

# *Brincando na Internet: uma análise sobre o imaginário presente nos bate-papos virtuais<sup>1</sup>*

*Enjoying Internet: analysis on the imaginary present in virtual chats*

Christianne Luce Gomes Werneck<sup>2</sup>

**Resumo:** *Análise sobre o significado do imaginário construído na Internet, tendo em vista identificar que valores estão presentes nesse contexto, e até que ponto eles podem contribuir para vivências críticas/criativas de lazer. A fonte de dados utilizada nesta pesquisa foi composta de obras pertinentes ao assunto e ampliada com a realização de entrevistas semi-estruturadas com usuários de programas de bate-papo on line, especialmente do programa conhecido como Internet Relay Chat (IRC). Os valores contidos nas informações levantadas se vinculam a questões tais como linguagem, sexo, realização de fantasias, desejo de admiração e aceitação social, tempo, anonimato, autenticidade, criatividade e autonomia. Esses valores podem trilhar dois caminhos diferentes: ou contribuem para reforçar a vigência dos princípios tradicionais em nossa sociedade, constituindo experiências de lazer alienantes, ou servem de recurso para refletir sobre a essência dessas questões, gerando assim vivências mais críticas e criativas de lazer.*

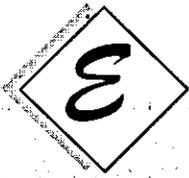
**Palavras-chave:** *Lazer, Internet, Imaginário.*

---

<sup>1</sup> Parte desta pesquisa foi apresentada no V Congresso Mundial do Lazer, realizado em São Paulo em outubro/1998.

<sup>2</sup> Professora da Escola de Educação Física/UFMG. Doutoranda em Educação na Faculdade de Educação/UFMG e membro do Centro de Estudos de Lazer e Recreação (CELAR).

E-mail: chris@eef.ufmg.br



Em nossa sociedade, vem crescendo o interesse das pessoas pelas oportunidades de lazer que o avanço científico-tecnológico, em acelerado processo de expansão nos dias de hoje, vem nos proporcionando. Dentre essas oportunidades, é importante destacar o papel exercido pela Internet, experiência que possibilita “brincar com a tecnologia” e, por isso, vem atraindo cada vez mais crianças, adolescentes, jovens e adultos do mundo inteiro, pelas vivências de conhecimento, aprendizagem, diversão e entretenimento que oferece.

Assim, este estudo teve como objetivo analisar os valores presentes no imaginário virtual, e discutir em que medida eles contribuem para vivências críticas e criativas de lazer. Para isso, utilizei como foco de análise programas de bate-papo *on line*, por representar um campo muito fértil para a manifestação simbólica do imaginário, o que permitiu uma maior compreensão do objeto investigado.

A fonte de dados coletados para esta pesquisa foi composta por obras pertinentes ao assunto (livros, jornais e revistas), *sites* e programas da Internet. Além disso, foram realizadas entrevistas semi-estruturadas *on line*, com usuários de *chat*, especialmente do programa conhecido como *Internet Relay Chat* (IRC), tendo em vista apreender diferentes significados sobre o tema em questão. Para tanto, utilizei o *nick* “Pesquisadora” e contei com a participação de 23 voluntários de diferentes Estados brasileiros, dos quais foi mantido o anonimato, com faixa etária compreendida entre 13 e 45 anos, de ambos os sexos, totalizando cerca de 18 horas de entrevista neste estudo.

Na análise dos dados foi dedicada especial atenção aos sentidos ocultos nas entrelinhas do discurso enunciado pelos sujeitos, buscando identificar e compreender os valores contidos, implícita ou explicitamente, nas informações levantadas.

A infiltração universal do imaginário se caracteriza por um incessante princípio de busca de realização dos desejos, fator encontrado em grande parte do discurso dos sujeitos entrevistados neste estudo, com quem estabeleci longos, lúdicos e fecundos diálogos.

### **O ponto de partida: conectando-se à Internet**

A Internet surgiu em 1969, nos Estados Unidos, e originalmente tinha como objetivo interligar os laboratórios de pesquisa do Departamento de defesa norteamericano. Nesse contexto histórico, marcado pela ameaça constante da

“guerra fria”, os cientistas americanos desejavam construir uma Rede que continuasse erguida mesmo no caso de um bombardeio: ao invés de utilizarem a força das armas, passaram a investir no domínio da informação.

Naquela época, essa Rede era denominada *Advanced Research Projects Agency* (ARPAnet), se caracterizava pela ausência de um comando central e começou a operar com apenas quatro computadores. O nome Internet, propriamente dito, surgiu décadas mais tarde, quando a tecnologia da ARPAnet passou a ser usada para conectar universidades e outros centros de pesquisa, primeiro nos Estados Unidos, posteriormente nos outros países.<sup>3</sup>

Por essa razão, a Internet não é “controlada” de um único local, e hoje engloba um conjunto com mais de quarenta mil Redes no mundo inteiro. O que permite a universal comunicação entre essas Redes é o *Transmission Control Protocol/Internet Protocol* (Protocolo TCP/IP), linguagem comum dos computadores que integram a Internet.

Durante aproximadamente vinte anos a Internet ficou restrita ao ambiente acadêmico-científico. Foi somente no ano de 1987 que o seu uso comercial foi liberado, mas somente nos Estados Unidos. Cinco anos mais tarde a Rede alcançou proporções gigantescas, pois, apareceram inúmeras empresas norte-americanas interessadas em se tornar provedoras de acesso à Internet. Desde então, centenas de milhares de pessoas começaram a se comunicar e a divulgar informações na Internet, que se transformou numa verdadeira “mania” mundial.

No Brasil foi criada, em 1990, por meio de um projeto do Ministério da Educação, uma Rede Nacional de Pesquisas (RNP), que pretendia gerenciar a Rede acadêmica brasileira – até então dispersa em iniciativas isoladas. Em 1992, a partir da RNP, as principais universidades e centros de pesquisa do País, além de algumas instituições não-governamentais, foram finalmente conectadas à Internet.

O uso comercial da Internet, no Brasil, foi liberado no ano de 1995 e, aos poucos, foram surgindo os primeiros provedores de acesso à Rede. Para acompanhar a sua expansão, foi criado pelo Ministério das Comunicações e pelo Ministério da Ciência e Tecnologia um *Comitê Gestor Internet*, inicialmente com nove representantes no País, que conta hoje com mais de um milhão de usuários.

A “antiga” Internet exigia do usuário disposição para conhecer comandos bastante complicados do Sistema Operacional “Unix”. Com a criação da *World Wide Web* (www, ou apenas Web), em 1991, surgiu a possibilidade de enriquecer

<sup>3</sup> Para maiores informações, consultar o site <http://www.uol.com.br>, dentre outros.

o ambiente com imagens e projetos gráficos, tornando a navegação mais simples e agradável para os usuários.<sup>4</sup>

A Rede oferece inúmeros serviços, dentre os quais podemos citar o *Correio eletrônico* (ou E-mail; recurso simples e rápido de enviar e receber mensagens, programas, arquivos e imagens pela Internet); o *File Transfer Protocol (FTP)*, utilizado para a transferência de arquivos); *Telnet* (Protocolo que permite conexão a outros sistemas de computadores na Rede); *Listas de discussão* (aplicação de correio eletrônico muito usada para troca de informações entre pequenos grupos sobre determinado assunto, onde as mensagens são enviadas para todos os "assinantes"); e o *Internet Relay Chat (IRC)*, ou simplesmente *chat*, forma mais antiga de se bater papo na Internet, pois requer um programa específico. Este é, sem dúvida, um dos serviços mais utilizados na Internet, que permite "conversar" com pessoas espalhadas ao redor do planeta, em qualquer hora do dia ou da noite).

O *chat* se processa por meio da relação entre cliente e servidor<sup>5</sup>, e um ponto importante é o canal que o usuário utiliza, pois tudo se passa por meio dele. Um canal é um lugar no IRC onde as pessoas podem se conhecer e participar de discussões. Os Canais IRC são dinâmicos, no sentido de que cada um pode criar um novo canal, e ele desaparece quando a última pessoa for embora. "É como se você entrasse em um enorme corredor (o IRC), onde existem milhares de salas (os canais), com tabuletas na porta indicando o tipo de assunto tratado ali" (PEDREIRA & CAMPOS, 1997, p. 32).

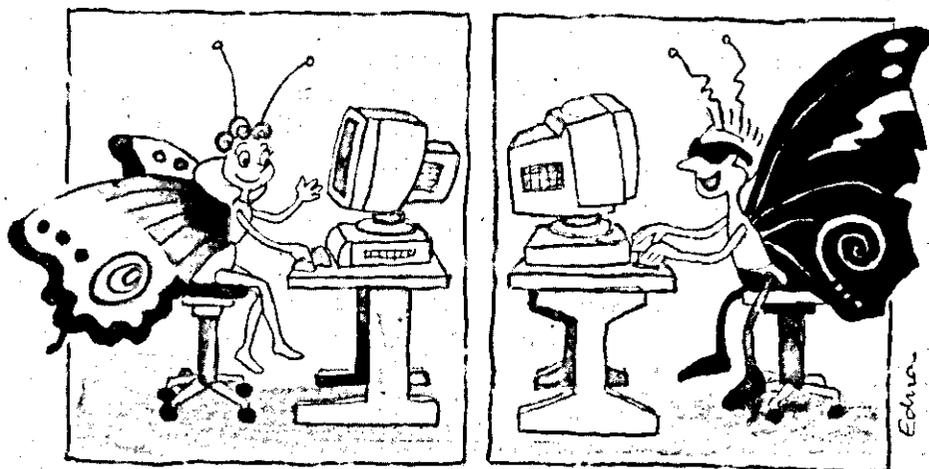
No IRC, muitas pessoas podem participar de uma discussão simultaneamente num "canal" particular, ou em vários canais. Não há restrições quanto ao número de pessoas que podem participar das discussões, ou do número de canais que podem ser formados. Todas as conversações acontecem em "tempo real", e esse é um dos pontos fortes do IRC, além de também ser uma forma extremamente barata de comunicação a longa distância. Pessoas de todos os cantos do mundo podem se encontrar no IRC.<sup>6</sup>

<sup>4</sup> Os endereços da Web sempre se iniciam com <http://>, que significa Hipertext Transfer Protocol.

<sup>5</sup> O programa necessário para entrar no IRC é chamado "cliente", encarregado de ler os comandos enviados e passá-los adiante, filtrando-os e tornando as ações apropriadas. Se necessário, o cliente passa esses comandos para o "servidor", que guarda informações sobre os canais e os usuários, além de outras informações. Ele é, também, o responsável pelas rotas de mensagens para outra pessoa. Uma Rede de IRC consiste, assim, em múltiplos servidores conectados entre si (<http://www.bhnet.com.br/suporte/irc/>).

<sup>6</sup> [Http://www.bhnet.com.br/suporte/irc](http://www.bhnet.com.br/suporte/irc)

Para modificar e incrementar o comportamento de um programa cliente de IRC, são utilizados conjuntos de arquivos de configuração, ferramentas e arquivos de auxílio, conhecidos como *scripts*. Existem *scripts* para a maior parte dos clientes, mas o mIRC é o mais popular de todos.<sup>7</sup>



No *chat* é possível encontrar pessoas com interesses diversificados: bater papo, relaxar, divertir, passar o tempo, trocar idéias, fazer novas amizades, contar segredos, incorporar personagens, realizar fantasias, suprir carências, estabelecer conversas sobre música, esporte, filosofia, educação, política, economia, sexo e erotismo, entre inúmeros outros temas, o que garante o sucesso dessa experiência virtual e faz com que muitas pessoas passem noites inteiras em claro, pois representa um fascinante ritual que não tem hora (e nem limite) para acabar.

O irresistível fascínio exercido pelo *chat* sobre qualquer “internauta” tem algumas razões, sendo que as mais fortes estão relacionadas à questão da *segurança* (uma vez que podemos encontrar milhões de pessoas para satisfazer nossas necessidades e desejos pessoais, mantendo-nos anônimos e invioláveis); e à possibilidade de *acabar* com essa experiência no momento que desejarmos, ou

<sup>7</sup> Existem muitos sites especializados sobre o assunto e, dentre eles, podemos citar o [www.brasirc.com.br/mircscripts](http://www.brasirc.com.br/mircscripts), que apresenta informações avançadas sobre o mIRC, e instruções detalhadas em português.

*prolongá-la infinitamente*, pois sempre tem alguém interessante do outro lado da tela, disposto a bater um papo muito prazeroso sobre o assunto que quisermos.

### **Reflexões primeiras: dialogando com o lazer e com o imaginário virtual**

Conversar pode ser um exercício muito prazeroso, desde que o “bate-papo” se desenvolva num clima de abertura para respostas. Assim, as conversas são traduzidas na troca e interação com o outro, e o diálogo é concebido como um importante princípio inventivo na vida, e categoria fundamental desse encontro (PINTO, 1995).

O diálogo se processa num plano horizontal e exige confiança entre os sujeitos, o que é alcançado por meio da coerência discurso/ação e do intercâmbio de argumentos entre os interlocutores. Um argumento proposto precisa tornar-se objeto de reflexão e exame antes de ser remetido de volta à outra parte e, embora possa se desenvolver a partir de pontos de vista diferentes, o verdadeiro diálogo supõe, reciprocamente, um clima de respeito e esforço por compreensão.

Exige também um pensar crítico, que considera a realidade como um processo dinâmico e dialético. Segundo FREIRE (1987, p.78), o diálogo é um exercício pleno de liberdade. Palavra viva, composta de ação/reflexão e comprometida com a transformação do mundo. “O diálogo é este encontro dos homens, mediatizados pelo mundo, para pronunciá-lo, não se esgotando, portanto, na relação eu-tu.”

Dialogando podemos também denunciar a dinâmica de contradições da realidade e anunciar a pluralidade da vida, levando em conta a diversidade cultural colocada em jogo. Pelo fato de nos apresentar situações diferentes da realidade e de nos trazer de volta a ela pelo aspecto do imaginário, a Internet pode tornar a pessoa, o seu meio e a sociedade na qual vive “externos”, “estranhos”, e por isso pode nos abrir os olhos, fazendo-nos refletir sobre absurdos e dialogar sobre problemas até então despercebidos.

Num bate-papo *on line* podemos encontrar essas características, mas o imaginário pode conferir outros significados, muito mais poderosos, a esse jogo. Nesse sentido, o diálogo virtual se transforma numa brincadeira simbólica, num lugar onde reina a imaginação e onde tudo pode acontecer. Com isso, a linguagem do imaginário se multiplica, circula por todos os cantos e, com ela, proliferam-se os mitos, revelando muitas vezes aquilo em que não se ousa mais acreditar e, por isso, busca-se na imaginação aquilo que a realidade não pode oferecer no nosso dia-a-dia.

Nessa perspectiva o imaginário carregaria, na cintilação da sua ficção virtual a ser consumida, a verdade que nem sempre pode concretizar. Metáfora da história, ela transporta para um *imaginar* aquilo que somente é possível encontrar no *fazer*. “De qualquer forma, a figura presente do imaginário narra, no positivo, uma ausência” (CERTEAU, 1995, p.44).

Entretanto, HELD (1980, p.25) chama a atenção para o fato de qualquer leitura do real passar pelo imaginário, e oscilar dialeticamente entre esses dois pólos. “O fantástico seria o irreal no sentido estético daquilo que é apenas imaginável; o que não é visível aos olhos de todos, que não existe para todos, mas que é criado pela imaginação, pela fantasia.”

Toda realidade é, pois, modelada pelo sonho e recriada pelo autor, e o imaginário só existe em relação àquilo que é real, presente em nosso contexto. Com isso, a fonte da imaginação é a própria experiência cotidiana, e o que vivifica o imaginário e lhe confere densidade são as cenas da nossa vida: considerando os problemas e conflitos enfrentados, as tradições socioculturais, os costumes, os valores morais, as proibições, os cuidados, as angústias, as carências, os desejos, os horizontes de nosso meio e as condições concretas de existência.

O que precisamente torna o imaginário vivo, acreditável e humano é justamente o seu suporte real. O autêntico imaginário não nos distancia da realidade, mas a restitui, especialmente porque nos ajuda a transpor a parede do esquecimento, a tela do esquecimento do hábito irrefletido. Por essa razão, sonho e realidade mantêm estreitas ligações, como afirma HELD (1980, p.26):

“Mais do que em certos temas ou em certos personagens, a essência do fantástico reside antes em certo clima em que, sutilmente, sonho e realidade se interpenetram, a tal ponto que qualquer linha de demarcação desaparece.”

O imaginário é, assim, o mediador entre o real e o irreal. Contudo, há um grande risco que essa mediação assuma função de esquecimento, de exorcismo, de entretenimento e de diversão alienados, voltados para a fuga dos problemas e para o alívio das tensões experimentadas no nosso dia-a-dia, o que serve de alerta para a busca do significado do imaginário presente nas vivências de lazer aqui salientadas.

Em nossa sociedade o lazer é, freqüentemente, entendido como forma de alcançar prazer, diversão e felicidade, fatores encarregados de compensar as frustrações incorporadas em nossa realidade sociocultural histórica. Nesses

termos, o lazer é impulsionado como uma poderosa “válvula de escape” que visa mascarar contradições e proclamar uma sociedade harmônica – ou seja, uma sociedade composta por indivíduos isolados que desconhecem a importância de seu papel enquanto sujeitos sociais e, por isso, acabam abrindo mão de seus interesses, bem como da possibilidade de resistência ao jogo de poder imposto pelas classes dominantes.

Paradoxalmente, o lazer pode contribuir com a compreensão e transformação dos discursos ideológicos opressores e injustos verificados em nosso meio. Para tanto, é preciso romper com os valores conformistas e buscar vivências de lazer voltadas para o diálogo, para a constituição de um viver mais humanizado e para a construção de uma outra realidade mais democrática e mais justa para todos.

Nesse sentido, o lazer representa uma possibilidade de produção de cultura, uma possibilidade lúdica de vivenciar diferentes conteúdos socioculturais comprometida com uma leitura crítica e criativa de nosso contexto, estimulando a luta pela garantia de um viver digno: base para a qualidade de vida e para o exercício pleno e consciente da cidadania (WERNECK, 1998).

Por sua vez, a vivência lúdica representa o usufruto do prazer e da liberdade por meio da criatividade e da autonomia, o que permite ao sujeito tomar posse dos seus próprios desejos. No entanto, uma vez entrelaçados à realidade, nossos desejos – sejam eles conscientes ou não – são permanentemente construídos e reconstruídos coletivamente pelos dados do contexto, ficando imbuídos de um componente que é, ao mesmo tempo, real e imaginário. Afinal, a realidade e a imaginação não se constroem uma contra a outra, mas uma pela outra, conduzindo-nos deliciosamente para a aventura e para o risco.

Enquanto oportunidade de vivência lúdica que estimula o imaginário, será que o bate-papo virtual representa uma chance de acesso ao potencial crítico/criativo do lazer aqui destacado, ou é apenas desenvolvido como mera ilusão alienante? Que valores estão atrelados ao imaginário que impulsiona esse tipo de experiência?

### **O bate-papo virtual: uma opção de lazer que estimula o imaginário**

O bate-papo virtual representa uma oportunidade para a expressão de sentimentos, de inquietudes e de problemas humanos. Alguns desejos – escondidos, enterrados, negados – não chegam a se concretizar, senão

tardiamente, ou apenas quando determinado espaço da sociedade permite, finalmente, que o ser humano confesse seus sonhos e se liberte das amarras sociais. Esse fato é muito comum na Internet, como pode ser evidenciado no depoimento a seguir:

*“O clima do chat é sempre de altíssimo astral, e o mais interessante é você poder ser o que quiser, bastando para isso escolher um nick divertido ou atraente. E o melhor de tudo é a chance da pessoa criada ser você mesma, e ninguém vai saber disso. Falar e assumir tudo o que você tem vontade e acredita, realizar virtualmente todo e qualquer sonho, sem nenhum tipo de restrição. E isso é muito bom...”* (‘@ngel’, 21 anos, estudante de farmácia)

Por mais estranha, louca ou fantástica que uma situação como essa seja, é sempre de maneira tal que cada um busca, como num jogo de espelhos, encontrar nela a essência do ser humano, ou de si mesmo, com a tradução de necessidades, de angústias, de carências e de desejos, com autonomia perante os princípios socioculturais hegemônicos em nosso meio.

Na Internet podemos deixar as nossas “máscaras” de lado para sermos autênticos. As pessoas ficam mais à vontade para falar de si, o que gera relacionamentos inacreditáveis, pois muitas relações saem do plano virtual e realmente acabam se concretizando, dando origem a sólidas amizades ou até mesmo a vínculos amorosos (ANDRIES, FAJARDO e VEIGA, 1997).

O mundo virtual é feito de palavras e de imaginação, e encontrar a “outra metade” é um exercício que começa pela empatia por um nome. Os *nicknames* são convites típicos para o início de uma conversa. Muitos optam pelo apelido, ou mesmo pela simplicidade de seus próprios nomes. Outros preferem *nicks* mais provocantes, que são uma chance para exercitar fantasias, criar personagens, mudar de sexo ou ser o que nunca se foi, nem nunca será.

*“Antes eu usava apenas um nick, que era o meu próprio apelido (Suzi). Mas agora eu vivo trocando de nick, por que algumas pessoas são inconvenientes. Se alguém te xinga através de um nick sem valor pessoal, dói menos do que através do seu próprio nome.”* (‘Spice’, 13 anos, estudante)

*“Sempre uso o mesmo nick, e apesar de muitas pessoas não gostarem dele, ou não me darem atenção por pura superstição,*

*a maioria acaba perguntando o porquê dele. Essa curiosidade pode ser o ponto de partida para um papo muito interessante.*"  
(‘AZARADO’, 45 anos, professor)

Um dos grandes atrativos do *chat* é o fascínio pelo novo, pela surpresa, pelo desconhecido. Ele é, por isso, um lugar de encontro e de convergência do particular e do universal, dosagem sutil de conhecido e de desconhecido.

Há sempre a expectativa de aparecer alguém que se encaixará perfeitamente no perfil da pessoa que idealizamos, seja para uma amizade, para uma aventura, para um namoro, para compensar a solidão, para confiar um segredo, pedir algum conselho ou mesmo para “jogar conversa fora”. Sobre a questão da expectativa, “biba” (27 anos, fisioterapeuta) relata o seguinte:

*“Parece mentira, mas cheguei a me apaixonar por um cara, sem nunca ter visto o rosto dele. Tudo começou com uma conversa simples aqui no mlRC, mas fomos descobrindo muitas afinidades. Enviei a minha foto, trocamos e-mail e telefone, e o interesse só aumentando dos dois lados. Eu ficava na expectativa, pensava nele o dia todo, até ele scanear uma foto. Foi aí que eu percebi que havia idealizado uma pessoa, mas a aparência dele não correspondia ao que eu desejava. Não que ele fosse feio, mas a ‘química real’ não correspondeu à ‘química das letrinhas’, que era perfeita. Não sei quem ficou mais decepcionado, se eu ou ele. Acabamos perdendo contato, não ficou nem a amizade, e tudo não passou de ilusão.”*

A capacidade de envolvimento das pessoas nesse tipo de experiência virtual é bastante significativa, e há uma busca por realçar e colocar em jogo todos os encantos possíveis. O filtro mágico é justamente a capacidade de exercer atração sobre o coração do outro, o que é, quase sempre, imbuído da dimensão erótica e da necessidade de aventura e mistério, de jogos e brincadeiras maliciosas, como nos esclarece “Badboy” (23 anos, advogado):

*“É grande o desejo de realizar fantasias e, à medida que o papo vai esquentando e se tornando mais interessante, é fundamental saber como a pessoa com quem a gente conversa é. Por isso, é tão comum a pergunta ‘como você é’, só pra ver se a pessoa realmente corresponde ao que imaginamos dela. E, no fundo, todos estão em busca de uma certa dose de estímulo sexual, o*

*que é possível quando passamos a dar forma (cor da pele, dos cabelos, altura, peso) àquela pessoa que está do outro lado da tela, que na maioria das vezes tem apenas aspectos positivos."*

Porém, essa opinião não é compartilhada por todos:

*"Geralmente, estou em busca de uma conversa interessante, que possa me enriquecer de alguma forma. Se logo de cara alguém me pergunta como eu sou, o que considero uma futilidade, acho difícil que consiga atender as minhas expectativas. Prefiro dar outro rumo à conversa. (...) Estou sempre em busca de assuntos mais interessantes, discutir questões da atualidade, e espero encontrar afinidades com pessoas que desenvolvam essa linha de pensamento."* ('MARLBORO', 26 anos, engenheiro)

Há sempre o desejo de formar pares, encontrar pessoas com afinidades e objetivos comuns. Essa ficção, seja ela social, cultural, erótica ou científica, pode ser encontrada no contexto virtual, e não cessa de falar na felicidade e na perfeição. Porém, considerando o aspecto da "sexualidade ficção", se imagina e se fantasia precisamente porque não se fará. Assim, como nos lembra CERTEAU (1995), é encontrado nas imagens e nas legendas uma história daquilo que "não se faz", uma história ausente.

*"O chat me possibilita ser totalmente diferente. O que mais gosto de fazer é provocar e seduzir os homens com as palavras, e isso é super fácil. Mas na vida real não ajo da mesma forma; senão todos iriam me achar "oferecida" ou "fácil" demais. Esse jogo só dá certo na Internet, fora dela temos que cumprir os nossos papéis sociais, que são limitados por um padrão de normalidade."* ('misteriosa', 32 anos, arquiteta)

Como sublinha BAUDRILLARD (1992), a sedução representa um domínio do universo simbólico amplamente utilizado como estratégia para o jogo e para o desafio. No jogo relatado acima, a conquista do desafio é garantida pelo anonimato que a Rede proporciona, e incide justamente na inversão dos padrões socioculturais vigentes em nossa realidade, que estabelecem normas de conduta para homens e mulheres.

Essa atitude, entretanto, muitas vezes só se concretiza na Internet, e as pessoas que esperam encontrar num bate-papo virtual um componente erótico como forma de exercitar suas fantasias procuram, freqüentemente, o "desligamento"

da vida cotidiana: seja pelo cansaço, pelas normas sociais de comportamento, pela dificuldade de lidar com os próprios problemas ou porque “não se ousa mais pensar numa mudança do possível. Por isso deve-se contentar em sonhar com ele. Ou em vê-lo, à falta de fazê-lo” (CERTEAU, 1995, p. 42).

A sedução nem sempre tem o sexo como consequência, mas a interação entre esses dois componentes pode expressar um jogo do conquistador consigo mesmo, pois, escondido atrás de um monitor, está protegido e pode colocar à prova o seu lado sedutor, usando apenas as palavras (e a força da imaginação) como arma. Dessa forma, o vocabulário do erotismo expande os limites da imaginação, instaurando uma significação simbólica do prazer e a ilusão da realidade.

*“Sexo virtual é a melhor coisa que podiam inventar, e realmente me satisfaz. Sou muito tímido, até hoje não tive muita sorte com as mulheres, mas aqui me solto totalmente, e sei direitinho o que elas gostam e querem ouvir, consigo conquistar qualquer uma que eu quiser, pelo menos nesse ambiente imaginário. Por isso, elas sempre me acham o máximo, e pra mim já é o bastante.”*  
(‘Donjuan’, 29 anos, analista de sistemas)

As aventuras virtuais amorosas, os deslumbramentos, as proezas dos *internautas* ou os programas de renovação social depositam-se na linguagem imaginativa e oferecem um alibi para a ação. Além disso, os diálogos (e as conquistas) *on line* revelam uma comunicação na maioria das vezes bem-sucedida, que supera quaisquer obstáculos e conflitos. É, precisamente, aquilo que nem sempre se encontra na vida cotidiana, na qual as pessoas mais tímidas demonstram uma grande dificuldade para se expressar e se comunicar. “Apesar de tudo, permanece a ligação entre a felicidade de viver e o perigo de existir, entre encontrar e perder” (CERTEAU, 1995. p.53).

Com isso, muitos utilizam a Internet para camuflar suas dificuldades de relacionamento. O *chat* não é visto, portanto, simplesmente como um mundo virtual, mas como uma poderosa ferramenta de comunicação que provocou uma verdadeira revolução mundial (MATTOS, 1997).

A menos que alguém seja inconveniente a ponto de “tirar do sério” os outros *internautas* (existem formas de “expulsão” no *chat*, que desestabilizam ou mesmo interrompem a conexão com a Rede), essa experiência tem um clima muito tranquilo e jamais aparece sob forma de “exclusão”. Para alguns, chega a ser mesmo “a forma mais democrática de entretenimento que existe” (“BOMBRILO”, 35 anos, engenheiro). A troca virtual se oculta em uma troca

de prazeres e de bens simbólicos que tem a capacidade de realizar desejos, e nesse aspecto o imaginário ocupa um papel decisivo.

Além disso, muitas vezes os contornos da noção de tempo cronológico, estipulado pelo relógio, são diluídos, contribuindo assim com a instauração de um outro tempo, marcado pelo prazer da situação vivida. As variações sobre o tempo são um elemento interessante e particular do imaginário virtual, principalmente considerando a defasagem temporal, ou seja, a idéia de “tempo fixo” alcança outras proporções e permite às pessoas viver tempos diferentes do habitual.

*“Não sei o que acontece, o clima do mIRC é muito envolvente e prazeroso. Às vezes entro para ficar só alguns minutinhos, mas quando vejo estou conectado há umas duas ou três horas. Isso aqui vicia mesmo.”* (‘Carlitos’, 33 anos, médico)

*“Eu tenho a facilidade de acessar do trabalho, pois fico diante da tela o dia inteiro. Mas de vez em quando extrapolo, se o papo é interessante prende mesmo a minha atenção, perco a noção da hora e o serviço acaba ficando acumulado. Mas não posso negar que vale a pena, pois a Internet é uma verdadeira fonte de relaxamento, e alivia um pouco o cansaço e a rotina do trabalho.”* (‘bruxinha’, 25 anos, programadora visual)

Em nossa sociedade o lazer é, geralmente, entendido como um tempo “livre” oposto às obrigações de diversas naturezas, principalmente do trabalho remunerado, consistindo assim em intervalos na vida cotidiana. Enquanto uma opção de lazer, o bate-papo *on line* desenvolvido no contexto do trabalho é, para muitas pessoas, o inverso das tarefas desenvolvidas, e o imaginário contribui para que as relações entre esses dois fenômenos alcancem uma dimensão de oposição. Entretanto, essa visão funcionalista limita a possibilidade do lazer e do trabalho contribuírem para a transformação de nossa sociedade e para o exercício consciente da cidadania, pois são práticas sociais dialeticamente articuladas que não assumem caráter de oposição, mas de interação no seio das características peculiares a cada um desses fenômenos.

O imaginário que permeia as relações entre o trabalho e o lazer no contexto virtual também está presente na linguagem utilizada nesse espaço, que tem uma lógica própria. Essa linguagem é decorrente da necessidade de passar uma idéia com um mínimo de caracteres possível. Como não podemos fazer

uso da voz, dos gestos e dos olhares, uma “msg” (mensagem) mal compreendida pode gerar várias outras para explicar que “isso não é aquilo”. Dessa forma, é muito fácil discernir uma pessoa que já está familiarizada com essa linguagem de outra que acaba de ser introduzida nesse universo simbólico e virtual.

Por isso é fundamental o conhecimento dessa convenção, para que os interlocutores possam se entender rapidamente e eliminar as falhas de comunicação. O diálogo se processa numa grafia própria, diurna e noturna, sem fronteiras que dispõem de um vocabulário de imagens sobre um novo espaço de escritura. Assim, há uma linguagem simbólica que propõe passar uma idéia sem a necessidade das próprias palavras: “:o)” significa um sorriso; “:ó(“ uma expressão de tristeza; “:ox” é traduzido como um beijo, e assim por diante.

Em contrapartida,

“qualquer mudança de linguagem, qualquer criação de termos novos supõe uma compreensão pelo contexto, uma dosagem (...) que, ainda uma vez, é mais que simples dosagem, pois supõe osmose, interpenetração, fusão íntima de elementos” (HELD, 1980. p.153).

É criado, portanto, um vocabulário de troca a ser compartilhado por todos, uma linguagem simbólica, um comércio imaginário. As palavras atacam e esculpem o dado imediato da imaginação. O diálogo não faz desaparecer, por um ato mágico ao ser pronunciado, a imensa exibição das ilusões que se oferecem à vista. Ele próprio está preso nesse elemento de onde sai, e do qual se alimenta. Com isso, arma-se um jogo onde discurso e imaginário se tornam cúmplices. O elemento simbólico determina o enigma das felicidades ao mesmo tempo prometidas e negadas pelas palavras.

Por outro lado, nem sempre se pode confiar um tudo que uma pessoa diz numa conversa *on line*, pois o computador não vem equipado com um “detector de mentiras”, e hoje qualquer pessoa pode ter acesso à Internet. Tudo o que temos de melhor e de pior está presente ali, envolto num manto de anonimato (GANDRA, 1997).

A lógica de uma conversa e a confiança se devem a uma coerência interna. Assim, são colocados em jogo inúmeros fatores, às vezes de rigor implacável, salientando a necessidade de coerência psicológica das personagens, para que não entrem em contradição, o que permitirá ao diálogo fluir naturalmente e, em alguns casos, com profundidade.

Em suma, os valores do imaginário virtual presentes no discurso dos sujeitos aqui pesquisados vinculam-se a questões tais como linguagem, sexo, realização

de fantasias, desejo de admiração e aceitação social, tempo, anonimato, autenticidade, criatividade e autonomia. Todos esses valores podem trilhar caminhos diferentes, isto é, ou contribuem para reforçar a vigência dos princípios tradicionais (e alienantes) em nossa sociedade e cultura, ou servem de recurso para refletir sobre o âmago dessas questões, gerando assim vivências mais críticas e criativas de lazer. A escolha do caminho a ser seguido, entretanto, depende da vontade de cada um de se tornar sujeito de seu próprio discurso. Para isso, é fundamental sonhar para além do permitido socialmente e renunciar a esse tipo de experiência, se ela significar somente uma fuga dos problemas ou mera ilusão.

### **O ponto de chegada: desconectando-se da Rede... para novas reflexões**

Pelo que foi apresentado ao longo deste estudo, no discurso do imaginário virtual há uma relação entre a oferta e a demanda, que procura ligar os desejos às realidades, sem que isso represente, contudo, uma modificação efetiva do real que se almeja. A ficção proposta pelo diálogo *on line*, atrelada à reflexão e à discussão sobre esses princípios, constituem uma forma de exercício que pode permitir uma maior lucidez e maior flexibilidade na manipulação do real e do imaginário presentes na Internet.

Por essa razão, é fundamental sonhar fora das normas, pelo puro prazer, como nos diz HELD (1980) – o que é, para muitos, altamente perturbador. O sonhador que abandona os sonhos “autorizados” não é, e nem será, uma pessoa rentável. É difícil fazer dele um adulto sério, tornando-se um perigo em potencial para a nossa sociedade... É preciso aproveitar o potencial da Internet nessa perspectiva, uma vez que ela possibilita essa inversão de valores, essa autenticidade.

Dessa forma o bate-papo virtual, se representar uma opção crítica e criativa de lazer, pode constituir um extraordinário instrumento para desbloquear o imaginário tanto no nível do pensamento, como da linguagem, fazendo com que o ser humano reflita sobre si mesmo, sobre a sociedade, sobre sua condição de sujeito (ou objeto!) de sua própria história.

O papel do imaginário não é fornecer receitas de saber e de ação, por mais exatas que sejam: é fonte de maravilhamento, de reflexão pessoal e de espírito crítico, pois toda descoberta de beleza nos torna exigentes e, por isso, mais críticos diante do mundo.

Finalizando... deixo aqui uma última advertência:

*"Desde já, o Ministério.BR adverte: IRC em demasia pode provocar tendinite, madrugadas em claro, desvios sociais, problemas familiares e contas telefônicas exorbitantes. :-)"*

(VILELLA, 1997. p.19).

### Referências Bibliográficas

- ANDRIES, E., FAJARDO, K. , VEIGA, V. Q. Nunca te vi, sempre te amei. *Internet World*, Rio de Janeiro, v.2, n.19, p.38-44, 1997.
- BAUDRILLARD, J. *Da sedução*. 2.ed. Campinas: Papirus, 1992.
- CAMPOS, A. C. Mirscripts; os scripts do MIRC turbinam suas madrugadas nos bate-papos da vida. *Guia da Internet.br*, Rio de Janeiro, n.17, p. 20-23. 1997.
- CERTEAU, M. *A cultura no plural*. Campinas: Papirus, 1995.
- FREIRE, P. *Ação cultural para a liberdade*. 8.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- GANDRA, J. R. O amor nos tempos do mouse. *Internet World*, Rio de Janeiro, n.25, p.16-21, 1997.
- HELD, J. *O imaginário no poder*. São Paulo: Summus, 1980.
- MATTOS, M. Mas, afinal, por que o IRC vicia? *Internet world*. Rio de Janeiro, v.2, n.17, p.48-50, 1997.
- PEDREIRA, J. , CAMPOS, E. C. O mundo em suas mãos; tudo o que você queria saber sobre a Internet. *Guia da Internet.br*, Rio de Janeiro, n.12, p.32, 1997.
- PINTO, L. M. S. M. Dos jogos e do prazer. In: *O LÚDICO e as políticas públicas; realidade e perspectivas*. Belo Horizonte: Secretaria Municipal de Esportes/Prefeitura de Belo Horizonte, 1995.
- VILELLA, F. IRC avançado. *Guia da Internet.br*, Rio de Janeiro, n.17, p.19-20, 1997.
- WERNECK, C. L. G. Lazer e formação profissional na sociedade atual: repensando os limites, os horizontes e os desafios para a área. *Licere*, Belo Horizonte, v.1, n.1, p.45-63, 1998.

**Abstract:** *Analysis about the meaning of the imaginary built in Internet, in order to identify which values are present in this context, and how it could contribute to critic/creative leisure experiences. The methodology used in this research had a bibliography character with studies in this area, and it was enlarged with the accomplishment of semi-structured interviews with users of chat programs on line, especially of the mIRC program. The values contained in informations that I've got, links to subjects like language, Sex, fantasies coming true, desire of admiration and social acceptance, time anonymity, authenticity, creativity and autonomy. Those values in our society, constituting alienating leisure experiences, or it can be as a resource to contemplate about the essence of those subjects, making those leisure experiences more critics and creatives.*

**Key-words:** *Leisure, Internet, Imaginary.*