suga as energias vitais do torcedor rival e o reduz a condição de *tufgay*. Nem por isso, nem com toda a crueldade acionada contra o inimigo, o *Fanautico* deixa de ressaltar um curioso discurso amoroso tendo como suporte o corpo: *as mãozinhas dançam e balançam*.

Esse lugar de extravasamento é, com todas as letras, festejado: “Só sei... que ser Fanautico é bom demais”. O sujeito *usa* o corpo, inclusive criando uma pedagogia de gestos do que seria um fanático torcedor, como *transdutor de signos* (GIL, 1997). Finalmente, depois de realizar sua mensagem, num suspiro de satisfação proclama o gosto bom de ser *Fanautico*. Esse sujeito de enunciação – o *Fanautico* da CEARAMOR – cria uma estilística, desenha um *modus facendi* do virtual torcedor. Sibilia (2008, p. 295) considera “todos y cualquiera, siempre que estén convenientemente estilizados como artistas de si mismos, para poder transformarse em um personaje la más aurático posible”. Essa construção do corpo do torcedor, de seus comportamentos, precisa assumir nas redes sociais, através da repetição e sugestões de gritos de afirmação, a intensidade necessária para afetar o corpo-leitor que se encontra diante da tela do

computador: Êô, Êô...Eu sou FanâuticôÔô, Eu sou FanâuticôÔô. Como diz Sibilia, artistas de si mesmos, transmudados em personagens ícones do que se quer incitar no outro.

Interessante perceber a necessidade de se preservar, principalmente nos fóruns e tópicos das comunidades das TOF o ethos do macho, como se não fosse possível unificar num só ator, a imagem do torcedor dissociado do padrão heterossexual. É por isso que um componente da torcida rival, de princípio é *gay*, como afirmação de sua fragilidade, da sua *falta*. A comunidade de Torcedores da CEARAMOR denominada “CEARAMOR a maior do nordeste” é constituída por 14.279 membros e conta com um moderador cujo perfil é “Anderson”, que não apenas aceita ou rejeita a entrada de novos participantes como acompanha e seleciona opiniões e posições que devem ou não permanecer públicas. Um dos tópicos significativos, que diz respeito ao estreitamento da construção de dispositivos subjetivos válidos e inválidos para a construção da imagem do torcedor, pode ser apreciado na justificativa realizada por “Anderson” acerca da exclusão de membros da Comunidade.

[Tópicos Apagado]

Aqui estarão o nome de todos os tópicos que forem excluídos da comunidade, e suas razões. Qualquer coisa falar com moderação.

Anderson

Tópico: Torcedores do ceará são gatos

Motivo: Tópico sem utilidade.

Criador: ' ÑÃÑÐØ

Logo no dia seguinte, ÑÃÑÐØ responde:

22 mai



' ÑÃÑÐØ

Sem utilidade nada....

Será que não posso conseguir um gatinho aqui?

Já que você tem sua "mugier", será que não posso ter meu "homi"?

AFF --"

2 jun



Anderson

sim, tudo bem. Mas para isso mande um recado para a pessoa que vc pretende, ou chat. Esses tipos de coisa não serve para comunidade, mas vou fazer algo destinado somente para isso.

Observa-se no diálogo travado entre 'ÑÑÑÑ e Anderson a produção de um corpo *adequado* à imagem do *ethos* guerreiro do torcedor. Na apresentação do perfil de Anderson, uma citação de Adolf Hitler sinaliza a percepção que o mediador possui sobre a construção de um padrão moral, de um *biopoder* (FOUCAULT, 1988) relativo à condição de ser CEARAMOR: "Torne a mentira grande, simplifique-a, continue afirmando-a e eventualmente todos acreditarão nela." É "sem utilidade" a expressão do desejo homossexual para a construção da noção de "sentimento de comunidade" (CASTELLS, 2003) e, fundamentalmente, para a construção simbólica do corpo do torcedor *dentro e fora* da rede social. Canevacci (2005, p. 31), ao examinar *as mutações juvenis nos corpos das metrópoles* assinala a irrupção de novas tecnologias. Destaca-se nesse esteio de provocações desenhadas por Canevacci a ideia relativa às *tecnologias incorporadas*:

Os componentes naturais do corpo - afirmação de per si já ambígua, pois cada traço do corpo, assim como o corpo em sua totalidade, foi sempre atravessado por poderosos significados simbólicos (e por isso nunca se pode falar apenas no corpo biológico) – foram progressivamente subtraídos à dimensão naturalista do século XIX, para abrir-se e desarticular-se numa miríade de microtecnologias, microprocessadores, chips que podem ser substituídos por próteses temporárias.(p. 31).

Existe um lugar alternativo, a ser criado por Anderson, conforme está escrito na justificativa da “exclusão de membros”, onde será *destinado* à ÑÑÑÑ; naquela *comunidade* apenas é possível existir um dos planos de mutação: o do torcedor. Por isso, é preciso afirmar no Orkut e destacar códigos de identificação, realizar escrituras de si. Souza e Rocha relatam que quase sempre é observada a recorrência de um “tom confessional das escrituras. Em muitas comunidades do *Orkut* tal tom é fortemente evocado”. (2010, p. 199).

Verifica-se a necessidade do ator das redes sociais de torcidas, não apenas de vociferar, repetir, ampliar sua visibilidade (*Fanautico*), de realizar uma profilaxia da imagem (o que *limpa* ou *suja* a comunidade) a natureza da utilidade do ethos do torcedor, como de fazer ver e fazer valer elementos que caracterizam, escrevem e informam a “cara” e o “jeito” da condição juvenil do torcedor. Os perfis de torcedores, cujo nome da torcida acopla-se ao nome do perfil, quase sempre, estampam um extenso relato de si, tal qual a epígrafe que inicia o texto e o exemplo seguinte:

luiz 100% cearamor



muita treta nessa vida

local: caucaia, Brasil

ver perfil inteiro

Sobre luiz

Jovem não briga.....dá porrada
Jovem não vai em festa.....vai pra Balada
Jovem não bebe.....chapa o coco
Jovem não cai.....capota
Jovem não faz amor.....transa,mete,trepa
Jovem não entende.....se liga
Jovem não fuma.....puxa
Jovem não come.....engole
Jovem não entra.....invade

Jovem não mata.....destrói
Jovem não pede.....impõe
Jovem não fala.....Troca ideia
Jovem não defeca.....caga
Jovem não urina.....mija
Jovem não cospe.....escarra
Jovem não solta gases.....peida
Jovem não vai embora.....vaza
Jovem não digita.....tecla
Jovem não reclama.....protesta
Jovem não xinga.....manda tomar no cu

*"O céu estava claro,
A lua quase dourada...
Ali no campo, eu e ela,
E não se via mais nada!
A pele suave,
As ancas expostas,
E eu tocando de leve
O macio de suas costas...
Não sabendo começar,
Olhei o corpo esguio.
Decidi por as mãos
Sobre seu peito macio...
Eu sentia medo!
Meu coração forte batia,
Enquanto ela bem lentamente,
As firmes pernas abria...
Vitória!
Eu consegui!
Tudo então melhorou...
Pelo menos desta vez,
O líquido branco jorrou!
Finalmente tudo acabou,
Mas quase que eu saio de maca!
Foi assim a primeira vez...*

Que eu tirei leite de uma vaca!!!

Você pensou que fosse o quê?

luiz 100% cearamor enuncia logo de saída: “muita treta⁹ nessa vida”. E como não existe meios termos para um torcedor *excessivo*, fanático, ele indica que é 100% cearamor. Verifica-se que a escrita de si representa um modo de “luiz 100% cearamor” dizer da intensificação dos sentimentos em pauta e dos códigos que representam e instituem as

⁹ Gíria muito utilizada pela juventude de periferia que significa dizer: Briga, conflito, confusão.

múltiplas possibilidades do ser juventude. Quase tudo se traspassa, sai do plano convencional, assinala um estatuto de existência. Sibilia considera:

“Esta fascinación suscitada por el exhibicionismo y el voyeurismo encuentra terreno fértil en una sociedad atomizada por un individualismo com ribetes narcisistas, que necesita ver su bella imagen reflejada en la mirada ajena para ser. (2008, p. 302)

Fico me perguntando se a invisibilidade a que estão remetidos, cotidianamente, os jovens de periferias participantes de TOFs encontra nas redes do Orkut ferramentas de inserção social mais veloz e estratégias de representação de si?

Poderíamos considerar, em primeiro plano, essa detalhada lista de predicados de si como um *outdoor* de exibicionismo e narcisismo? O tom assumido pela descrição do perfil, em determinado momento, resvala e conduz o leitor a percepção do duplo, da confusão, da ambigüidade a que está remetida a percepção antagônica das modulações de ser jovem: “Jovem não xinga.....manda tomar no cu”, acoplados a uma aura romântica:

“A lua quase dourada...
Ali no campo, eu e ela,
E não se via mais nada!”

Pontos diversos do perfil de luiz 100% cearamor e o do jovem que aparece no início do texto, assinalam a natureza deslizante, intensa, excessiva e polissêmica de apresentação do “eu” sujeito-jovem: *jovem que é jovem não mata aula, mata logo o professor; jovem não mata destrói*. A palavra arma. É como se o excessivo das palavras pudesse atravessar o corpo que habita os outros lugares, do *esvaziado* corpo anônimo. Aqui se confirma a máxima de Segundo Canclini (2008, p. 44) “mesmo sentado, o corpo atravessa fronteiras”. É que o corpo da Cibercultura opera uma proximidade invisível:

Deste modo, como sugere Rifiotis (2002), “a experiência de campo no ciberespaço torna-se cada vez mais próxima de uma situação de co-presença” (RIFIOTIS, 2002, p.10), não se deixando de problematizar, é claro, a mediação da comunicação por meio de computadores, os diversos softwares e códigos negociados, construídos e compartilhados, sejam eles verbais, escritos, corporais, ou outros (id). (p. 31)

Uma co-presença facilitada pela “alteridade vazia de corpo”, referida por Ferrara (2009, p. 134) constituem, através desse esvaziamento, um espaço veloz de “transmutação de signos” (GIL, 1997).

Essa “geografia móvel”, certamente, exige do etnógrafo *virtual* a produção de um novo corpo e de um novo “desenho dos sentidos” (SERRES, p. 2001, p. 47). Torna-se necessário para o antropólogo *virtual* o exercício contínuo de atravessar fronteiras. Um etnógrafo que possa efetuar movimentos sobre mapas em constante mutação, atravessando *tópicos*, *comunidades* e acompanhando *fóruns* que podem ser *deletados* num breve segundo. Uma saga antropológica que possa visitar sentimentos habitados nas palavras, desenhos, cores e no uso de um número infinito de *ferramentas*. E, sempre lembrando

O mapa não reproduz um inconsciente fechado sobre ele mesmo, ele o constrói. Ele contribui para a conexão de campos, para o desbloqueio dos corpos sem órgãos, para sua abertura máxima sobre um plano de consistência. Ele faz parte do rizoma. (DELEUZE e GUATTARI, 1995, p 22)

Aqui apenas incursionamos em alguns pontos do *mapa*, num primeiro exercício de *conexão de campos*. Escutar o brado do “Fanautico” como se o corpo efetuasse uma co-presença da entrada do time em campo. Perceber que no aparente lugar onde tudo é possível ser criado, onde o *fake* ameaça cobrir os mantos de verdade, mesmo assim ÑÑÑÑ tem sua participação excluída e considerada sem “utilidade”. Acompanhar através de luiz 100% cearamor a percepção de palavras povoada de sombras:

Foi assim a primeira vez...

Que eu tirei leite de uma vaca!!!

Você pensou que fosse o quê?

Talvez seja esse o maior desafio de atuação no Ciberespaço, a percepção de que “é sempre por rizoma que o desejo se move e produz” (DELEUZE e GUATTARI, idem, p. 23). Esse lugar impreciso do espaço que conduz o antropólogo a formular a perene auto-indagação: *você pensou que fosse o que?*

Referências Bibliográficas

ABROMOWAY, Miriam Coord. **Gangues, Gênero e Juventudes: Donas de Rocha e Sujeitos Cabulosos**, Brasília: SDH, 2010.

BATAILLE, Georges, **O Erotismo**. Lisboa: Antígona, 1988.

CALDEIRA, Teresa Pires do Rio. **Cidade de Muros – Crime, Segurança e Cidadania em São Paulo**. São Paulo: EDUSP/ Ed. 34, 200.

CANEVACCI, Massimo. **Culturas Extremas – Mutações juvenis nos corpos das metrópoles**, Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

CANCLIN, Nestor. **Leitores, espectadores e internautas**, São Paulo: Iluminuras, 2008.

CASTELLS, Manuel, **A Sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix. **Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia**, Vol 1, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

DORNELLES, Jonatas. Antropologia e internet: quando o "campo" é a cidade e o computador é a "rede". **Horiz. Antropol.**, v. 10, n. 21, p. 241-271, 2004. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832004000100011&lng=en&nrm=iso.

DIÓGENES, Glória. **Cartografias da Cultura e da Violência – gangues, galeras e o movimento hip hop**. São Paulo: Annablume, 1998.

_____. **Itinerários de Corpos Juvenis – a festa, o jogo e o tatame**. São Paulo: Annablume, 2003.

ELIAS, NORBERT. **A busca da Excitação**. Lisboa: Difel, 1992.

FERRARA, Lucrecia D' Alessio. "Cidade: fixos e fluxos. IN: TRIVINHO, Eugênio. **Flagelos e Horizontes do mundo em rede**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

FOUCAULT, Michell. **História da sexualidade – A vontade de saber**, Rio de Janeiro: Graal, 1988.

GIL, José. **Metamorfoses do corpo**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

GOFFMAN, Erving. **Estigma** – Notas sobre a manipulação da identidade deteriorada, Rio de Janeiro: Zahar, 1975,

GUIMARÃES JR. **Etnografia em ambientes de sociabilidade virtual multimídia**, 1998. Disponível em: http://cfh.ufsc.br/~guima/papers/etn_palace.html

LASCH, Christopher. **Refúgio num mundo sem coração** – a família: santuário ou instituição sitiada? Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. **Cibercultura**, São Paulo: editora 34, 2003.

PAIS, Machado L. Buscas de si: expressividades e identidades juvenis, In: DE ALMEIDA, Maria Isabel et EUGENIO, Fernanda. **Culturas Jovens**, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

SEGATA, Jean. **Lontras e a construção de laços no Orkut: uma antropologia no ciberespaço**. Rio do Sul: Nova Era, 2008.

SENNETT, Richard. **Carne e Pedra** – O corpo e a cidade na civilização ocidental. São Paulo: Record, 2001.

SERRES, Michell. **Os Cinco Sentidos** – filosofia dos corpos misturados, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. **La Intimidad como espectáculo** – 1ª Ed. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2008.

SOUZA, Edivaldo; ROCHA, Telma. **A vida no Orkut: narrativas e aprendizagens nas redes sociais**. Salvador: EDUFBA, 2010

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.