



Second Life. Uma fábrica de sonhos e desejos

Editorial

Que tal ter uma segunda chance na vida? Com a chegada do ambiente virtual **Second Life**, qualquer um hoje pode ser tudo o que gostaria na vida real e não conseguiu. Depois do Orkut, este novo programa, ou jogo de computador, tem ganhado destaque na mídia pelo crescente número de adesões a cada dia. Buscando refletir sobre o que significa essa nova “febre” da internet, e quais as suas implicações para a vida em sociedade, a revista *IHU On-Line* desta semana propôs o tema a alguns professores e especialistas em Second Life.

O professor **Romero Tori**, da USP, reconhece que no Second Life também existem diferenças sociais, enquanto o professor **Cláudio Penteado**, da Universidade Federal do ABC, aponta o espírito do capitalismo na origem desse ambiente virtual. Já o professor **Benilton Bezerra Jr.** compara o Second Life com o cinema e a literatura, afirmando que o jogo nada mais é do que uma nova forma de expressão da subjetividade humana. Por sua vez, o diretor de marketing da Second Life Brasil **Emiliano de Castro** acredita no sucesso da iniciativa, à medida que a participação interativa, para ele, é a tendência do futuro na internet. Para **Gilson Schwartz**, professor na USP, o Second Life é uma expressão do desejo dos usuários.

Com base em pesquisa realizada com o Second Life, a professora **Suely Fragoso**, do PPG em Comunicação da Unisinos, percebe que “há, no Second Life, um vínculo muito forte com a primeira vida e a tal da segunda vida”.

Enquanto isso, para o professor **Luiz Petry**, da PUC-SP, o Second Life não passa de “uma proposta comercial da sociedade da técnica”. Também contribui com este debate **Armando Toledo**, da IBM Brasil, que aposta no crescimento da internet 3D, que hoje tem seu maior exemplo de sucesso no Second Life; e **Carlos Seabra**, produtor de conteúdos de multimídia e internet, que analisa os impactos do Second Life no mundo do trabalho.

Ainda sobre o tema Second Life, é possível consultar nas *Notícias do Dia* do site do IHU (www.unisinos.br/ihu) uma entrevista com **Eliane Schlemmer**, publicada no dia 27-06-2007.

Confira também, nesta edição, uma entrevista exclusiva com o ensaísta húngaro László Földényi, sobre o livro de sua autoria *Dostoyevski lee a Hegel en Siberia y rompe a llorar* (Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2006).

A todas e todos uma ótima leitura e uma excelente semana!

Leia nesta edição

PÁGINA 02 | Editorial

A. Tema de capa

» ENTREVISTAS

PÁGINA 05 | Romero Tori: “O ambiente capitalista do Second Life gera diferenças sociais, como no mundo real”

PÁGINA 07 | Carlos Seabra: Mais do que um jogo em si, um prolongamento da vida real

PÁGINA 09 | Claudio Penteado: “A vida no Second Life pode levar a uma supervalorização do mundo virtual”

PÁGINA 11 | Benilton Bezerra Jr.: Second Life: uma nova forma de expressão da subjetividade humana

PÁGINA 13 | Emiliano de Castro: “O avatar é só uma extensão do indivíduo”

PÁGINA 16 | Gilson Schwartz: “Estamos tratando da visualização de uma metagestão do conhecimento”

PÁGINA 19 | Suely Dadalti Fragoso: Second Life, apenas mais um tipo de existência na internet

PÁGINA 23 | Luís Carlos Petry: “Second Life é uma proposta comercial da sociedade da técnica”

PÁGINA 28 | Armando Toledo: “Não se trata de moda. O conceito de web 3D veio para ficar”

B. Destaques da semana

» Entrevista da Semana

PÁGINA 34 | László Földényi: Dostoiévski chorou com Hegel

» Análise de Conjuntura

PÁGINA 39 | Destaques On-Line

PÁGINA 41 | Frases da semana

C. IHU em Revista

» EVENTOS

PÁGINA 44 | Agenda de Semana

» PERFIL POPULAR

PÁGINA 45 | Noli Claudemir Backes

» IHU REPÓRTER

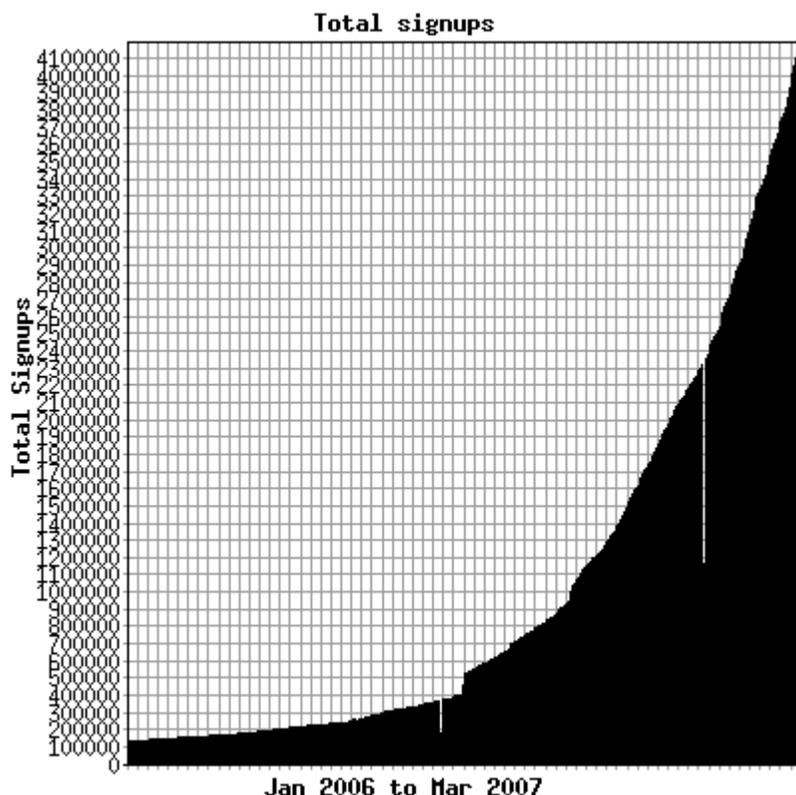
PÁGINA 48 | Erno Wallauer

O que é, afinal, o Second Life?

Imagine um mundo onde você pode ser o que quiser, fazer o que desejar e transformar-se naquilo que sempre sonhou! Essa é a proposta feita pelo Second Life. Trata-se de um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano. Dependendo do tipo de uso, pode ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social. O nome “second life” significa em inglês “segunda vida”, que pode ser interpretado como uma “vida paralela”, uma segunda vida além da vida

“principal”, “real”. Dentro do próprio jogo, o jargão utilizado para se referir à “primeira vida”, ou seja, à vida real do usuário, é “Real Life”, que se traduz literalmente por “vida real”. Esse ambiente virtual tem recebido ultimamente muita atenção da mídia internacional, principalmente as especializadas em informática, pois o número de usuários cadastrados e também os ativos têm crescido significativamente, e ainda cresce de forma exponencial.

Veja o gráfico:



Lançado em 2003 pela empresa norte-americana Linden Lab, Second Life é, portanto, um mundo virtual, onde o internauta descobre um continente digital transbordando em pessoas, entretenimento, experiências e oportunidades. Nas ilhas produzidas especialmente para os brasileiros, encontram-se ambientes que reproduzem a cultura nacional.

Também é possível fazer dinheiro real neste mundo virtual. O Second Life tem uma economia totalmente integrada e planejada para recompensar o risco, a inovação e a arte.

Residentes criam seus próprios bens e serviços virtuais. Por manterem seus Direitos de Propriedade Intelectual sobre suas criações, eles são capazes de vendê-los em vários pontos in-world.

Second Life tem sua própria moeda corrente, o Linden Dollar¹ (L\$). Os residentes usam seus Linden Dollars para

¹ Linden: nome da moeda virtual utilizada pelos avatares (membros) do Second Life. (Nota da *IHU On-Line*)

pagar pelos bens ou serviços fornecidos por outros residentes. Hoje, já é possível comprar Linden Dollar (L\$) com Reais (R\$). Basta adquirir a moeda virtual KAIZEN² Cash (KC\$) e trocá-la por Linden Dollar (L\$).

Crie sua conta no site www.secondlifebrasil.com.br e entre para este universo online, onde é possível voar ou se teletransportar, trabalhar, fazer novos amigos, estudar, criar produtos e obras de arte, passear, namorar, fazer compras, vender, dançar, anunciar...

² KAIZEN Games - Unidade de negócios de entretenimento da KAIZEN Corp, a KAIZEN Games iniciou sua atuação em 2004 com o Portal UGO (www.ugo.com.br), primeiro provedor de Internet com conteúdo exclusivamente dedicado aos games. Também é da KAIZEN Games o Priston Tale, MMORPG gratuito e apontado como um dos dez melhores de todos os tempos, e o MMOG Audition, nº 1 do ranking na China, com mais de 100 milhões de jogadores. A KAIZEN Games também tem licença do Second Life para a América Latina e demais países de língua portuguesa e espanhola. Na internet: www.kaizengames.com.br.

Second Life Brasil

Assinatura básica: gratuita

Assinatura premium: R\$ 19,90 por mês

Configuração mínima: processador Pentium 3 ou Athlon 800 MHz, 250 MB de memória RAM, placa de vídeo ATI Radeon 8500 ou 9250, nVidia GeForce 2 ou GeForce 4mx, 37 MB de espaço livre em disco, conexão de internet cabo ou DSL e Windows XP (Service Pack 2) ou Windows 2000 (Service Pack 4).

Configuração recomendada: processador Pentium 4 ou Athlon 2000+ 1.6 GHz ou superior, 512 MB de memória RAM, placa de vídeo , ATI Radeon 9600 ou X600, nVidia GeForce FX 5600, GeForce 6600 ou superior, 37 MB de espaço livre em disco conexão de internet cabo ou DSL e Windows XP (Service Pack 2).

“O ambiente capitalista do Second Life gera diferenças sociais, como no mundo real”

ENTREVISTA COM ROMERO TORI

Romero Tori concluiu o doutorado em Engenharia Elétrica pela Universidade de São Paulo em 1994 e obteve o título de Professor Livre-Docente pela Universidade de São Paulo em 2003. Atualmente, é professor associado da Universidade de São Paulo e professor titular do Centro Universitário Senac. Organizou o livro Fundamentos da computação gráfica (2. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora, 1987, v. 1), em parceria com Reginaldo Arakaki, Lúcia Filgueiras e Antônio Massola. Em parceria com Cláudio Kirner, publicou os livros Realidade virtual: conceitos e tendências (São Paulo: Editora Mania de Livro), e Fundamentos e tecnologia da realidade virtual e aumentada (Porto Alegre: SBC, 2006). Em seu currículo Lattes os termos mais freqüentes na contextualização da produção científica, tecnológica e artístico-cultural são: computação gráfica, realidade virtual, multimídia, hipermídia, educação virtual interativa, educação, tecnologia educacional, educação à distância, computer games e biblioteca gráfica. Leia, a seguir, a entrevista que o professor concedeu por e-mail para a IHU On-Line sobre Second Life:

IHU On-Line - De que maneira o Second Life pode proporcionar a ampliação dos sentidos humanos?

Romero Tori - Na medida em que você pode imergir em um mundo virtual, voar, teletransportar, conversar com pessoas localizadas em qualquer lugar do mundo como se estivesse no mesmo lugar, mudar seu ponto de vista à vontade, entre outras facilidades que a realidade virtual propicia, podemos dizer que alguns de seus sentidos ficam ampliados nesse mundo virtual. Outros sentidos, como tato, olfato e paladar, ao contrário, ficam inúteis. Todavia, as pesquisas de realidade virtual já vêm desenvolvendo soluções para todos esses sentidos. É, portanto, questão de tempo para que essa tecnologia, já existente em laboratórios de pesquisa, alcance o grande público e passe a fazer parte desse ambientes virtuais no futuro.

IHU On-Line - O que é o videoavatar? Como ele funciona?

Romero Tori - Videoavatar ainda não existe no Second Life, sendo uma tecnologia ainda restrita aos laboratórios de pesquisa em realidade virtual. O videoavatar é um avatar³ que reproduz dentro de um ambiente virtual, ao vivo e em tempo-real, a própria imagem tridimensional de uma pessoa, capturada por diversas câmeras de vídeo. Quem estiver interagindo com essa pessoa à distância pode vê-la sob diferentes ângulos, caminhando dentro do mundo virtual, como se faz com os avatares do Second Life, por exemplo.

³ Avatar: denominação comumente utilizada para a representação gráfica de um usuário em ambiente digital, online ou offline. (Nota da IHU On-Line)

***IHU On-Line* - Qual é o impacto da realidade virtual para o consumidor e para a economia?**

Romero Tori - São inúmeros os impactos para o consumidor. Vou citar alguns: caminhar por um mundo virtual é muito mais intuitivo e envolvente do que navegar por menus e telas; o realismo propiciado pela realidade virtual permite que o consumidor conheça e experimente produtos à distância e a um custo ínfimo; e é uma ferramenta poderosa para atividades de educação à distância (por exemplo, laboratórios virtuais e museus virtuais, simuladores etc.). Além disso, participar de comunidades virtuais é uma experiência gratificante, mesmo que a interação se dê apenas por meio de textos. No entanto, se essa interação acontecer dentro de um ambiente tridimensional, a experiência será ainda mais intensa e envolvente.

Para a economia, os impactos ocorrem como consequência daqueles provocados no consumidor: maior demanda por produtos para os ambientes de realidade virtual, uma economia de custos nas atividades virtuais, ao se evitar deslocamentos e necessidade de espaços reais. Até créditos de carbono as atividades virtuais a distância podem pleitear. Por fim, em ambientes com o Second Life, que possuem uma economia própria, há um reflexo na economia real, na medida em que é possível a geração de riquezas e empregos virtuais, que se transformam em riquezas e empregos reais.

***IHU On-Line* - Como é o ambiente de negócios do Second Life? Como ganhar dinheiro na vida real por meio da economia do Second Life? Quem administra essa economia? Ela é regida por quais fatores?**

Romero Tori - Trata-se de um mundo com economia própria. Tudo o que é criado lá dentro tem seus direitos autorais reservados aos respectivos autores, que podem vender, alugar, doar etc. Os avatares também podem prestar serviços a outros avatares e receber por isso. Os

pagamentos no Second Life são realizados por meio de uma moeda própria, o Linden, que pode ser convertido para dólares no mercado real. Hoje, a cotação de um dólar é de aproximadamente 300 lindens. Há também pessoas reais contratadas por empresas para trabalharem, via avatares, dentro do empreendimento virtual da empresa, por exemplo, como recepcionista, segurança, instrutor etc. A regulação dessa economia se dá pelo próprio mercado, seguindo os princípios da oferta e procura. Há muita similaridade com a economia real, apenas numa escala muito menor.

***IHU On-Line* - A desigualdade social também aparece na Second Life?**

Romero Tori - Sim. O ambiente do Second Life, sendo capitalista, gera diferenças sociais, como no mundo real. Mas as diferenças se restringem a questões econômicas, culturais e comportamentais. Apesar de não termos fome nem doença, podemos ter discriminações, ostentações, facções, e, infelizmente, quadrilhas, crimes e atividades de submundo, que acabam se refletindo no mundo real.

***IHU On-Line* - O senhor poderia destacar quais fatores contribuíram para o sucesso do Second Life?**

Romero Tori - Destaco a facilidade de conversão de Lindens (a moeda do Second Life) em dólares; a liberdade para que os próprios usuários criem objetos virtuais dentro do ambiente; a garantia de que eles terão a reserva dos direitos de tudo o que criarem ou fizerem dentro do Second Life (como ocorre no mundo real); saberem que por trás de cada avatar existe uma pessoa real; que eles não estão interagindo com um programa de computador, mas com gente; a facilidade para criação e participação em comunidades virtuais; e a possibilidade de assumirem qualquer personalidade, fazendo praticamente tudo o que desejarem nesse outro mundo.

Mais do que um jogo em si, um prolongamento da vida real

ENTREVISTA COM CARLOS SEABRA

“Tal como na vida real, no Second Life gasta-se dinheiro e isso parece ser, inclusive, uma fonte de prazer para as pessoas. Que também gostam de ganhá-lo, obviamente”, afirma Carlos Seabra, editor e produtor de conteúdos de multimídia e internet, em entrevista concedida por e-mail para a IHU On-Line. Seabra é também consultor de tecnologia educacional e redes sociais, autor de diversos artigos, softwares educacionais, jogos de entretenimento, sites culturais, educacionais e corporativos. Nascido em Lisboa, Portugal, reside há 38 anos em São Paulo. Seu site pessoal é <http://seabra.com/>.

IHU On-Line - O Second Life pode ajudar a distribuir produtos culturais? De que maneira essa disseminação ocorre no universo virtual?

Carlos Seabra - Não colocaria como “distribuição” apenas, pois trata-se de um ambiente de imersão que permite a vivência de produtos culturais e educacionais, de lazer, atividades profissionais, enfim, é uma extensão da vida real. Outra característica do metaverso⁴ é a imersão, a vivência integral. Assim, no Second Life podemos ver um filme como se estivéssemos numa sala de cinema real, com boa qualidade. Isso permite que, além da distribuição, os produtos podem ser consumidos in loco, desde que digitais. Porém, certamente há a possibilidade, ainda mal explorada, de promover a distribuição de produtos virtuais que possam ser trocados por seus equivalentes reais. Isso pode aplicar-se a livros, discos, DVDs, software etc.

IHU On-Line - O entretenimento na internet está mudando? A tendência dos jogos online é seguir esse caminho? Por quê?

⁴ **Metaverso**: nome utilizado para caracterizar o universo virtual do Second Life. (Nota da *IHU On-Line*)

Carlos Seabra - A interatividade é o elemento central dos jogos na internet. O que não significa que seja sempre emulando a realidade. Há jogos onde o participante interage com bots (robôs de software), outros em que a interação ocorre em grupos que acabam se conhecendo, e outros ainda em que a interação se dá de modo anônimo, além das combinações entre todos esses elementos. Não vejo necessariamente um “caminho” tal como apontado na pergunta, que leve os jogos online na direção de interfaces, tal como o Second Life. Inclusive, só podemos chamar o Second Life de jogo se assim também chamarmos a vida (o que não deixa de ser), mas o Second Life é mais um prolongamento virtual da vida real do que um jogo em si. Ele é um ambiente inclusive onde podem haver vários jogos. Você poderá, com seu avatar, encontrar outro em frente a um tabuleiro de xadrez, e poderá entrar em ambientes no metaverso, onde ocorram jogos de diversos tipos.

IHU On-Line - Qual será a próxima novidade 3D na internet?

Carlos Seabra - A melhor forma de antecipar o possível futuro é olhar para trás, para tudo o que a humanidade já imaginou. Dos romances de ficção científica (Clifford

Simak⁵, em seu *Terra insólita*, previa interfaces holográficas interativas, casas dotadas de inteligência artificial e interface com reconhecimento de voz) às alucinações e magia de tempos medievais (nada mais parecido com isso do que o que a tecnologia já nos permite hoje!), tudo o que a humanidade já desejou ou imaginou é disso que a tecnologia se encarrega de viabilizar... As etapas já em estudo e testagem para a Internet 3D são a possibilidade de interação com voz (que não acabará, obviamente, com a interface de diálogos por texto), o uso de webcams para captar do usuário suas expressões e colocá-las em seu avatar (olhos arregalados, sorrisos, movimento das sobrancelhas, sincronia labial), e o sensoriamento dos movimentos corporais, permitindo que uma caminhada no Second Life queime boas calorias na vida real...

***IHU On-Line* - O Second Life gera algum impacto para o consumidor?**

Carlos Seabra - Tal como na vida real, no Second Life gasta-se dinheiro e isso parece ser, inclusive, uma fonte de prazer para as pessoas, que também gostam de ganhá-lo, obviamente. Trata-se de um inteligente fator de sucesso do jogo: sua economia é real e engaja as pessoas em trocas, que fazem parte do próprio mecanismo lúdico (não é à toa que o jogo de tabuleiro mais vendido no mundo seja o Monopólio, no Brasil conhecido como Banco Imobiliário, um sucesso que existe há mais de 50 anos). Os impactos serão inúmeros, pois muitas e cada vez mais pessoas passarão a consumir produtos adquiridos via metaverso. Um celular virtual adquirido no Second Life permitirá à pessoa recebê-lo “de verdade” em sua casa pelo correio. Ou um voucher obtido no Second Life lhe dará um desconto real num aparelho de televisão ou computador numa loja real. A indústria e o comércio poderão antecipar lançamentos no

⁵ Clifford Simak (1904-1988): escritor norte-americano de ficção. (Nota da *IHU On-Line*)

metaverso, testando, desse modo, a reação do público e dimensionando estratégias de marketing, bem como adaptando seus produtos a tendências observadas no “metamercado”.

***IHU On-Line* - Quais são os impactos do Second Life no mundo do trabalho?**

Carlos Seabra - No mundo do trabalho, na prestação de serviços, também poderemos ter grandes impactos. Reuniões virtuais entre funcionários de várias filiais (o que já é feito por quase quatro mil funcionários da IBM, por exemplo) permitirão dosar as viagens reais com seu custo em dinheiro e tempo, mais ainda em época de crise aérea. Cada vez mais, haverá um mercado de trabalho para avatares, para atendimento ao público e para operações mais sofisticadas - chegando um dia até a mesa de operações (por que não imaginar um especializado cirurgião operando através de um robô localizado numa pequena cidade longínqua, através de conexão de seu avatar com paramédicos locais e interfaces virtual-real?). Além dos aspectos acima levantados, é necessário também estarmos atentos para novas formas de conflitos e exploração do trabalho humano, pois um avatar de um apresentador de TV no metaverso poderá ter substituído seu ser humano por outro se houver conflito trabalhista ou contratual - do mesmo modo que um operador de uma máquina digital não precisará mais ser um ser humano, mas sim um avatar, e, neste caso, um operário brasileiro que esteja com salário muito elevado poderá ser substituído em minutos por outro nas Filipinas com uma remuneração cinco vezes menor!

“A vida no Second Life pode levar a uma supervalorização do mundo virtual”

ENTREVISTA COM CLAUDIO PENTEADO

De acordo com o professor Cláudio Penteado, da Universidade Federal do ABC (UFABC), é possível observar no Second Life um ambiente ambíguo. De um lado, ressalta ele, o metaverso promove “um individualismo das pessoas que se fecham dentro do mundo virtual, limitando suas sociabilidades no mundo real”. Por outro lado, destaca Penteado, “os habitantes do Second Life acabam criando novas comunidades que em diversos casos extrapolam as fronteiras virtuais”.

Penteado é Cientista Social formado pela USP (FFLCH), especialista em Teoria da comunicação (Pós-graduação Lato Sensu na Fundação Cásper Líbero, São Paulo). Mestre em Ciências Sociais pela PUC/SP e doutor em Ciências Sociais pela PUC/SP, atualmente ele é pesquisador do Núcleo de Estudos em Arte, Mídia e Política (NEAMP - PUC/SP), no qual participa de pesquisas de projetos temáticos FAPESP sobre política e as novas tecnologias.

Penteado desenvolveu a pesquisa Universo virtuais: estudos das sociabilidades presentes no jogo Second Life. Confira a seguir a entrevista concedida por e-mail, à IHU On-Line:

IHU On-Line - Por que o Second Life se tornou um fenômeno?

Claudio Penteado - O Second Life se destaca como fenômeno inicialmente pelo seu rápido crescimento, agregando um número cada vez maior de habitantes. Mas creio que podemos considerá-lo um fenômeno por suas características pós-modernas, em que as relações sociais são “turbinadas” pelos avanços tecnológicos da tecnologia da informação e comunicação. Destaco nele pelo menos três fenômenos. O primeiro é econômico, à medida que um número cada vez maior de pessoas e empresas estão interessadas em desenvolver negócios no universo virtual. Lembro que recentemente aconteceu um evento, “Second Life que negócio é esse?”, que

reuniu pessoas interessadas em participar das oportunidades econômicas por esse programa. O segundo é a necessidade humana de encontrar espaços para fugir das pressões sociais, e o terceiro é a formação de comunidades (processo de identidade).

IHU On-Line - Como se dá a sociabilidade em cidades digitais, no Second Life?

Claudio Penteado - As sociabilidades podem ocorrer de diversas formas. A forma mais comum é pela relação “direta” avatar com avatar. Mas o Second Life também propicia outras formas como o envio de mensagens; a compras de objetos, de casas etc; o pagamento por serviços (utilizados pelo avatar); a venda de serviços;

áreas de entretenimento; blogs; formação de comunidades virtuais; e até a possibilidade de ampliação da relação no mundo “off-line”.

IHU On-Line - No mundo virtual, as pessoas podem ser o que desejam. Alguns especialistas dizem que todos os usuários querem ser bonitos e ricos. Com a utilização constante do programa, as pessoas poderão ficar desiludidas ao tentar aplicar na vida real o que acontece na virtual?

Claudio Penteado - Há perigos de viver uma segunda vida? Acredito que não existam perigos óbvios e de curto prazo. Contudo, a vida no Second Life pode levar a uma supervalorização do mundo virtual, no qual as atividades podem parecer mais interessantes. Outro perigo que vislumbro é a valorização excessiva das relações mediadas, que, apesar de serem importantes no contexto da Sociedade da Informação, acaba por restringir e limitar as relações diretas entre humanos. Somos seres emocionais, precisamos de contato humano, o que faz parte do processo da vida social.

IHU On-Line - Na sua pesquisa, o Second Life é apontado como um programa utilizado por usuários que tentam fugir da racionalidade. Que outros fatores levam as pessoas a optar por ter uma segunda vida?

Claudio Penteado - O desejo de viver novas experiências, a pulsão de errância (conforme o pensamento de Maffesoli⁶) e a realização do duplo

⁶ Michel Maffesoli: Sociólogo francês. Leciona na Sorbonne - Paris V, é diretor do Centro de Estudos sobre o Atual e o Quotidiano (CEAQ) e edita a revista Sociétés. Escreveu inúmeros livros importantes para a compreensão da mutabilidade social moderna e pós-moderna, como *A conquista do presente*. (Rio de Janeiro: Rocco, 1984); *A contemplação do mundo*. (Porto Alegre: Artes & Ofícios, 1995); *A transfiguração do político: a tribalização do mundo*. (Porto Alegre: Sulina, 1997); *Lógica da dominação*. (Rio de Janeiro: Zahar, 1978); *Moderno e pós-moderno*. (Rio de Janeiro: UERJ, 1994). A edição 162 da *IHU On-Line*, de 31 de outubro de 2005, publicou uma entrevista exclusiva com

humano são alguns desses fatores. A tecnologia é fascinante, e o Second Life apresenta um mundo em que os conflitos podem ser facilmente resolvidos, pois as possibilidades são múltiplas. Contudo, o usuário somente tem a experiência virtual, ou seja, ele não se expõe fisicamente, ficando protegido por detrás da tela. As experiências são limitadas ao campo da virtualidade. Assim, posso afirmar que as pessoas também procuram a segunda vida para viverem situações que não viveriam no mundo real.

IHU On-Line - O sucesso do Second Life pode ser associado ao fenômeno do individualismo dos indivíduos na vida real?

Claudio Penteado - Em parte, pois, de um lado, o Second Life promove um individualismo das pessoas que se fecham dentro do mundo virtual, limitando suas sociabilidades no mundo real. Por outro lado, os habitantes dele acabam criando novas comunidades que, em diversos casos, extrapolam as fronteiras virtuais. Portanto, podemos afirmar que ele carrega um grau elevado de ambigüidade, característica da pós-modernidade.

IHU On-Line - O Second Life é o novo espaço para a exploração econômica na rede?

Claudio Penteado - Com certeza. Ele nasce dentro de um “espírito do capitalismo”. A Linden Lab, responsável pelo mundo virtual, tem objetivos econômicos com o desenvolvimento do mundo virtual. A expansão é uma estratégia, que parece estar dando certo, de conquistar uma situação de referência em todo mundo, valorizando seus espaços para os investidores. Pode-se perceber este objetivo no próprio site oficial do Second Life, o qual oferece inúmeros serviços e informações sobre a economia e negócios dentro dele. Também podemos

Maffesoli sob o título *Culturas locais estão sendo revalorizadas*. (Nota da *IHU On-Line*)

observar esse movimento pelas diversas reportagens sobre o Second Life, que informam que determinada

empresa entrou no mundo virtual (por exemplo: Petrobrás, IBM, Reuters, Toyota etc.).

Second Life: uma nova forma de expressão da subjetividade humana

ENTREVISTA COM BENILTON BEZERRA

“O Second Life pode ser um painel bastante interessante para compreendermos a subjetividade das pessoas que jogam. Mas elas estão lá. Se não estivessem no Second Life, estariam fazendo outras coisas nas quais expressariam essa mesma vida interior”, afirma o professor Benilton Bezerra Jr., da UERJ, em entrevista concedida por telefone à IHU On-Line. Benilton possui graduação em Ciências Jurídicas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, graduação em Medicina pela Escola de Medicina da Fundação Técnico Educacional Souza Marques, especialização em Psiquiatria, mestrado em Medicina Social e doutorado em Saúde Coletiva pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Atualmente, é professor adjunto da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Tem experiência na área de Psicologia, com ênfase em Psicanálise. Durante o Simpósio Internacional O futuro da autonomia. Uma sociedade de indivíduos? promovido pelo Instituto Humanitas Unisinos - IHU, no último mês de maio, o professor Benilton Bezerra Jr., da UERJ, fez uma leitura psicanalítica do tema de fundo do evento. Na ocasião, concedeu uma entrevista à IHU On-Line, publicada no site do IHU, nas Notícias do Dia de 25-05-2007.

IHU On-Line - Por que as pessoas estão migrando com tanto entusiasmo para o Second Life? Quais são as vantagens que esse jogo proporciona que a vida real não traz?

Benilton Bezerra - Retiradas todas as ressalvas que o uso excessivo do Second Life pode ter, o fato é que a internet está viabilizando a construção de outros ambientes de interação e de experimentação subjetiva. É de se esperar que o Second Life seja somente o primeiro passo nessa direção. As pessoas utilizam essas tecnologias, nas quais os recursos de virtualidade

emulam a vida normal, e buscam, cada vez mais, um espaço de experimentação, no qual elas podem construir fantasias e viver, de alguma maneira, sonhos que na vida real elas não poderiam realizar. Em princípio, é um movimento natural.

IHU On-Line - Quais são os riscos de as pessoas projetarem para o mundo virtual os sonhos e desejos da vida real?

Benilton Bezerra - É possível que muita gente acabe fazendo do Second Life uma espécie de prótese na

qual experimentem e vivenciem o máximo de realização que elas têm, por alguma razão, dificuldade de tentar realizar na vida normal. Mas esse risco existe com qualquer tipo de acesso ao mundo da fantasia. Você pode dizer também que a literatura, quando surgiu, poderia ter sido alvo de preocupações do mesmo tipo. Ou o cinema, que também, muitas vezes, foi pensado como uma válvula de escape. Se considerarmos que o Second Life é uma espécie de válvula de escape para as frustrações na vida, o mesmo pode ser dito dentro do cinema, da literatura, da religião e de muitas outras coisas. Temos que ter cuidado de não rotular o fenômeno em si de uma maneira muito fechada. O risco existe, mas há muitas outras coisas em relação a isso que não são negativas nem preocupantes.

IHU On-Line - Lembrando os debates levantados no Simpósio Internacional O Futuro da Autonomia. Uma sociedade de indivíduos, na Unisinos, sobre o sujeito autônomo e individualizado de nossos dias, podemos dizer que o interesse das pessoas pelo Second Life é um reflexo dessa sociedade marcada pelo individualismo, pelo medo diante da violência das ruas?

Benilton Bezerra - É possível que isso aconteça para uma parcela das pessoas que usa o Second Life. Para falar de maneira mais concreta, teríamos que ter um quadro que traçasse o perfil das pessoas que participam desse jogo. Se for o perfil de pessoas que não têm uma vida normal, que não estudam, não têm projetos pessoais, não trabalham, vivem reclusas e usam o Second Life como uma válvula de escape, essa afirmação da pergunta tem toda a razão. Eu desconfio que se isso é válido, é apenas para uma parcela das pessoas que entram no jogo. A maioria das pessoas fica por um tempo no Second Life durante a semana e no restante do tempo tem os seus trabalhos, estuda, tem seus compromissos sociais. Precisamos ter cuidado para não simplificar o

que deve ser um universo muito complexo de uso do Second Life. Há 15 anos atrás, alguém também podia me perguntar a mesma coisa sobre a internet, se ela não iria isolar as pessoas, se elas iriam viver num mundo dentro do seu quarto, sem sair na rua, se iria afastar as pessoas de contatos pessoais etc. E, na verdade, a internet, para algumas pessoas, pode ter sido esse caminho. Mas, como fenômeno social, aconteceu o contrário: criou outros espaços de encontro virtual e novas redes de interação social, antes inexistentes. Toda tecnologia traz novidades, aberturas e tem esses riscos. O mesmo vale para o Second Life. É apenas o primeiro passo de uma quantidade enorme de recursos tecnológicos que as pessoas terão cada vez mais para poder vivenciar e fazer experiências, brincadeiras, num mundo que é paralelo.

IHU On-Line - As pessoas utilizam o mundo virtual para obter novas experiências?

Benilton Bezerra - Acho que as pessoas utilizam sim as tecnologias virtuais para viverem facetas subjetivas que não correspondem ao seu sexo biológico, a sua posição social real, ou ao perfil psicológico com o qual vivem normalmente.

IHU On-Line - Como fica a subjetividade humana dentro de uma sociedade virtual? O que muda em relação à vida real?

Benilton Bezerra - A subjetividade humana não muda. Por trás de cada avatar, existe uma pessoa de carne e osso, que está expressando as suas fantasias. Ao invés de estar escrevendo contos, fazendo filmes ou inventando histórias, ela está criando personagens com enredos e psicologias próprias, utilizando a tecnologia disponível para isso. Ela está projetando seu mundo fantasmático, sua criatividade. O Second Life não vive independente das pessoas que o criam. Ele apresenta algo parecido com bonecos de marionete, com a diferença de que com uma tecnologia fantásticamente superior. Isso pode ser

nada mais do que uma nova forma de expressão da subjetividade humana. Creio que o jogo em si não muda em nada o que se passa por trás dele. E os dramas subjetivos, os conflitos e enredos, que se passam no próprio jogo, nada mais são do que a expressão das projeções, fantasias e ideais, dilemas e conflitos que as

peças de carne e osso têm ao entrarem e criarem no jogo. O Second Life pode ser um painel bastante interessante para compreendermos a subjetividade das pessoas que jogam. Mas elas estão lá. Se não estivessem no Second Life, estariam fazendo outras coisas nas quais expressariam essa mesma vida interior.

“O avatar é só uma extensão do indivíduo”

ENTREVISTA COM EMILIANO DE CASTRO

Para o diretor de marketing da Second Life Brasil Emiliano de Castro, a essência dos jogos online está “justamente na criação de comunidades”. Cada usuário representa “um novo conteúdo, que está atuando e criando alguma coisa”.

Castro destaca que a participação interativa é a tendência do futuro na internet, pois o usuário não é mais apenas um consumidor de conteúdo, visto que ele passou a ser um produtor de novas atividades.

Confira a seguir, a entrevista concedida com exclusividade à IHU On-Line, por telefone.

IHU On-Line - Por que você afirma que o Second Life é uma extensão da vida real? Que atividades da realidade podem ter continuidade no metaverso?

Emiliano de Castro - Para boa parte dos usuários, o Second Life acaba funcionando como uma extensão da vida real. Como ele não é um jogo, não há ali dentro personagens que tenham necessidades próprias. O avatar não precisa dormir nem comer. Com um avatar, é possível conversar com outras pessoas, mas é preciso lembrar que é um ser humano que está conversando. Assim, o avatar é só uma extensão do indivíduo. O conceito de Second Life é entendido por muitas pessoas como uma segunda vida, uma segunda oportunidade para testar como funcionaria uma nova profissão, mas é, sobretudo, uma nova forma de integração social.

O acúmulo de crescimento da comunidade brasileira no Second Life é mais agressivo do que a média mundial.

IHU On-Line - Por que a Kaizen Games aposta tanto no mundo virtual?

Emiliano de Castro - A ideia de comunidades virtuais está no DNA da Kaizen Games, tanto que o nosso direcionamento tem sido em torno de jogos massivos, online, em que a essência está justamente na criação de comunidades. A graça do jogo está no roteiro, na jogabilidade que é proporcionada pelo ambiente. No metaverso do Second Life, a graça está nas pessoas. Cada novo usuário é um novo conteúdo que está atuando e criando alguma coisa, e participando das conversas. Essa forma de participação mais interativa, com a

própria função de comunidade, é uma tendência para o futuro, uma tendência de uso para a internet, porque, por meio dela, o usuário não é apenas um consumidor de conteúdo, passando, ao mesmo tempo, a ser um produtor e a ter uma visão mais participativa da sociedade. É por isso que estamos nos direcionando para essa área.

IHU On-Line - A sociedade está tendendo a ficar mais reclusa, e por isso está atuando tanto no mundo virtual?

Emiliano de Castro - Eu não sei se a tendência à reclusão pode ser generalizada. Talvez isso ocorra em grandes cidades, que tenham bastante violência. Mas eu não acredito que esse seja o fenômeno mais significativo. O fato é que a possibilidade das pessoas poderem trabalhar e se comunicar de uma forma mais interessante com algum colaborador faz com que elas revejam alguns conceitos. Nesse sentido, o Second Life quebra um pouco a idéia da educação a distância, porque as pessoas não estão distantes, mas próximas. A diferença é que a proximidade se dá numa nova forma de participação. Desse modo, um avatar está próximo do outro.

Em vários tipos de trabalho, particularmente nos que são virtuais, os indivíduos não dependem da presença física. Então, se as pessoas conseguem ter ferramentas adequadas para poder trabalhar de uma forma mais distante, isso pode tornar o dia-a-dia delas mais interessante, aumentando, também, sua qualidade de vida.

IHU On-Line - Essas são algumas vantagens proporcionadas pela web, mas o senhor acredita que se perde alguma coisa atuando no universo do ciberespaço?

Emiliano de Castro - No tempo em que o usuário está integrado em comunidades online, ele, naturalmente, não está fazendo outras atividades. Agora, em relação à comunicação, muitos dizem que o usuário tem ficado

menos sociável. Porém, eu tenho observado que o usuário costuma ser às vezes solitário, mas sociável. Então, se ele está no Second Life, numa festa, conversando com outros avatares, está aproveitando um momento em que ele não estaria, normalmente, em outra atividade social. Assim, ele aproveita uma hora em que não conseguiria estar se relacionando e conhecendo pessoas, para poder ser mais sociável. Acreditava-se que os jogos online tornavam as pessoas anti-sociais, o que não acontece. As pessoas criam comunidades ali dentro e fazem grandes amizades.

IHU On-Line - Como vocês percebem a aceitação do Second Life no Brasil? Superou as expectativas?

Emiliano de Castro - Superou as expectativas. Desde o ano passado, nas nossas conversas com a Linden⁷, nós mostramos por que os brasileiros representavam uma comunidade que era interessante para fazer essa experiência de publicação regionalizada. Existe alguma coisa no DNA do brasileiro que está muito ligada à idéia de sociabilidade. E, como uma das finalidades do Second Life é justamente a de construir de ambientes sociais, nós acreditamos que o Second Life faria sucesso no Brasil. O acúmulo de crescimento da comunidade brasileira no Second Life é mais agressivo do que a média mundial. E o crescimento ficou ainda mais agressivo depois do lançamento do Second Life Brasil, tanto que hoje o excesso de pessoas interessadas em se cadastrar é um dos nossos problemas, porque isso desestabiliza o nosso centro de cadastros.

IHU On-Line - Sempre que um usuário quiser adquirir lindens, é necessário que ele compre uma moeda intermediária, chamada Kaizen Cash (KC\$)? Que gastos reais os usuários tem para sobreviver no mundo virtual?

⁷ Linden Research: empresa fundada em 1999, por Philip Rosedale, criadora do mundo virtual Second Life. (Nota da *IHU On-Line*)

Emiliano de Castro - O Kaizen Cash é um conceito de cyber money, ou seja, uma moeda, com a qual as pessoas podem transitar entre as plataformas de mundos virtuais. Nós estamos desenvolvendo um caminho alternativo, para que o usuário possa comprar diretamente os lindens dólar a partir do real. O usuário, se quiser, não precisa ter gasto nenhum. Existe uma conta básica que é gratuita, e pode ser adquirida através do download do site. Desse modo, o internauta entra sem custo nenhum no metaverso. Em alguns casos, ele não precisa comprar moeda virtual porque ele começa ganhando dinheiro através do trabalho. Alguns entram e já procuram um emprego para trabalhar como promotor, modelador ou programador. Então, existe sempre a possibilidade de entrar sem gastar nada.

Existe também a assinatura premium, que é uma fatura onde o usuário conta uma espécie de mesada, que é uma semanada. Dentro do pagamento das mensalidades, ele adquire um terreno de 200 m². A maioria dos usuários está investindo, não necessariamente na assinatura premium, mas sim na compra de moeda virtual.

IHU On-Line - Com a utilização do mundo virtual para realização de novos negócios, quais serão os ganhos efetivos no futuro? Qual é a vantagem das empresas colocarem sua marca no Second Life?

Emiliano de Castro - Muitas empresas entram no Second Life com diferentes motivações. Há empresas que estão buscando um novo canal de comunicação com o seu consumidor, outras estão apostando no lançamento de produtos, e várias estão tentando se associar com a idéia de inovação. Existem alguns interesses mais destacados, que estão mais voltados para a filosofia do Second Life, que traz a idéia da construção colaborativa. Alguns grupos estão testando produtos no programa e fazendo uma pesquisa de mercado. Desse modo, as empresas projetam seus próprios produtos. Trata-se de uma forma bastante integrada com o conceito do Second

Life. Existe também aquele ensinamento, que várias empresas já entenderam, de que todo usuário que participa das inovações e das novas tecnologias acaba tendo uma experiência mais rápida, posicionando-se e aproveitando melhor. Conseqüentemente, várias empresas já identificaram isso, e entram para testar e entender como podem ligar o Second Life num canal de comércio eletrônico. Há, com isso, uma diversidade muito grande.

As vantagens vão depender do planejamento da empresa. É importante que elas entendam qual será sua participação no Second Life. As organizações podem oferecer algo para os usuários solicitarem opiniões ou criarem alguma experiência interativa diferente. No entanto, é natural que se algumas empresas não entenderem o metaverso, é possível que elas se decepcionem, porque não compreendem o que estão fazendo nele.

IHU On-Line - Quais são as mudanças no mundo virtual com a internet 3D?

Emiliano de Castro - Uma das mudanças mais significativas diz respeito à comunicação. Alguns anos atrás, começamos a assistir um processo de democratização de ferramentas de produção de conteúdo. Então, hoje em dia, todos têm celular e com ele fotografam, produzem vídeos e editam seus próprios filmes em casa. Agora, é difícil disponibilizar esse conteúdo. O YouTube, por exemplo, resolveu atuar no mundo dos vídeos. Quando as pessoas produzem vídeos interessantes, elas os colocam no YouTube e isso pode atrair a atenção de milhares de pessoas.

O Second Life faz a mesma coisa, só que com uma série de outros modelos. No metaverso, a pessoa pode ser um cineasta, um detetive, um jornalista, um arquiteto. É possível ter qualquer profissão e expor novos talentos. E isso funciona, porque a comunicação dá um nível mais profundo quando o usuário se enxerga no metaverso e vê

uma representação gráfica dos outros usuários. Assim, ele evolui, pula para outro nível e começam a existir

fenômenos com a comunicação não-verbal.

“Estamos tratando da visualização de uma metagestão do conhecimento”

ENTREVISTA COM GILSON SCHWARTZ

Para o professor Gilson Schwartz, da Universidade de São Paulo (USP), Second Life é “uma etapa importante da convergência entre o lúdico e o lúcido”. Segundo ele, nada no futuro será apenas virtual ou analógico, e destaca que “cada sociedade ou organização precisa enfrentar o desafio de criar, sustentar e adaptar o próprio ecossistema empreendedor, sob pena de se ossificar em burocracias ora corruptas, ora mediócras”.

Gilson Schwartz é graduado em Economia e em Ciências Sociais pela Universidade de São Paulo, e mestre e doutor em Ciência Econômica pela Universidade Estadual de Campinas. Desde 2005, é professor do Departamento de Cinema, Rádio e TV da Escola de Comunicações e Artes da USP. Atua desde 1994 como consultor de instituições financeiras do BankBoston, Assessor da Presidência no BNDES, consultor do BNB, CEF e Banco do Brasil. Trabalhou também como analista econômico do jornal Folha de S. Paulo e, a partir de 2007, colabora nas revistas Época e Época Negócios, na qual tem o blog <http://www.iconomia.globolog.com.br>.

Confira a entrevista concedida à IHU On-Line, por e-mail:

IHU On-Line - O Second Life poderá contribuir para criar uma nova era na Educação?

Gilson Schwartz - Creio que essa nova era começou, antes do Second Life, com a impressionante explosão da cultura “gamer”, da proliferação dos jogos multi-usuários online em tempo real (MMORPGs⁸) aos inúmeros jogos de

⁸ MMORPGs: Massive Multiplayer Online Role-Playing Games é a versão online dos RPGs. Nesse jogo, os participantes atuam como personagens de uma história. (Nota da *IHU On-Line*)

simulação, inclusive de espaços urbanos e desafios ambientais. Ou seja, há uns 10 anos a gente observa uma impressionante pujança do universo lúdico, que obriga a redefinições no mundo do entretenimento, da educação e da gestão das organizações. O Second Life é uma etapa importante da convergência entre o lúdico e o lúcido, uma alter-realidade ou metaverso que poderíamos integrar com o neologismo “ludicidade”, mistura de lucidez com abertura para o lúdico da vida. De outro

lado, processos educacionais são por definição longos, demoram para fazer efeito, para serem alterados e reformados. Em alguns momentos, concentra-se uma energia transformadora. Foi assim com Paulo Freire⁹ e tem sido assim com a internet. Eu diria que a rede cria uma nova era para a educação e o Second Life faz a ponte entre internet e jogos capaz de estimular o aprendizado como disposição a superar todas as fronteiras.

IHU On-Line - A economia do futuro será virtual? As novas oportunidades de negócios estão se concentrando na internet e em especial no Second Life?

Gilson Schwartz - A economia do futuro é a economia da complexidade, à qual se responde com criatividade, inovação, empreendedorismo, senso crítico e abertura para o constante aprendizado de novas tecnologias e ferramentas. Mas nada no futuro será apenas virtual ou apenas analógico. Também nesse caso as convergências, os hibridismos e nomadismos tendem a predominar, compondo uma diversidade que evolui em meio à incerteza, na qual nenhum controle total é mais possível. Os ecossistemas de negócios tendem cada vez mais a combinar o digital e o analógico, o simples e o complexo, o proprietário e o aberto. Cada sociedade ou organização precisa enfrentar o desafio de criar, sustentar e adaptar o próprio ecossistema empreendedor, sob pena de se ossificar em burocracias ora corruptas, ora mediocres. As novas oportunidades de negócios estão em todos os setores, mas, sem dúvida, a inovação ocorre sempre que uma rede digital está “por perto”, como ator muito especial na configuração de novas formas de produção e de vida.

⁹ Paulo Freire (1921-1997): Pedagogo brasileiro. Sobre sua obra, pode ser conferida a edição 223, intitulada Paulo Freire. Pedagogo da Esperança, de 11-06-2007. (Nota da *IHU On-Line*)

IHU On-Line - Para as empresas que anunciam no Second Life, os resultados desses negócios virtuais já são reais? Como está a publicidade no Second Life?

Gilson Schwartz - Ainda é um momento de aprendizado. Creio que o desafio está em fazer publicidade de outra forma, pensando o consumidor e o mercado não mais como mecanismos frios e impessoais, imposições macroeconômicas e mecanicistas, e sim como atores vivos, cuja racionalidade é imersiva e interativa, com a participação na produção ampliando a própria percepção que cada consumidor tem da interface. O mais interessante, nessa primeira etapa do Second Life como “sucesso”, é o valor que tem gerado para as empresas, não nesse espaço, mas no volume de mídia tradicional gerado a partir do anúncio da presença de uma empresa nele. Ou seja, há uma expectativa de inovação tão grande que a simples decisão de entrar já dá notícia e, portanto, valoriza a imagem da empresa. É um fenômeno parecido ao do iPhone¹⁰ - as ações da empresa que produzem o produto dispararam apenas pelo anúncio e pela imagem. Aos poucos, no entanto, assim como ocorreu com a internet 2D, será mais difícil obter essa mídia fácil e a genialidade dos produtores, a criatividade das empresas e a “ludicidade” dos consumidores definirão novas possibilidades de geração de valor, imagem e conforto.

IHU On-Line - Como definir a sociedade virtual do Second Life, onde as pessoas se teletransportam e voam na hora em que querem? Que tipo de convívio social se dá nessas circunstâncias?

Gilson Schwartz - É algo que estamos começando a estudar. A USP, por meio da Cidade do Conhecimento¹¹,

¹⁰ iPhone: Nome do telefone celular criado pela Apple. (Nota da *IHU On-Line*)

¹¹ A Cidade do Conhecimento: cria, planeja e desenvolve Projetos de Emancipação Digital, estabelecendo Redes Digitais Colaborativas, que conectam a Universidade de São Paulo, Centros de Pesquisa Internacionais e Pólos Regionais. O portal da Cidade do Conhecimento

está em parceria com IG e Kaizen, promovendo a criação e desenvolvimento de uma área de estudos e ações (sócio-ambientais e empreendedoras) que terá o caráter de “pro bono”, ou seja, sem fins lucrativos, em benefício do interesse comum. Alguns grupos de pesquisa já nos procuraram com propostas de estudo tanto de relações sociais quanto de novas abordagens político-pedagógicas. A definição corrente é a de um universo que se sobrepõe virtualmente ao da vida real, o chamado metaverso. Mas o fenômeno é mais amplo e profundo: estamos tratando da visualização de uma metagestão do conhecimento.

IHU On-Line - As tecnologias digitais podem proporcionar uma evolução na sociedade?

Gilson Schwartz - Creio que é o contrário, ou seja, é a evolução da sociedade que tem permitido saltos na pesquisa, desenvolvimento e inovação com tecnologias digitais. É em razão do capitalismo, dos governos e das organizações da sociedade civil que configuram um capitalismo 3.0 que está surgindo a web 2.0, do qual o Second Life é um vestibulo e, ao mesmo tempo, um indício. Mais que a tecnologia, estamos diante da emergência, no século XXI, de uma nova cultura digital pautada pela consciência de uma web semântica, em que a navegação, por mecanismos de busca como o Google, é apenas a ponta do iceberg. “Voar” ou ser “teletransportado” no Second Life não é um artefato tecnológico, e sim uma expressão do desejo dos usuários ao qual a tecnologia se curvou (essa é a natureza da palavra “design”).

IHU On-Line - Em que consiste seu projeto que pretende disponibilizar cerca de 200 cursos no Second Life? Aulas no universo virtual funcionam? Como se dará esse processo no Second Life?

pode ser acessado através do endereço:

<http://www.cidade.usp.br/blog/>. (Nota da *IHU On-Line*)

Gilson Schwartz - Estamos organizando uma espécie de “república da boa fé” ou área “pro bono” em parceria da Cidade do Conhecimento da USP com o IG e Kaizen, que respondem pela gestão do Second Life no Brasil. Na prática, será uma grande coalizão com escolas, instituições de pesquisa e entidades do terceiro setor, que receberão da USP, do IG e demais parceiros, uma série de benefícios para desenvolverem ações de conteúdo educacional, cultural, social, ambiental e tecnológico. Serão muito mais que 200 cursos, muitos oferecidos em parceria por instituições de lugares diferentes, sobretudo de países diferentes, em salas de aula online freqüentadas por alunos-avatars, que jamais poderiam sentar “lado a lado” no mundo real. O potencial de descoberta científica e design social é fabuloso: seus riscos são ainda pouco debatidos e a governança torna-se ainda mais complexa do que já é na internet. Ao mesmo tempo, já temos 10 anos de internet, portanto temos muito aprendizado sobre esses temas perenes, que são a segurança, a confiabilidade, a certificação digital, a criminalidade e a pornografia, em todas as suas inesgotáveis perversões.

Caberá à sociedade brasileira (e nós da área educacional, científica e cultural temos enorme responsabilidade nisso) desenhar (literalmente!) não apenas os avatares, os personagens, mas a própria rede que, como persona intangível, acolhe nossas angústias e abre caminhos que trilhamos com a mente, o coração e a ação. O Second Life atualiza esses desafios e oferece novas respostas. Mas cabe à sociedade fazer as perguntas certas.

Second Life, apenas mais um tipo de existência na internet

ENTREVISTA COM SUELY DADALTI FRAGOSO

“Há, no Second Life, um vínculo muito forte com a primeira vida e a tal da segunda vida”, afirma a professora do PPG em Comunicação, da Unisinos, Suely Fragoso. Experiente em participar do mundo virtual, Suely diz que esse é apenas mais um tipo de existência na internet. A professora ressalta que, ao entrarem no metaverso, muitas pessoas criam uma vida diferente daquela que vivem na realidade. No entanto, “depois de dois minutos de conversa, a pessoa revela sua identidade verdadeira”. Suely concedeu entrevista à IHU On-Line na semana passada, em seu gabinete, nas Ciências da Comunicação da Unisinos.

Suely Fragoso é graduada em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (USP), mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e doutora em Communications Studies pela Universidade de Leeds, Inglaterra. Atualmente, é professora titular da Unisinos. É autora do livro O Espaço em Perspectiva (Rio de Janeiro: E-Papers, 2005) e organizadora de Comunicação na Cibercultura (São Leopoldo: Editora Unisinos, 2001). Eis a entrevista:

IHU On-Line - De acordo com uma pesquisa realizada pelo Gartne, um dos principais institutos de pesquisa sobre tecnologia do mundo, até o final de 2011, 80% dos usuários ativos de internet terão uma vida paralela na web. Por que as pessoas têm essa necessidade de ter uma segunda vida?

Suely Dadalti Fragoso - Eu duvido dessa pesquisa. A internet é um grande ambiente, onde se pode ter diversos tipos de inserção. Por exemplo, é possível ter um avatar no Second Life, um perfil no Orkut, três ou quatro contas de e-mail ou blog. Eu tenho visto algumas pessoas dizendo que vão largar tudo isso para ficar no Second Life. Eu considero que esse tipo de existência na internet é apenas mais um tipo, e ele sequer dá conta das outras existências. Então, é muito diferente interagir pelo Orkut, pelo Second Life, ou pelo blog. Por isso, não acho que a maioria dos usuários da internet migre para o Second Life.

Eu tenho visto muitas pessoas entrarem nesse mundo universo virtual, em geral motivadas pela mídia. Elas entram, vêem do que se trata e saem. Para algumas, o programa é legal e atraente, e, para uma imensa maioria, eu acho que não. Então, as pessoas estão entrando, experimentando e saindo.

A própria noção de segunda vida no Second Life é um pouco estranha. Alguns falam que não podem ser de um determinado jeito na vida real, e conseguem fazer isso no Second Life. É como se acreditássemos que poderíamos largar o próprio corpo físico para existir somente no universo virtual. Assim, o ingresso no metaverso é interessante pela brincadeira, mas não dá para chamar de uma vida, porque no Second Life não se come, não se dorme, não se sente sono. Por outro lado, algumas pessoas buscam esse ambiente como um escapismo. Estão mal na sua primeira vida, e escapam para uma suposta vida virtual. Mas esse escapismo poderia ocorrer através da literatura, da novela, numa

conversa por telefone. Desse modo, a segunda vida, proposta pelo programa, é muito mais uma questão de marketing e propaganda.

Há, no Second Life, um vínculo muito forte com a primeira vida e com a tal da segunda vida. A pessoa cria seu avatar (por exemplo, uma loira de 2 metros de altura), mas, depois de dois minutos de conversa, revela que não é loira nem tem 2 metros de altura. Percebe-se, de maneira rápida, que as pessoas querem falar sua vida principal. Então, o Second Life acaba funcionando muito como uma sala de chat.

Homens na realidade, mulheres no Second Life

Eu tenho muitos amigos do sexo masculino com avatares femininos. Quando perguntei por que usam avatares do sexo oposto, alguns disseram claramente que entraram como homens, e perceberam que conseguiriam empregos e alguns lindens dançando em cima de mesa, por exemplo. No entanto, para essa atividade, não havia vaga para homens. Então eles saem, entram como mulheres, ganham alguns lidens e fazem amigos. Mas essas pessoas, dizem, depois de algumas frases, que são homens. Outros argumentam que entravam como homens, e ninguém conversava com eles, então entravam como mulheres.

IHU On-Line - O Second Life tem algum sentido ou as pessoas participam por que tem a necessidade de fazer parte de uma comunidade?

Suely Dadalti Fragoso - Muita gente entra porque quer saber do que se trata. Eu soube do Second Life em 2003, não achei graça e saí. Depois entrei de novo e saí. No ano passado, entrei novamente para ver o que as pessoas encontravam nesse espaço virtual. Por exemplo, eu gosto de modelagem, e criar coisas dentro desse software é muito interessante. Eu posso construir prédios, casas e colocar numa determinada área. O interessante é que as

pessoas podem ver o que os outros criam. Então, tem coisas que são atraentes, mas para um perfil pequeno.

IHU On-Line - A senhora disse num artigo que os locais de trabalho não têm condições de fomentar o convívio relaxado. O Second Life proporciona esse convívio?

Suely Dadalti Fragoso - Com os usuários que usam o Second Life freqüentemente, eu percebo mais esse ambiente relaxado, de comunidade. As pessoas entram para conversar com amigos, trocar opiniões e falar coisas que não poderiam falar no local de trabalho.

Nós vivemos a pressão de um momento político econômico, em que o local de trabalho passa a ser muito tenso. Todos estão sempre preocupados em perder o emprego, e isso deforma as relações. Já no Second Life, o indivíduo pode relaxar, e conversar com as pessoas que tem afinidades e evitar aquelas com que não tem, sem se preocupar com isso.

Uma coisa de que eu gostei do Second Life é que, ao entrar nele, as pessoas não sabem quem você é. Então, isso cria primeiro uma outra relação, e depois você descobre outras coisas da vida da pessoa, como atividade, idade. A pessoa realmente relaxa, porque, no jogo, o indivíduo não precisa se cuidar, ele não é mais o pai do fulano, o professor etc..

IHU On-Line - Que conseqüências positivas e negativas esse jogo pode trazer aos usuários?

Suely Dadalti Fragoso - De positivo, as pessoas podem aprender muito sobre elas mesmas. Eu diria que, em três meses no Second Life, eu aprendi muito de mim mesma. Então, existe um potencial muito grande, pois as pessoas podem observar o que fazem com o avatar e se perguntarem por que agiram de determinada maneira. Outro fator positivo é o da possibilidade de socializar e amenizar situações de vida que podem ser terríveis. Por exemplo, pessoas solitárias encontram no Second Life a

oportunidade de fazer novos amigos. Então, passa a ser maravilhoso poder socializar. Sendo um avatar, as pessoas tratam umas às outras de maneira diferente.

Uma coisa negativa é que esses ambientes têm um efeito potencializador das emoções muito forte. Sendo o Second Life uma brincadeira, as pessoas “baixam a guarda” e, de alguma maneira, pensam que não têm conseqüências as coisas que são ditas, o que não é verdade. Quanto mais usamos o programa, percebemos que as opiniões dos outros importam sim. Uma aluna minha comentou que entrou no Second Life e alguém criticou o cabelo do avatar dela. Ela ficou muito chateada com aquilo. E se formos pensar quais as conseqüências disso para o mundo real, perguntamos: que diferença isso faz? No entanto, esse tipo de coisa é muito sério, à medida que as pessoas esquecem que do outro lado da tela também existe um ser humano. Por isso, digo que o avatar é cada ser humano em carne viva, pois, de alguma forma, representa um desejo ou uma manifestação de quem o controla. Acontece que as pessoas esquecem do poder de amplificação do Second Life. Nós ainda não aprendemos que a relação mediada tecnologicamente é, na realidade, entre seres humanos.

IHU On-Line - Quais são as semelhanças e diferenças entre os atuais ambientes sociais online?

Suely Dadalti Fragoso - Na internet, existiam as MUDs¹², que eram como RPGs¹³ online. Ao invés de entrar para jogar, muitas pessoas entravam apenas para conversar. Então, criaram-se as MUDs sociais, que eram

¹² **Multi-User Dungeons:** São sistemas em que universos virtuais são construídos exclusivamente com texto escrito. Foram particularmente populares nos anos 1990. (Nota da entrevistada)

¹³ **Role-playing game:** Jogo de interpretação de papéis, freqüentemente abreviado como RPG, é um jogo de estratégia e imaginação, em que os jogadores interpretam diferentes personagens em diferentes mundos, vivendo aventuras e superando desafios de acordo com as regras descritas no sistema escolhido. (Nota da *IHU On-Line*)

apenas para bate-papo. Essas MUDs sociais são a origem de lugares como o Second Life. Então, historicamente, teve o Palace, uma sala de teatro com gráficos, e assim foi evoluindo. Para mim, o Second Life traz MUDs sociais. Já encontrei lá dentro subambientes que são RPGs, salas onde se jogam cartas etc. A diferença é que no Second Life as pessoas podem encontrar o que quiserem.

IHU On-Line - Os ambientes de jogos online e terceiros lugares são ambientes neutros? Mesmo no Second Life, as pessoas conseguem ter mais pertences que outros. Isso não gera uma desigualdade virtual que pode causar conseqüências reais?

Suely Dadalti Fragoso - Definitivamente, não são ambientes neutros. Não há ambiente neutro, ainda mais num programa tecnologicamente construído. Ele é todo predefinido. Quando a pessoa entra no Second Life, aparece um livro, uma espécie de pacote que inclui um manual e junto vem um livro do Neal Stephenson¹⁴, o Snow Crasch¹⁵, no qual ele descreve um metaverso que se assemelha muito ao Second Life. Ou seja, este foi muito inspirado nesse livro, no qual o autor descreve uma situação que acontece muito no Second Life. Ao entrar, todos percebem que esse é um novato. As pessoas que estão ali há mais tempo já têm uma série de apetrechos, e isso já cria um status. Se a pessoa tem muitos apetrechos, ela já é uma pessoa experiente. Então, isso cria uma diferença que é brutal.

Como muitas das coisas no Second Life podem ser feitas, as pessoas produzem coisas e vendem. Nessa brincadeira, muita gente começa a comprar uma aparência, a adquirir terras e objetos, o que traz um status.

¹⁴ **Neal Stephenson (1959):** escritor americano. (Nota da *IHU On-Line*)

¹⁵ **Snow Crash:** Livro de ficção, de Neal Stephenson, publicado em 1992. (Nota da *IHU On-Line*)

É interessante que, nas conversas, muitos dos avatares mostram o que eles têm no Second Life. As pessoas mostram suas casas, ilhas, posses, como um símbolo de status. Mas acredito que isso não traga grandes conseqüências para as pessoas, porque vivemos numa sociedade em que estamos acostumados com a idéia de ter o que a gente não possui. No entanto, sempre há conseqüências reais, porque não conseguimos separar o real do virtual. Ao criar um perfil (com identidade falsa) no Orkut e insultar todo mundo, por exemplo, é claro que isso faz diferença, mesmo que ninguém saiba quem está fazendo isso. Insultos afetam o indivíduo, mesmo que ninguém saiba quem é o responsável por eles. Assim ocorre também no Second Life.

Mídia induz participação no Second Life

Houve um momento, o qual está chegando ao fim, que apenas entrar no Second Life já gerava mídia espontânea. A TAM¹⁶ entrou no Second Life, e saiu a notícia em todos os jornais. Nesse sentido, é mais vantajoso entrar no Second Life e ganhar cobertura do que tentar obtê-la com outra ação. Ou seja, entrar no Second Life passou a ser midiaticamente interessante. Isso também ocorreu com o surgimento do website. Era bastante divulgado quando as empresas criavam seu website, e tê-lo já bastava. Se ele era bom ou não, isso não interessava. Possuir um website já simbolizava que uma empresa estava conectada aos tempos modernos. A mesma coisa acontece no Second Life.

Nas pesquisas que produzi em sala de aula com os alunos do curso de Comunicação Digital, percebemos que as marcas estão entrando muito mal no Second Life. Muitas delas colocam outdoor nas ruas virtuais. No entanto, ao questionar alguns avatares, eles dizem que não lembram de ter visto marcas do mundo real. Então,

¹⁶ TAM: companhia de aviação brasileira que opera vôos nacionais e internacionais. (Nota da *IHU On-Line*)

que diferença faz uma entrada dessas? Funcionou mais como geração de mídia espontânea fora do Second Life.

***IHU On-Line* - Como ocorre o que a senhora chama de um novo tipo de sociabilidade, nos games online?**

Suely Dadalti Fragoso - A sociabilidade se dá na oportunidade de encontrar pessoas que têm a ver umas com as outras, e que não seria possível encontrar em outras ocasiões. Nesse sentido, é a mesma coisa de uma sala de teatro online, na qual é possível conversar com pessoas do mundo inteiro. A diferença é que em outros games só é possível conversar, enquanto no Second Life é possível criar outras coisas. Mas, efetivamente, não é verdade que ao se entrar nesse ambiente virtual será possível encontrar 50 mil pessoas interessantes. São as mesmas pessoas que estão no mundo: chatas, simpáticas, interessantes. Mas esse não é um fenômeno do Second Life, e sim da internet.

Eu, por exemplo, tenho amigos que são professores no exterior e que encontro a cada dois, três anos em congressos. Mas eu, sistematicamente, leio o blog deles. Então, eu sei o que acontece no seu dia-a-dia, e eu comento o blog deles. Comentar o blog é uma maneira de estar em contato. Então, são coisas extremamente ricas que a gente pode fazer através dessa comunicação mediada. É uma maneira de manter contato com as pessoas, num mundo que está esfarelado hoje.

***IHU On-Line* - No Second Life, as pessoas podem mudar de opinião e de posição na hora em que bem entendem. Que tipo de personalidades se formam nesse convívio?**

Suely Dadalti Fragoso - O curioso é que podemos mudar de opinião não só no mundo virtual, mas no real também. Na segunda metade do século XX, já há uma quebra da identidade mais fixa. As pessoas podem definir-se de um jeito muito mais plural, muito antes da vida na internet. O que eu percebo é que, ao se entrar

no mundo virtual, pensamos que podemos ser o que quisermos e, na verdade, não conseguimos. Eu, por exemplo, já entrei em games com avatar homem, e ia lutar como homem. Com o tempo, as pessoas percebiam que eu era mulher, porque tinha alguma coisa no meu jeito de interagir que me identificava. O interessante desses ambientes virtuais é que eles nos possibilitam perceber coisas sobre a nossa pessoa, até então não percebidas.

Quando as pessoas começam a interagir, dá vontade de trazer a conversa para a vida real, e é o que acontece muitas vezes. Nem sempre elas se conhecem pessoalmente, mas existe uma relação aberta, sem a pressão de criar uma imagem. Então, tanto o Second Life quanto outros ambientes virtuais têm um potencial muito grande na criação de relacionamentos. No entanto, também existem pessoas muito perigosas, o que exige um pouco de cuidado.

“Second Life é uma proposta comercial da sociedade da técnica”

ENTREVISTA COM LUIS CARLOS PETRY

O Second Life, explica o professor Luís Carlos Petry, propicia “novas formas e espaços para o pensar e conhecer”. No entanto, mesmo proposto como um ambiente colaborativo, o metaverso é “assolado imediatamente pelos valores da sociedade da era do espetáculo”. O professor ressalta que as pesquisas sobre o tema ainda estão no começo e que as polêmicas no campo digital são freqüentes. A IHU On-Line entrevistou Petry, na semana passada, por e-mail.

Luís Carlos Petry é professor e pesquisador na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, na pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. Ele é graduado em Psicologia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos e doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). É autor do livro Estudos de Design em Hipermedia (Lisboa: Dom Quixote, 2007). Eis a entrevista:

IHU On-Line - Quais são as perspectivas que o Second Life lança para o universo digital?

Luís Carlos Petry - Do ponto de vista de uma sociedade capitalista, elas são muitas. Veja o exemplo publicado, nesta última semana no Second Life News (<http://www.second-news.net/?m=200702>), no artigo “Adeus terra barata...”, que mostra que a especulação

imobiliária chegou até o ambiente do Second Life, gerando modificações nas regras por parte dos seus administradores e organizadores. Do ponto de vista da simulação dentro do universo digital, o Second Life permite a reprodução de várias das estruturas presentes no mundo real, principalmente as ligadas aos processos econômicos da sociedade capitalista de consumo.

Entretanto, deve-se ressaltar que os seus organizadores procuram balizar e controlar tais situações e movimentos, a partir de critérios éticos sem que, é claro, com isso o horizonte do capital seja esquecido ou mesmo descuidado.

Entretanto, se ficarmos somente neste plano apresentado, estaremos construindo uma avaliação inadequada e injusta do Second Life. Como na vida real, a chamada Real Life, as demais possibilidades humanas, não somente são possíveis mas estão presentes, ou ainda se organizando para estarem presentes e se manifestarem esteticamente e culturalmente. Um exemplo de força expressiva culturalmente, que pode tomar um projeto do tipo como Second Life, pode ser encontrado na matéria publicada no Second News Brasil, o órgão de notícias brasileiro no Second Life. No link específico da matéria "Myst no SL" (<http://www.second-news.net/?p=11>), encontramos o anúncio de que poderemos encontrar uma representação da famosa Ilha de Myst no Second Life, dentro da qual, está agendada uma entrevista com um dos criadores da série de jogos culturais para computador Myst, Rand Miller. Com esta possibilidade, na qual o Second Life se dedica a homenagear o maior jogo da história da computação, o qual é dedicado a uma trama shakesperiana e responsável pela formação de milhões de jovens ao redor do mundo, seja na influência que teve em suas formações ou padrões éticos, o empreendimento da simulação digital do Second Life dá um passo importante no sentido de valorizar aquilo que existe de melhor na tradição narrativa do Ocidente. São apenas alguns exemplos das perspectivas de Second Life para o universo digital.

IHU On-Line - Sendo a recriação de uma outra vida, é possível se criar uma comunicação diferente da existente no mundo real? Quais são as possibilidades que a comunicação pode atingir dentro do Second Life?

Luís Carlos Petry - Um novo tipo de tecnologia que é difundido dentro da civilização produz efeitos decisivos na sociedade como um todo, isto a curto, a médio e a longo prazos. Assim, o foi com a prensa de Gutenberg, com o telégrafo e o rádio, com o cinema e a televisão. Imaginar que poderia ser diferente com a WEB (o ciberespaço) não é correto nem realista. Neste sentido, o tipo de comunicação produzido dentro do universo digital do ciberespaço, utilizando o computador em ambientes virtuais, é profundamente diferente dos modos anteriores de comunicação. Ainda estamos apenas no começo das pesquisas referentes ao tema e polêmicas neste campo são freqüentes. Se tomarmos os pressupostos de Jannet Murray (*Hamlet no hollodeck*. São Paulo: UNESP, 2003), veremos que dois grupos básicos são constituídos na abordagem do ciberespaço (o universo digital no qual o Second Life está inserido): o primeiro deles é formado pelos utópicos, que vêem no ciberespaço um universo de possibilidades sem fronteiras e infinito; o segundo, pelos ditópicos, que, ao contemplarem o universo do ciberespaço, vêem somente a alienação e a derrocada daquilo que nos constitui como humanos. Existe uma terceira posição? Sim, é possível uma terceira posição, a qual se constitui numa posição crítica. Ela é formada pelos pesquisadores que não simplesmente observam o ciberespaço e que, além conhecê-lo e dominá-lo em sua formação conceitual, entram nele como sujeitos habilitados cientificamente a trabalhar com suas ferramentas e com a linguagem digital da hipermídia e dos jogos. Esta posição, pautada por uma formação crítico-humanista e uma formação técnica e artística, muitas vezes contribui para o desenvolvimento de perspectivas de comunicação e produção que mostram que o ciberespaço pode ser muito mais do que uma vitrina de compras, um correio eletrônico, uma sala de bate-papo, mas um lugar no qual o conhecimento pode ser desenvolvido de forma cooperativa. Creio que falar das potencialidades dos e-

mails até as videoconferências seria falar do ciberespaço e do Second Life como simples reprodutor do mundo real no qual nascemos e vivemos. O desafio seria propormos o universo da simulação do Second Life, dentro de propostas que visam à produção de obras colaborativas, nas quais avançamos em nossas capacidades de produção narrativa e, finalmente, de conhecimento. O incipiente ingresso de universidades no Second Life, depois de superadas as pretensões capitalistas com os lucros, pode contribuir muito neste sentido.

IHU On-Line - Que tipo de pensamento filosófico podemos formar de um ciberespaço como o Second Life?

Luís Carlos Petry - Eu creio que a questão aqui pode ser um pouco precipitada, na verdade colocando uma ênfase e um relevo nesta proposta de Simulação (Second Life) que não é pertinente a ela, muito menos merecida. Se formos perguntar por propostas filosóficas do pensar no ciberespaço, o Second Life deve ser tomado como um caso menor, de pouca relevância. Aqui precisaríamos de uma ampla revisão e comentário para podermos dar contas do processo. Gostaria de começar com um exemplo muito interessante e, em muitos aspectos, mais relevante do ponto de vista filosófico e da produção do conhecimento que o Second Life. É o caso do ambiente virtual de simulação, chamado True Place, produzido pela empresa de modelagem tridimensional que é desenvolvedora do software de modelagem 3D True Space 3D Calligari

(http://www.caligari.com/Products/trueSpace/tS75/Brochure/truePlace_intro.asp?SubCate=S2intro). A proposta do True Place é, desde o começo, trazer um lugar de aprendizagem, de cultura, dentro do qual você pode ampliar seus conhecimentos de 3D e introduzir inúmeros aspectos da cultura: sala de exposições artísticas de seus trabalhos, bibliotecas, ambientes de jogos e, inclusive, uma arena grega de diálogo das comunidades. Outro

aspecto que pode ser observado é o referente à qualidade estética do True Place: ele é dezenas de vezes superior ao encontrado no Second Life. Seus ambientes são de qualidade gráfica, do ponto de vista da modelagem tridimensional superiores, posto que aceitam um maior número de polígonos e de texturas mais elaboradas. Mas as qualidades do True Place não são suficientes para torná-lo mais conhecido que o Second Life. Aqui entra em jogo os elementos subjetivos da proposta que são confrontados com a sociedade capitalista. True Place tem na sua base uma proposta educacional, uma perspectiva didática e um interesse na cultura diversificada do ciberespaço, enquanto que o Second Life, mesmo que proposto como ambiente colaborativo e participativo, é assolado imediatamente pelo valores da sociedade da era da reprodutibilidade técnica e do espetáculo.

IHU On-Line - Como as teorias psicanalíticas compreendem as novas linguagens formadas a partir do ciberespaço, nesses novos jogos digitais?

Luís Carlos Petry - Eu penso que a teoria psicanalítica em geral, e a lacaniana em particular, tem muito a oferecer ainda para uma melhor compreensão do mundo digital e do homem que nele participa. Entretanto, este processo de compreensão demandará um certo tempo ainda, para que realmente seja frutífero e, o surgimento de pesquisadores que possam cada vez mais unir recursos e conhecimentos de ambos os mundos. Tratam-se daqueles pesquisadores que tenham um amplo conhecimento de ambas as áreas: da psicanálise e do mundo digital. Nestes momentos, eu sempre lembro de uma frase de Wittgenstein que disse em algum lugar: "Se os leões tivessem linguagem, nós não os compreenderíamos". Isso quer dizer que nós e os leões estamos talvez ocupando, em algum momento, o mesmo espaço físico, mas vivemos, na realidade, em mundos diferentes. O mundo do ciberespaço, enquanto extensão

do mundo real, como no caso do Second Life, se constitui apenas numa espécie de expansão na qual as nossas qualidades e patologias podem ser expressas e, muitas vezes, amplificadas. Mas prestar atenção somente às patologias presentes no ciberespaço, procurando analisá-lo de acordo com a psicopatologia, mesmo que esta seja fundamental, é cair num erro reducionista que está presente em muitos artigos eruditos e de qualidade. É esquecermos a Wikipédia, o You Tube, o Uru Live, os Museus Interativos, como genuínas expressões da qualidade humana nos seus melhores aspectos. É esquecermos que temos projetos no ciberespaço como D'ni Museum Of Art (<http://www.kater.sadji.de/museum/archiv.php?month=3,2005>), o projeto colaborativo Ilathid (<http://ilathid.bluegillweb.com/>), os projetos de poesia digital (como, por exemplo, em <http://www.telepoesis.net/>) e, inclusive, o projeto que desenvolvo pessoalmente na WEB como Pedro Babora, de Portugal, o AlletSator (<http://www.telepoesis.net/alletsator/>). Ora, todos os projetos aqui citados passam, em um momento ou outro, pela grande influência que a psicanálise tem na formação da cultura da segunda metade do século XX, da qual somos filhos e, por um continuado recurso à tradição histórica que nos legou o Ocidente, desde os gregos. Neste sentido, eu penso que muito ainda precisa ser feito, no que diz respeito a termos uma base conceitual verdadeiramente sólida para uma compreensão do mundo digital, na qual se conte com a psicanálise. Mas isso não significa que não existam trabalhos realmente interessantes que apontam para direções frutíferas. É o caso das publicações de Sherry Turkle, em *The life on the screen* (1997), na qual utiliza muito da teoria lacaniana para a compreensão da hiper-mídia e do ciberespaço e de seu livro, *The second self* (2005). Exemplos de pesquisa como estas podem servir de parâmetro para uma abordagem frutífera do universo

digital, perspectivas de abordagens não quais não nos sintamos como leões falando do universo dos humanos.

IHU On-Line - Como o senhor relaciona a programação de autoria das hiper-mídias com as modelagens criadas a partir de mundos tridimensionais (que, no caso, o senhor chama de topofilosofia)?

Luís Carlos Petry - A programação de autoria e a modelagem tridimensional, tal como as defendi em meu livro com Sérgio Bairon e nos textos e artigos que tenho publicado, estão relacionadas com a produção de conhecimento, isto tomando por eixo a relação entre arte e ciência, defendida por Hans-Georg Gadamer¹⁷, em *Verdade e Método*. Como pesquisador, eu defendo que arte e verdade, a partir de uma compreensão fenomenológico-hermenêutica, são inseparáveis. Neste caso, a partir da influência da filosofia heideggeriana e gadameriana do corpo plástico e da concepção da estrutura do ser como topológica, acrescida de inúmeros elementos da topologia lacaniana, a topofilosofia, conceito de Michel de Certeau¹⁸ (a partir de sua leitura

¹⁷ Hans-Georg Gadamer: filósofo alemão, autor do importante livro *Verdade e método* (Petrópolis: Vozes, 1997), faleceu no dia 13-03-2002, aos 102 anos. Por essa razão, dedicamos a ele a matéria de capa da IHU On-Line número 9, de 18-03-2002. (Nota da *IHU On-Line*)

¹⁸ Michel de Certeau (1925-1986): intelectual jesuíta francês. Foi ordenado na Companhia de Jesus em 1956. Em 1954 tornou-se um dos fundadores da revista *Christus*, na qual esteve envolvido durante boa parte de sua vida. Lecionou em várias universidades, entre as quais Genebra, San Diego e Paris. Escreveu diversas obras, dentre as quais *La Fable mystique: XVIème et XVIIème siècle* (Paris: Gallimard, 1982); *Histoire et psychanalyse entre science et fiction* (Paris: Gallimard, 1987); e *La prise de parole. Et autres écrits politiques* (Paris: Seuil, 1994). Em português, citamos *A escrita da história* (Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982) e *A invenção do cotidiano* (3. ed. Petrópolis: Vozes, 1998). Sobre De Certeau, confira as entrevistas *Michel de Certeau ou a erotização da história*, concedida por Elisabeth Roudinesco, e *As heterologias de Michel de Certeau*, concedida por Dain Borges, ambas à edição 186 da *IHU On-Line*, de 26-06-2006, disponíveis para download na página do IHU, www.unisinos.br. As mesmas entrevistas podem ser conferidas na edição 14 dos *Cadernos*

de Freud¹⁹), se constitui em uma linha de pesquisa que busca pensar os modos de ser da produção de ambientes e objetos tridimensionais imersivos e interativos, dentro do ciberespaço, como possibilidade de produção e transmissão de conhecimento. Se concordarmos com Gadamer, por exemplo, que o objeto da obra de arte fala ao homem naquilo que tem de mais essencial, é correto dizermos que o objeto digital tridimensional no ciberespaço igualmente diz algo ao homem que tem ouvidos para escutá-lo, muito antes de tratá-lo como simples ruído ou ilustração.

IHU On-Line - As novas tecnologias podem formar um novo modo de pensar? Que novas formas espaços como o Second Life pode conceber?

Luís Carlos Petry - As chamadas novas tecnologias, em seus casos particulares de programação de autoria e modelagem tridimensional, participam dos modos de pensar do homem. Dizemos “um novo modo de pensar” é, muitas vezes, ou uma licença poética ou uma tentativa de chamar a atenção para as possibilidades expressivas da sintaxe e da semântica que os novos meios

IHU em Formação, intitulado *Jesuitas. Sua identidade e sua contribuição para o mundo moderno*. (Nota da *IHU On-Line*)

¹⁹ Sigmund Freud (1856-1939): neurologista e fundador da Psicanálise. Interessou-se, inicialmente, pela histeria e, tendo como método a hipnose, estudava pessoas que apresentavam esse quadro. Mais tarde, interessado pelo inconsciente e pelas pulsões, foi influenciado por Charcot e Leibniz, abandonando a hipnose em favor da associação livre. Estes elementos tornaram-se bases da Psicanálise. Freud, além de ter sido um grande cientista e escritor, realizou, assim como Darwin e Copérnico, uma revolução no âmbito humano: a idéia de que somos movidos pelo inconsciente. Freud, suas teorias, e seu tratamento com seus pacientes foram controversos na Viena do século XIX, e continuam muito debatidos hoje. A edição 170 da *IHU On-Line*, de 8-05-2006, dedicou-lhe o tema de capa sob o título Sigmund Freud. Mestre da suspeita, e a edição 207, de 04-12-2006 o tema de capa Freud e a religião. A edição 16 dos *Cadernos IHU Em Formação* tem como título Quer entender a modernidade? Freud explica. Todos os materiais estão disponíveis para download no site do IHU, www.unisinos.br/ihu. (Nota da *IHU On-Line*)

permitted. Neste caso, trata-se de, ao mesmo tempo que se preserva a importância do primado da ilustração conquistada no século XIX, buscar recuperar os elementos soterrados pela era da técnica, tal como a junção entre o escrito e a imagem, presentes no uso antigo do graphéin grego. Penso que não se deve jamais pensar numa recusa, por exemplo, da tradição do livro. Todas as perspectivas que incidem nisso caem no irracionalismo. Mas trata-se, sim, de buscarmos uma recuperação, uma espécie de desotteramentos da imagem que estavam impedidos para nós dentro da academia e, como pretendia Heidegger²⁰, fazer com que elaboremos uma resposta à técnica à sua altura. Mas não creio que o Second Life, como já deixei nas entrelinhas acima, seja o elemento mais importante e frutífero nesse campo de propiciar novas formas e espaços para o pensar e conhecer. Aliás, como experimento efetivo, ele é inferior a muitos outros já existentes antes dele.

IHU On-Line - O Second Life pode mudar a nossa forma de pensar e viver em sociedade?

Luís Carlos Petry - Não. Lembramos que Second Life é, na realidade, uma proposta comercial da sociedade da técnica. Mas o que está mudando, no nosso modo de pensar e encarar a relação de trabalho intelectual, são exemplos digitais, como o apresentado pela Wikipédia (www.wikipedia.org.br), dentro do qual, progressivamente e a partir de regras éticas de trabalho,

²⁰ Martin Heidegger (1889-1976): filósofo alemão. Sua obra máxima é *O ser e o tempo* (1927). A problemática heideggeriana é ampliada em *Que é metafísica?* (1929), *Cartas sobre o humanismo* (1947) e *Introdução à metafísica* (1953). Sobre Heidegger, a *IHU On-Line* publicou na edição 139, de 2-05-2005, o artigo O pensamento jurídico-político de Heidegger e Carl Schmitt. A fascinação por noções fundadoras do nazismo. Sobre Heidegger, confira as edições 185, de 19-06-2006, intitulada O século de Heidegger, e 187, de 3-07-2006, intitulada Ser e tempo. A desconstrução da metafísica, disponíveis para download no sítio do IHU, www.unisinos.br/ihu. Confira, ainda, o nº 12 do *Cadernos IHU Em Formação* intitulado Martin Heidegger. A desconstrução da metafísica. (Nota da *IHU On-Line*)

grupos de humanos se empenham em estruturar e registrar o conhecimento da tradição para todos, tanto para as futuras gerações como para quaisquer interessados. Se pretendemos entender os mecanismos e ações que estão modificando o modo de pensar e viver do homem em sociedade, devemos procurar em exemplos livres, chamados de Comunidades Open Source, ligadas aos acordos GNU e, inclusive, projetos comerciais

como, por exemplo, a Comunidade DAZ (www.daz3d.com), na qual são praticadas referências econômicas muito diferentes daquelas do mundo capitalista selvagem, no qual estamos inserido. Mas o Second Life não apresenta, de fato, tanta expressividade como a mídia de massa tradicional tem, neste sentido, tentado colocar.

“Não se trata de moda. O conceito de web 3D veio para ficar”

ENTREVISTA COM ARMANDO TOLEDO

Armando Toledo, diretor da área de Sistemas e Tecnologia da IBM Brasil, diz que o sucesso do mundo virtual deve-se à tendência de que a utilização do 3D é muito mais natural para o ser humano do que a utilização do 2D. Em entrevista concedida por telefone para a IHU On-Line, ele fala sobre a aposta da IBM na web 3D, que tem no Second Life seu exemplo de maior sucesso até o momento. No entanto, é enfático: “É inegável que uma reunião física é melhor do que dentro do Second Life. Isso não se discute”.

IHU On-Line - Quais são as vantagens para a IBM ao atuar no Second Life? O que o mundo virtual pode trazer de complemento ao mundo real?

Armando Toledo - Em seu histórico, a IBM trabalha com três valores, nos quais a companhia é baseada, acredita e prega. Um deles é a inovação, que deve ajudar a companhia e a sociedade. Para fomentar esse ponto, uma das coisas que fizemos no ano passado foi algo chamado Innovation Jam. O presidente da companhia convidou todos os funcionários para participarem, pela web, com idéias e sugestões de quais são as áreas de inovação hoje, quais as tendências que a

IBM deveria seguir. Nesse Innovation Jam, que durou três dias, tivemos participação de mais de 150 mil pessoas no mundo, sendo a maioria de funcionários, em 104 países, colaborando, como se fosse um fórum, ou um blog. Isso tudo gerou 46 mil idéias, que foram agrupadas em dez áreas, nas quais a IBM decidiu investir cem milhões de dólares nos próximos dois anos, aproximadamente dez milhões em cada uma delas. Uma das dez áreas que apareceu, nesse Innovation Jam, é a que traz o conceito de web 3D. Isso está explodindo e irá crescer. Se não for fortemente apoiado, pode transformar-se num problema. O Second Life é uma das diversas variações que

existem hoje de mundos virtuais. Dentro de web 3D, o exemplo mais forte que vemos até agora, pelo menos de maior crescimento, é o Second Life. Hoje, a IBM tem mais de 24 ilhas dentro do Second Life. Temos as ilhas principais da companhia, e agora contamos com o Business Center. A IBM usa o Second Life para reuniões internas, e com clientes. É inegável que uma reunião física é melhor do que dentro do Second Life. Isso não se discute. Só que muitas vezes as pessoas, numa reunião, ficam cada uma num canto. A vantagem de realizar um encontro por meio do Second Life é que as pessoas têm mais capacidade de colaborar. Nos eventos internos, muitas vezes, há intervalo para café. Se é um avatar, ele não precisa de intervalo para café. Quando se faz uma conferência por telefone, na hora em que acaba, todo mundo desliga. Numa reunião no Second Life, tudo acontece de maneira muito parecida com uma reunião verdadeira. Na hora em que acaba, alguns vão embora, enquanto outros ficam conversando e esticando um pouco mais algum assunto específico. O conceito de colaboração é muito forte quando é feito por meio de web 3D ou do Second Life.

IHU On-Line - Como é fazer negócio pelo Second Life?

Armando Toledo - Não fazemos negócios nem assinamos contratos pelo Second Life. Temos duas grandes iniciativas nele, duas lojas de clientes nossos. Numa das lojas, você pode entrar, definir como quer sua cozinha, que móveis e eletrodomésticos deseja, o vendedor monta e você consegue entrar na sua cozinha, visitar como ela vai ser. Além disso, se quiser, pode entrar no site da empresa, ou telefonar para o 0800, para fazer seu pedido fisicamente. Temos trabalhado muito mais no sentido de apoiar o processo de vendas. A mesma coisa funciona com a IBM. Lançamos na metade de maio o IBM Business Center. Temos uma ilha hoje só para receber nossos clientes. O cliente pode sentar com um vendedor em uma mesa, ou pode visitar a livreria

técnica para saber mais informações sobre produtos. Há salas de reuniões, auditórios, mas tudo isso para ajudar no processo de vendas, como um auxílio ao processo normal. Se o cliente falar que quer comprar, vamos usar um dos processos tradicionais de venda: web, telefone ou visita física ao cliente. Reafirmo: não fazemos negócios dentro do Second Life. Não vendo nenhum produto em lindens. Usamos o Second Life somente como ferramenta de auxílio ao processo de vendas já existente.

IHU On-Line - As áreas de Recepção, Centro de Vendas, Biblioteca de Suporte Técnico, Centro de Inovação, Centro de Apresentações para Clientes e Centro de Conferências funcionam de modo 100% virtual? Os funcionários viram avatares? Esses representantes são avatares dos representantes reais? Ficam online o tempo todo?

Armando Toledo - Lançamos em 15 de maio o Business Center. Hoje em dia, ele tem suporte em sete línguas. Temos funcionários trabalhando lá em horário comercial. O funcionário da IBM, dentro da IBM, tem seu avatar. Se você chegar no horário comercial no Business Center, no mínimo haverá alguém em inglês para te atender. Existe uma pessoa aqui em São Paulo, no caso do português, dedicada ao trabalho com o Second Life. Na hora em que chega um cliente dizendo que precisa de suporte em português, automaticamente um aviso é disparado, o funcionário se loga e senta na mesa com o cliente. Muitas empresas se instalam no Second Life, mas não colocam ninguém nele.

IHU On-Line - Qual tem sido o resultado até o momento? Os clientes (ou seus avatares) estão interagindo mais com a empresa?

Armando Toledo - Ainda é uma coisa bem nova. Nós acreditamos que isso vai crescer em uma exponencial a ponto de termos cada vez mais clientes. Ainda não temos

um grande volume de negócios intermediado pelo Second Life. Entendemos que não se trata de uma moda. O conceito de web 3D veio para ficar, ou seja, não vai passar. Se a plataforma será ou não o Second Life, não sabemos. O mercado é que vai mostrar para onde isso vai. O pessoal da Linden abriu o código do Second Life para fomentar que ele seja o padrão utilizado por todo o mundo. A tendência natural do ser humano é muito mais de navegação em 3D do que em 2D.

IHU On-Line - Hoje a IBM tem mais de 4.000 funcionários ativos no Second Life, um significativo aumento em comparação aos 800 que havia em dezembro. Como é feita a propagação dessa aposta no virtual dentro da empresa? Como “contagiar” os funcionários?

Armando Toledo - No sistema de cadastro dos funcionários da IBM, já existe uma opção para cadastrar

o nome do avatar. Temos 4 mil funcionários hoje que tem seus avatares registrados na IBM. Pode ser que tenha até mais gente, que não se registrou. Nós incentivamos os funcionários a fazerem isso. Na página interna da intranet da IBM, existe toda uma explicação para a criação de um avatar.

Tem um aspecto do Second Life que te permite ter sua casa virtual, sua mulher virtual, seu filho, seu cachorro e seu carro virtuais. Não é exatamente para esse lado que a IBM está indo, do mesmo modo que há na internet coisas com as quais a IBM não se envolve. Acreditamos que o que está a nossa frente agora, depois de passarmos pelo conceito de web 2D, que é um conceito de colaboração, é um conceito de “co-criação”. O que reforça isso é que a tendência é essa: é mais fácil colaborar em 3D do que em 2D. Hoje estamos naquela fase bem sofrível de navegar, bem como era no início da internet.



Entrevista da semana

Dostoiévski chorou com Hegel

ENTREVISTA COM LÁZLÓ FÖLDÉNYI

Discutir algumas idéias da obra Dostoyevski lee a Hegel en Siberia y rompe a llorar (Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2006) é o objetivo da entrevista por e-mail que a IHU On-Line realizou com o seu autor, o ensaísta húngaro László Földényi. O contato com Földényi foi viabilizado pelo Prof. Dr. Paulo Soethe, parceiro do Instituto Humanitas Unisinos (IHU). De acordo com Földényi, é possível que o livro de Hegel que Dostoiévski leu com Aleksandr Wrangel tenha sido Lectures on the Philosophy of World History. E afirma: “O estado de liberdade pode ser descrito de várias formas, mas não pode ser chamado de racional. No processo de subordinar a história do mundo, Deus e o espírito absoluto (ou o denominador comum deles) à razão, Hegel deu as costas à liberdade. Liberdade racional não é liberdade. O conjunto da obra de Dostoiévski pode ser lido parcialmente como uma resposta à suposição de Hegel”. Sobre Hegel, confira a edição 217 da IHU On-Line, de 30-04-2007, intitulada Fenomenologia do espírito, em comemoração aos 200 anos do lançamento dessa obra.

De Földényi publicamos o artigo Dostoiévski chorou com Hegel, na edição 195 da IHU On-Line de 11-09-2006, sobre o escritor russo Fiódor Dostoiévski. O artigo é de autoria de Monika Zgustova. Contemplado em 1996 com o Prêmio de Literatura Kosztolányi, oferecido pela Fundación Soros Nueva York-Budapest, Földényi escreve sobre o período correspondente aos dez anos em que Dostoiévski cumpriu trabalhos forçados na Sibéria. O autor russo leu a afirmação de Hegel de que a Sibéria estava fora do âmbito da história, e isso levou-o a sentir-se confinado a uma não-existência. Assim, a obra de Földényi analisa as reações de Dostoiévski às idéias do filósofo idealista alemão. Confira, a seguir, a íntegra da entrevista.

IHU On-Line - Qual foi o impacto que a leitura de Hegel provocou em Dostoiévski? A que obras desse filósofo Dostoiévski teve acesso?

László Földényi - Na primavera de 1854, depois de

quatro anos de trabalhos forçados, Dostoiévski²¹ alistou-se como soldado na encosta norte da Ásia, em Semipalatynsk, no sul da Sibéria. Lá ele fez amizade com o promotor público local, Aleksandr Yegorovich Wrangel. Logo eles começaram a estudar assiduamente, dia após dia. Wrangel não guardou na memória o nome do livro que eles estudavam. Ele apenas menciona o nome do autor: Hegel²². Não sabemos que livro de Hegel Wrangel encomendou da Alemanha para Dostoiévski. Então vamos supor que tenham sido painéis (palestras) sobre filosofia da história, a qual Hegel entregou entre o outono de 1822 e a primavera de 1831 na Universidade de Berlim. As palestras foram publicadas em forma de livro primeiro em 1837, e então, em 1840, uma nova edição revisada apareceu. É possível que Wrangel, depois de alguma busca, deva ter encomendado este livro, pois nele Hegel falava também sobre a Sibéria.

***IHU On-Line* - Poderia contextualizar o motivo pelo qual Hegel disse que a Sibéria estava fora da história?**

László Földényi - São apenas algumas palavras e elas explicam por que Hegel não discutirá a Sibéria. É um tipo de afirmação negativa que faz sua colocação interessante. Ele inicia sua discussão sobre a Ásia: “Devemos, antes de tudo, eliminar a Sibéria, a encosta

²¹ Fiódor Mikhailovich Dostoiévski (1821-1881): um dos maiores escritores russos e tido como um dos fundadores do existencialismo. De sua vasta obra, destacamos *Crime e castigo*, *O idiota*, *Os demônios* e *Os irmãos Karamázov*. A esse autor a *IHU On-Line* edição 195, de 11-9-2006 dedicou a matéria de capa, intitulada *Dostoiévski. Pelos subterrâneos do ser humano*. (Nota da *IHU On-Line*)

²² Friedrich Hegel (1770-1831): filósofo alemão idealista. Como Aristóteles e Santo Tomás de Aquino, tentou desenvolver um sistema filosófico no qual estivessem integradas todas as contribuições de seus principais predecessores. Sua primeira obra, *Fenomenologia do espírito*, tornou-se a favorita dos hegelianos da Europa continental no séc. XX. Sobre Hegel, confira a edição especial nº 217, de 30-04-2007, intitulada *Fenomenologia do espírito*, de Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1807-2007), em comemoração aos 200 anos de lançamento dessa obra. (Nota da *IHU On-Line*)

norte da Ásia. Para tal, encontra-se fora do escopo de nossa questão. Todo o caráter da Sibéria a guia para fora como um arranjo para a cultura histórica e a impede de alcançar uma forma distinta no processo do mundo histórico” (Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Lectures on the Philosophy of World History*. Trans. Hugh Barr Nisbet. Cambridge: Cambridge University Press, 1975, 191²³).

***IHU On-Line* - Como Dostoiévski transcendeu o sentimento de estar confinado a uma não-existência? Como isso aparece em suas obras pós-Sibéria?**

László Földényi - Desde a era do Romantismo, uma obstinada fé na razão e no progresso histórico nos ajuda a carregar nossa perturbação com a ausência de Deus. Entretanto, se alguém como Dostoiévski ou Nietzsche²⁴ observa a vulnerabilidade da fé na razão e na história, expondo a história enquanto uma construção, um mecanismo de cegueira auto-defensiva, tudo desmorona. O que permanece para preencher o lugar de Deus quando Deus está exilado, e não podemos contar com a história e o progresso? Essa se torna a questão básica para Dostoiévski após seu retorno do exílio na Europa, e,

²³ HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich, *Lectures on the Philosophy of World History*. Tradução (alemão para inglês): Hugh Barr Nisbet. Cambridge: Cambridge University Press, 1975. p. 191. (Nota do tradutor)

²⁴ Friedrich Nietzsche (1844-1900): filósofo alemão, conhecido por seus conceitos além-do-homem, transvaloração dos valores, niilismo, vontade de poder e eterno retorno. Entre suas obras figuram como as mais importantes *Assim falou Zaratustra* (9. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998); *O anticristo* (Lisboa: Guimarães, 1916); e *A genealogia da moral* (5. ed. São Paulo: Centauro, 2004). Escreveu até 1888, quando foi acometido por um colapso nervoso que nunca o abandonou, até o dia de sua morte. A Nietzsche foi dedicado o tema de capa da edição número 127 da *IHU On-Line*, de 13-12-2004. Sobre o filósofo alemão, conferir ainda a entrevista exclusiva realizada pela *IHU On-Line* edição 175, de 10-04-2006, com o jesuíta cubano Emilio Brito, docente na Universidade de Louvain-La-Neuve, intitulada *Nietzsche e Paulo*. A edição 15 do *Cadernos IHU Em Formação* é intitulada O pensamento de Friedrich Nietzsche. (Nota da *IHU On-Line*)

através de todas as suas novelas, ele procurou respostas para ela.

IHU On-Line - O senhor afirma que Dostoiévski entendeu que a vida possui certas dimensões que não cabem na história e em sua racionalidade. Que mudanças essa constatação trouxe à vida do escritor no pós-Sibéria?

László Földényi - Em suas novelas, Dostoiévski desprezaria a Europa, a civilização contemporânea, tudo o que pareceu apropriado e normativo, infernal. A Europa pareceu um horror para Dostoiévski, por sua supressão demoníaca: a supressão de indiferença à (ao) santidade, sofrimento, morte e redenção que a cultura moderna se impõe. Dostoiévski foi um psicólogo demoníaco, ou um psicólogo angelical. “Nós todos nos tornamos alienados da vida” é o dito de seu homem subterrâneo. “Somos todos aleijados, cada um de nós, mais ou menos. Nos tornamos tão alienados que em certos momentos sentimos uma repulsa pela genuína ‘vida real’, a por isso não suportamos ser lembrados dela.” (Dostoevsky. Notes from Underground. Trans. and ed. Michal R. Katz; New York: Norton, 1989. 88²⁵) O inferno siberiano, descrito em todas as cores, contrasta com o inferno cinza da Europa um inferno que, no século XX, reaparecerá nos escritos de Franz Kafka²⁶ e nos de Samuel Beckett²⁷, no filme de Andrei Tarkovsky²⁸,

²⁵ DOSTOIÉVSKI, Fyodor Mikhailovitch. Notes from Underground. Traduzido e editado por Michal R. Katz. New York: Norton, 1989. p. 88. Publicado no Brasil como “Notas do Subterrâneo”. (Nota do tradutor)

²⁶ Franz Kafka (1883-1924): escritor tcheco, de língua alemã. De suas obras, destacamos: *A metamorfose* (1916), que narra o caso de um homem que acorda transformado num gigantesco inseto, e *O processo* (1925), cujo enredo conta a história de um certo Josef K., julgado e condenado por um crime que ele mesmo ignora. (Nota da *IHU On-Line*)

²⁷ Samuel Beckett (1906-1989): escritor e dramaturgo irlandês. Autor de uma obra bilíngüe (francês e inglês), por vezes designada como “literatura da angústia”, recebeu o Prêmio Nobel de Literatura em 1969. À espera de Godot é a sua peça mais conhecida. (Nota da *IHU On-Line*)

Stalker, uma mecanizada, e portanto, impessoal, aniquilação do eu.

IHU On-Line - É possível estabelecer alguma relação entre a experiência do inferno siberiano e a conversão de Dostoiévski?

László Földényi - Há redenção do inferno, mas não há, na visão de Dostoiévski, redenção sem inferno. Como ele disse a Vsevolod Solovyov²⁹ (irmão do filósofo Vladimir³⁰), “foi uma grande felicidade” para ele, na Sibéria, onde passou por “escravidão penal”, começar a viver bem e alegremente, e a compreender Cristo. (Ele conclui indicando (desejando) a Sibéria a Solovyov também.) Sabemos também que A. P. Milyukov disse que Dostoiévski era agradecido ao destino por permitir a ele, durante o exílio, estudar o povo russo completamente e melhor entender a si mesmo. Raskolnikov³¹ também considera a Sibéria redentora: sua vida lá “é a história de uma gradual renovação de um homem, de sua gradual regeneração, de seu lento progresso de um mundo a

²⁸ Andrei Tarkovsky (1932-1986): cineasta russo, considerado um dos mais importantes do cinema soviético. Seu cinema apresentava um caráter introspectivo e complexo no qual as questões humanas eram sempre colocadas em primeiro plano. Entre seus filmes, destacamos *Stalker* (1979) e *Nostalgia* (1983). Sobre Tarkovski, confira a edição 26 do *Cadernos Teologia Pública*, intitulado *Um olhar teopoiético: teologia e cinema em O Sacrifício, de Andrei Tarkovski*. O texto pode ser lido através do download no link Publicações do site www.unisinos.br/ihu, do IHU. (Nota da *IHU On-Line*)

²⁹ Vsevolod Solovyov (1849-1903): novelista russo, cuja obra mais famosa é *The priestess of Isis* (1895). Era irmão do filósofo Vladimir Solovyov. (Nota da *IHU On-Line*)

³⁰ Vladimir Solovyov (1853-1900): filósofo, poeta, literato crítico russo, que desempenhou papel importante na filosofia e poesia russa no final do século XIX. (Nota da *IHU On-Line*)

³¹ Rodion Românovitch Raskólnikov: personagem principal do livro *Crime e castigo*, de Dostoiévski, publicado em 1866. Ele também é referido no romance pelo diminutivo de seu primeiro nome, Ródia ou Rodka. O nome Raskólnikov, o mais usado na narrativa, provém da palavra raskolnik, que significa cisão ou cisma, caracterizando o personagem como cindido e atormentado. (Nota da *IHU On-Line*)

outro, de como ele aprendeu a conhecer uma ainda nem sonhada realidade”, e então Crime e Castigo termina.

IHU On-Line - Autores como Franca D’Agostini situam o surgimento do niilismo no pensamento de Hegel, que seria uma evolução daquilo que ele nomeou como “das Logische”. Tomando em consideração que o niilismo era um dos temas mais combatidos por Dostoiévski, podemos dizer que a leitura de Hegel ajudou a sedimentar seu combate ao niilismo?

László Földényi - Aqueles que aderem à razão eventualmente caem vítimas da irracionalidade, e eles caem mais rápido e mais espetacularmente que aqueles cujo maior desejo é viver livremente. A razão não é a criadora ou mestre da liberdade; ela é apenas uma parte nisso. O estado de liberdade pode ser descrito de várias formas, mas não pode ser chamado de racional. No processo de subordinar a história do mundo, Deus e o espírito absoluto (ou o denominador comum deles) à razão, Hegel deu as costas à liberdade. Liberdade racional não é liberdade. O conjunto da obra de Dostoiévski pode ser lido parcialmente como uma resposta à suposição de Hegel. Em 1864, o herói de *Notas do Subterrâneo* está falando para sua mente: “Em resumo, qualquer coisa pode ser dita a respeito da história do mundo, qualquer coisa que possa ocorrer à mais desordenada/confusa imaginação. Há apenas uma coisa que possivelmente não possa ser dita a esse respeito [da história do mundo] que ela é racional. Você ficará engasgado com a palavra” (Dostoevsky. *Notes from Underground*, trans. and ed. Michal R. Katz; New York: Norton, 1989, 21). Não há dúvida sobre quem Dostoiévski estava pensando quando escreveu esta linha.

IHU On-Line - Em outro aspecto, Dostoiévski tinha conhecimento do conceito de Absoluto hegeliano? Poderíamos dizer que esse Absoluto estava implícito em personagens como Michkin e Aliócha? Por quê?

László Földényi - Michkin³² ou Aliócha³³ são representativos do Absoluto; entretanto, isso é de um tipo completamente diferente do que aquele de Hegel. Escrevendo sobre o Absoluto, ele não quis dizer Razão em seu mais alto potencial; ele estava buscando o ilimitado e incomensurável. Ele estava enxergando além da inadequação, limitação, imperfeição no divino. Tendo saído fora da história no inferno siberiano, no qual a ausência divina é inegável, ele ao menos encontrou condições para achar Deus.

IHU On-Line - Em entrevista à nossa revista IHU On-Line edição 195, sobre Dostoiévski, Joseph Frank³⁴

32 Príncipe Michkin: personagem principal do romance *O idiota*. Ao longo da obra, o Príncipe mostrará ser honesto, bondoso e romântico, mas terá problemas com isso, pois os outros acham que isso é ser idiota. Príncipe Michkin morou na Suíça por vários anos para tratar de sua idiotia, quando precisou voltar à Rússia para reclamar uma herança, estando praticamente curado. Na Rússia, conhece uma parente distante e afeiçoa-se a ela. Dostoiévski, nesse livro, fala do nacionalismo russo e do catolicismo eslavo. Com o Príncipe, ele tenta resgatar uma figura pura e quase santa de uma sociedade russa que talvez tenha existido. O livro é considerado o mais típico de seu estilo, com abundantes personagens, análises psicológicas, histórias e humor. (Nota da *IHU On-Line*)

33 Aliócha: personagem principal do romance *Os irmãos Karamazov*. No entanto, o próprio autor revela que este homem nada tem de herói, no sentido convencional do termo. Passa quase despercebido durante grande parte do enredo mas há uma chave para compreender a razão que levou Dostoiévski a colocá-lo como “herói”. É o único personagem que não julga ninguém. É esta uma das grandes lições do mestre russo: a maioria dos homens cede sempre à tentação de julgar. Aliócha, pelo contrário, ouve, compreende e nunca faz juízos de valor sobre os outros. É assim uma espécie de guardião da sensatez perante as loucuras e paixões dos Karamazov. (Nota da *IHU On-Line*)

34 Joseph Frank: professor emérito das Universidades de Princeton e Stanford, Estados Unidos, o Prof. Dr. Joseph Frank, uma das maiores autoridades mundiais em Dostoiévski. É autor de uma biografia monumental sobre o romancista russo, que inclui cinco volumes, quatro deles traduzidos para o português: *Dostoiévski: as sementes da revolta. 1821-1849* (São Paulo: Edusp, 1999); *Dostoiévski: os anos de provação. 1850 - 1859* (São Paulo: Edusp, 1999); *Dostoiévski: os efeitos da libertação. 1860-1865* (São Paulo: Edusp, 2002) e *Dostoiévski: os anos milagrosos. 1865-1871* (São Paulo: Edusp,

afirma que “a execução simulada, seguida de deportação para a Sibéria como pena para a acusação de conspiração contra o czar, foi muito mais importante na trajetória pessoal e intelectual de Dostoiévski do que sua epilepsia”. Qual é o seu ponto de vista?

László Földényi - Sem dúvida que a epilepsia representou um grande papel em sua vida; fala por si mesmo o fato de que seus grandes heróis, buscando redenção, eram todos epiléticos. No entanto, a epilepsia é, em si, um fenômeno quase neutro. Para fazer “uso” disso, Dostoiévski precisou da experiência da Sibéria também. Como já citado dele acima: “foi uma grande felicidade” para ele, na Sibéria, onde, na “escravidão penal”, ele começou a viver bem e alegremente, e a entender Cristo. Dostoiévski nunca duvidou que a Sibéria fosse o próprio inferno, com todos os seus horrores. Ele sofreu, mas seu sofrimento foi redentor; o livrou da história e sua razão cinza. Ele caiu para ascender mais alto, como aqueles convictos na Sibéria a quem ele descreveu como esperando, enigmaticamente, por “um tipo de desespero”. A Sibéria era o próprio inferno, pois carregava os germes da santidade e o horror vindo à tona, aberto e incomensurável.

2003). O último tomo, que compreende os dez últimos anos de vida do escritor, pode ser conferido no original, em inglês: *Dostoiévski. The mantle of the Prophet, 1871-1881* (Princeton University Press, 2003). Frank escreveu também *Pelo prisma russo: ensaios sobre literatura e cultura* (São Paulo: Edusp, 1992), entre dezenas de outras obras. Na edição 195 da *IHU On-Line*, de 11-09-2006, concedeu a entrevista exclusiva *A confluência da literatura com a filosofia*. (Nota da *IHU On-Line*)

Destaques On-Line

DESTAQUES DAS NOTÍCIAS DO DIA DO SÍTIO DO IHU

Essa editoria veicula notícias e entrevistas que foram destaques nas Notícias do Dia do sítio do IHU. Apresentamos um resumo delas, que podem ser conferidas, na íntegra, na data correspondente.

ENTREVISTAS ESPECIAIS FEITAS PELA IHU ON-LINE DISPONÍVEIS NAS NOTÍCIAS DO DIA DO SÍTIO DO IHU (WWW.UNISINOS.BR/IHU) DE 25-06-2007 A 01-07-2007

'Para quem interessa a energia proveniente do Rio Madeira?'

Fernando Novoa Garzón

Confira nas *Notícias do Dia* 25-06-2007

Para o sociólogo Fernando Novoa Garzón, membro da ONG ATTAC e do Grupo de Trabalho de Serviços e Investimentos da Rede Brasileira de Integração dos Povos, há uma manipulação da informação sobre a energia do Rio Madeira. Segundo ele, empresários brasileiros querem energia a curto prazo e não estão medindo as conseqüências sobre o assunto.

'As cinco ou seis principais empresas que dominam a agricultura no mundo têm sedes instaladas no Paraná'.

Roberto Baggio

Confira nas *Notícias do Dia* 26-06-2007

Roberto Baggio fala sobre os principais desafios do movimento social brasileiro e da necessidade de se reconstruir uma esquerda de lutas no país. Ele comenta o 5º Congresso do MST e destaca a importância da 6ª Jornada de Agroecologia, que acontecerá em julho, em Cascavel (PR).

Possibilidades para a Educação dentro do Second Life

Eliane Schlemmer

Confira nas *Notícias do Dia* 27-06-2007

Um dos maiores fenômenos dos últimos tempos, o Second Life já atingiu sete milhões de usuários no mundo todo. Sobre a aplicação do Second Life na educação, a

IHU On-Line entrevistou Eliane Schlemmer, do PPG de Educação da Unisinos, está envolvida com uma pesquisa que investiga o potencial do Second Life para a área.

'Não há problema previdenciário no Brasil'

Luiz Filgueiras

Confira nas *Notícias do Dia* 28-06-2007

Enquanto alguns afirmam que o segundo mandato de Lula será mais desenvolvimentista, outros ressaltam que neste período ressurgirá a crise histórica da dominação burguesa no Brasil. O economista Luiz Filgueiras acredita que “a economia brasileira continuará tendo um desempenho melhor, agora reforçado por um pouco mais de investimento”. Luiz descreve a herança neoliberal presente no Governo Lula, estabelecendo uma ligação do atual governo do anterior. Além disso, analisa o desenvolvimento da economia no primeiro período de Lula como presidente e comenta, ainda, suas posições sobre o problema previdenciário brasileiro.

Mulher e sexualidade sob um olhar sociolinguístico interacional

Ana Cristina Ostermann

Confira nas *Notícias do Dia* 29-06-2007

Ana Cristina Ostermann, secretária da International Association of Gender and Language e professora da Unisinos, está estudando as atuais políticas de saúde. Ela analisa a linguagem entre as pessoas e constata que elas dão conselhos umas às outras.

ENTREVISTAS E ARTIGOS QUE FORAM PUBLICADOS NAS NOTÍCIAS DO DIA DO SÍTIO DO IHU (WWW.UNISINOS.BR/IHU)

Ocupação da Usp. 'Se tivessem saído no momento certo, iriam abalar as estruturas'

Rose Nogueira

Confira nas *Notícias do Dia* 25-06-2007

Na análise da jornalista e presidente do Conselho Estadual dos Direitos da Pessoa Humana Rose Nogueira, os estudantes que ocuparam a reitoria da USP por 50 dias perderam a oportunidade de sair como heróis. A entrevista foi concedida ao jornal *O Estado de S. Paulo*, em 25-06-2007.

'O cérebro da elite da Petrobrás não é flex'

Bautista Vidal

Confira nas *Notícias do Dia* 25-06-2007

Para o físico, engenheiro e professor de termodinâmica José Walter Bautista Vidal, o Governo Lula ainda não tem um projeto estratégico para o etanol. A entrevista foi publicada pelo jornal *O Estado de S. Paulo*, em 24-06-2007.

Para que universidade

Marcos Nobre

Confira nas *Notícias do Dia* 26-06-2007

“O problema é que universidade de qualidade custa caro em qualquer lugar do mundo”, escreve Marcos Nobre, doutor em filosofia em artigo publicado no jornal *Folha de S. Paulo*, 26-06-2007. Para ele, “as greves e manifestações recentes mostram que a crise é estrutural e tende a se agravar rapidamente. Mas mostram também que não é possível resolver essa crise dentro dos limites das universidades simplesmente”. Segundo ele, “a única saída para o impasse atual é tornar essa crise um problema de toda a sociedade”.

Angra III: um alerta nuclear

Bernardo Kucinski

Confira nas *Notícias do Dia* 27-06-2007

“O povo, como se vê, não opinou diretamente. Nem o povo é um grupo de interesses. Não se fez um referendo, nem nada. O Congresso não foi consultado. Nenhum candidato à presidência colocara a questão nuclear em sua plataforma eleitoral”, escreve Bernardo Kucinski, jornalista e professor da Universidade de São Paulo, em artigo publicado pela Agência Carta Maior, 26-06-2007.

'Não faço veto eterno a Angra 3, mas é uma fonte de energia cheia de problemas'

Luiz Pinguelli Rosa

Confira nas *Notícias do Dia* 27-06-2007

O coordenador do Programa de Planejamento Energético da Coordenação dos Programas de Pós-Graduação de Engenharia da UFRJ Luiz Pinguelli Rosa, em entrevista publicada pelo jornal *O Estado de S. Paulo*, 27-06-2007, acredita que o governo errou na opção pela energia nuclear de Angra 3, considerando o grande potencial hídrico do País. Em relação às usinas do Rio Madeira, ele afirma que o governo está negociando mal o licenciamento das hidrelétricas.

'Não há política criminal contra a corrupção'

Fábio Guaragni

Confira nas *Notícias do Dia* 29-06-2007

Para Fábio Guaragni, da Cordenadoria de Recursos Criminais do MP, o País não está preparado para crimes de corrupção. Segundo ele, o sistema penal está viciado em controlar a população menos favorecida. Ele ressalta que só nos últimos anos os crimes de corrupção estão sendo percebidos. Guaragni concedeu entrevista à *Gazeta do Povo*, em 28-06-2007.

Cabrobó de novo.**Roberto Malvezzi (Gogó)**Confira nas *Notícias do Dia* 29-06-2007

Ao comentar as ocupações dos canteiros de obras da transposição do Rio São Francisco, em Cabrobó (PE), Roberto Malvezzi, mais conhecido como Gogó, ele diz essas manifestações são apenas o começo da reação popular. Ele ressalta que as terras pertencem aos índios Trukás, e que eles lutaram por ela.

E lá vamos nós de energia nuclear**Washington Novaes**Confira nas *Notícias do dia* 29-06-2007

Ao comentar a decisão do governo brasileiro de retomar o programa nuclear, o jornalista e ambientalista Washington Novaes apresenta uma série de empecilhos

para não construir as usinas nucleares no Brasil, como, por exemplo, o problema da destinação dos resíduos, atividade que nenhum país encontrou solução. No entanto, ele afirma que nada comove o governo, que tem insistido nas construções.

Jon Sobrino. Radicalmente cristão**Jon Sobrino**Confira nas *Notícias do Dia* 29-06-2007

Em entrevista ao jornal *El País*, no dia 14-06-2007, Jon Sobrino disse que tem esperança que todo mundo entenda, e canonize o monsenhor Romero e todos os mártires latino-americanos e do Terceiro Mundo.

Frases da Semana

SÍNTESE DAS FRASES PUBLICADAS DIARIAMENTE NAS *NOTÍCIAS DO DIA* NO SÍTIO DO IHU.**Fede**

“O Senado está fedendo. A Casa está indo para o imponderável, está se estrangulando como instituição”- senador **Jarbas Vasconcellos** (PMDB-PE) - *O Estado de S. Paulo*, 28-06-2007.

Renan

“Quando houve a crise com **Lula**, eu o apoiei com a mesma compreensão” - **Renan Calheiros** (PMDB-AL), *O Estado de S. Paulo*, 29-06-2007.

“Acharam que era fácil me derrubar...” - **Renan Calheiros** (PMDB-AL), *O Estado de S. Paulo*, 29-06-2007.

Greve

“Não sou contra greve, quero regulamentar a greve. Ninguém pode ficar 70 dias sem trabalhar e depois receber” - **Luis Inácio Lula da Silva** - *O Estado de S. Paulo*, 28-06-2007.

Pobres

“Os problemas dos pobres são mais fáceis de resolver do que os problemas dos ricos” - **Luiz Inácio Lula da Silva**, presidente da República - *Folha de S. Paulo*, 27-06-2007.

“Ninguém imagina o que se pode fazer para atender milhões de pobres com R\$ 500 milhões ou R\$ 600 milhões e, muitas vezes, R\$ 1 bilhão não atende à dívida de um empresário numa situação econômica difícil” - **Luiz**

Inácio Lula da Silva, presidente da República - *Folha de S. Paulo*, 27-06-2007.

Calçadistas

“Os calçadistas acham ensurdecador o silêncio dos governos estadual e federal” - Políbio Braga online, 27-06-2007.

“Os problemas dos pobres são mais fáceis de resolver do que os problemas dos ricos” - Luiz Inácio Lula da Silva, presidente da República - *Folha de S. Paulo*, 27-06-2007.

“Ninguém imagina o que se pode fazer para atender milhões de pobres com R\$ 500 milhões ou R\$ 600 milhões e, muitas vezes, R\$ 1 bilhão não atende à dívida de um empresário numa situação econômica difícil” - Luiz Inácio Lula da Silva, presidente da República - *Folha de S. Paulo*, 27-06-2007.

Análise de Conjuntura

A página do IHU - www.unisinos.br/ihu - publica diariamente, durante os sete dias da semana, as Notícias Diárias e a Entrevista do dia.

É um serviço disponibilizado para quem se interessa em acompanhar os principais fatos e acontecimentos políticos, econômicos, sociais, culturais, ambientais e religiosos da contemporaneidade.

A partir desse serviço, o Centro de Pesquisa e Apoio aos Trabalhadores - CEPAT - com sede em Curitiba, parceiro estratégico do IHU, elabora uma análise de conjuntura, em fina sintonia com a missão e as linhas estratégicas do IHU, elaborados no Gênese, Missão e Rotas, disponível na página do Instituto.

A última análise é do dia 27-06-2007 e pode ser acessada no endereço www.unisinos.br/ihu

A próxima análise estará disponível no final da tarde de terça-feira e será comunicada na newsletter enviada aos cadastrados na quarta-feira.

Para se cadastrar na página do IHU clique no item IHU por e-mail

Eventos

Agenda da semana

A PROGRAMAÇÃO COMPLETA DOS EVENTOS PODE SER CONFERIDA NO SÍTIO DO IHU - WWW.UNISINOS.BR/IHU

Dia 03-07-2007

Conversas - O mundo do trabalho e a vida dos/das trabalhadores/as. Realidade dos/as agricultores/as do Vale dos Sinos - a terra e o trabalho

Sala 1G119 - IHU - 19h30min às 21h30min

Dia 05-07-2007

Integralidade em saúde

Profa. Dra. Roseni Pinheiro - LAPPIS / UERJ e Prof.Dr. Alcindo Ferla - UCS

IHU Idéias

Sala 1G119 - IHU - 17h30min às 19h

A Vida dos/as Agricultores/as no Vale do Rio dos Sinos

No dia 3 de julho, das 19h30min às 21h30min, na Sala 1G119 do IHU, será realizada mais uma roda de conversa sobre o **Mundo do Trabalho e a Vida dos/as Trabalhadores/as**. Na ocasião, o tema da conversa será a realidade do trabalho no meio rural, com a participação de pessoas que vivem, atuam e estudam esta área/questão. A abertura será com a apresentação de alguns indicadores desta realidade, reunidos pela professora Gisele Spricigo, que defendeu sua dissertação de mestrado no dia 25 de junho de 2007, junto ao Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Rural (PGDR) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Sua pesquisa foi realizada com os agricultores dos municípios de Novo Hamburgo e Rolante, objetivando identificar e analisar os elementos que explicam a

perenidade do rural no Vale do Rio dos Sinos numa perspectiva de desenvolvimento rural.

Esta conversa contará também com as contribuições de Adriana Severino Kraemer, do Sítio Pé na Terra, de Lomba Grande; de Ricardo Job e Giovani Girolometto, da Associação Riograndense de Pequenos Agricultores (ARPA); de Roberto Kieling, da Secretaria Municipal de Agricultura de Novo Hamburgo; de Leomir Antonio Pereira, do Sindicato Rural de Novo Hamburgo; e do professor Oldemar Kolling, do Colégio Agrícola de São Leopoldo.

Perfil Popular

Noli Claudemir Backes

Seu nome é Noli. Seu apelido é Tomé. Tem 39 anos e nasceu em Porto Vera Cruz, município da região das Missões do Rio Grande do Sul. Junto com a esposa, Senaile, estabeleceram um mercado no bairro São Miguel, em São Leopoldo, onde também residem. A vida marcada pelo trabalho e pela luta por um mundo melhor foi entremeada por um duro golpe do destino: a morte do único filho do casal, Lenon, com 16 anos. E é a fé que devolveu as forças a Noli e sua esposa, motivando-os à criação do Instituto Lenon Pela Paz, que hoje atende quase 400 crianças e jovens com oficinas que lembram a personalidade alegre e espontânea do filho. Confira a bela história de vida de Noli Claudemir Backes.



Noli teve uma infância conturbada, cresceu em uma família humilde, do interior da região das missões gaúchas, que vivia da lavoura. “Mas sempre tive minhas ambições, desde moleque. Procurava fazer tudo o que estava a meu alcance. Mesmo muitas vezes sendo julgado, discriminado pela minha posição social”. No entanto, nunca se deixou abater por isso. Noli tem mais três irmãos: duas mulheres e um homem. A mãe já é falecida há dez anos e o pai é vivo ainda: “meu grande amigo, um paizão”, se orgulha, ao contar.

Noli começou a labuta bem cedo. Cedo mesmo. Aos quatro anos, já trabalhava “de biscate” como vendedor ambulante. “Andava com uma caixinha de

papel, onde eu colocava produtos fornecidos por um comerciante da região. Era sabonete, escova de dente, aparelho e lâmina de barbear. E a gente saía na rua, oferecendo para as pessoas e vendendo. Esse foi meu início”, recorda. Dos sete aos 18 anos trabalhou fazendo vendas dos mesmos produtos gerais, porém no balcão de estabelecimentos fixos. “Sempre tive essa habilidade e sensibilidade de trabalhar com o público”, diz. Só que Noli queria mais da vida. Então, aproveitou uma oportunidade oferecida de ir para o Mato Grosso, trabalhar no garimpo. Fez uso de sua reserva financeira, e, em sociedade com outro senhor, montou um bar dentro do garimpo. “Me dei muito bem, gostei do lugar. Mas foi lá que tive minha primeira grande decepção”. Noli tinha uma namorada no sul, que

hoje é sua atual esposa. Ela foi para lá e não gostou do local. “Então, ela me botou uma pressão e eu não queria perdê-la; decidi vender minha parte da sociedade e voltar para o sul”. Isso foi em 1987. O casal Noli e Senaile oficializou a união assim que retornou à terra natal. Noli trabalhou como empregado na churrascaria do sogro. Mas em meados de 1990, com o plano Collor, a diferença cambial e a inflação, a situação econômica só piorava. “Fiquei sem ação na minha cidade”, lembra ele, que já estava casado e com Lenon, primeiro filho do casal, que estava com dois meses de idade. Foi quando decidiram ir para Porto Alegre. Mas o destino decidiu que eles parariam antes. Quando o ônibus em que Noli estava (ele veio antes da família) parou na rodoviária de São Leopoldo, ele achou que já estava em Porto Alegre e desceu. O informaram que ele não estava na capital. Mesmo assim, foi buscar mais informações sobre o município. “Fui até a Câmara de Vereadores para ver o que a cidade oferecia e o que eu podia fazer. O então vereador Arion Ribeiro de Mello, hoje falecido, me explicou tudo sobre a cidade. Ele me aconselhou a voltar para minha terra. Mas eu insisti. Fui em busca de algo”. Na mesma semana, Noli arrumou emprego e conseguiu alugar uma casa. Dez dias depois de sua chegada, a esposa Senaile e o filho Lenon foram a seu encontro. Isso foi em 1990.

A batalha pelo sustento

Noli trabalhou na empresa Duratex por dez anos, enquanto sua esposa Senaile trabalhou em uma empresa chamada Mizu, que fabricava componentes para calçados. Enquanto isso, o pequeno Lenon ia para a creche. Em 1992, a família conseguiu comprar a casa própria, no bairro São Miguel, onde

moram até hoje. “Era uma casinha humilde, mas fomos reformando peça por peça até ficar uma boa casa”, lembra Noli. Em meados de 1997 a empresa Mizu fechou suas portas e Senaile ficou desempregada. Então, ela pegou as reservas financeiras do casal, porque não recebeu a indenização até hoje, e abriu um pequeno comércio de R\$ 1,99. Noli também vendia os produtos da loja para os seus colegas da empresa. O comércio de Senaile foi crescendo, evoluindo, e tomando conta da casa da família. “Chegou um ponto em que ficamos só com uma cozinha e um quarto”, lembra.

Em 1999, Noli e a esposa decidiram montar outro tipo de comércio: um minimercado. Senaile tocava tudo sozinha, mas logo precisou de mais gente para ajudar. Ela contratou funcionários porque o mercado evoluía, enquanto Noli continuava trabalhando na empresa Duratex e vendendo produtos como ambulante para os colegas. Foi quando chegaram à conclusão de que era necessário ampliar o mercado. Só que faltava dinheiro. A saída: negociar a demissão de Noli com a empresa para pegar a indenização. “Eu era sindicalista, mas tinha um bom relacionamento com a empresa onde eu trabalhava. A saída era abandonar meu emprego e, com o dinheiro da indenização, construir nossa casa em cima do espaço que nós já tínhamos, que seria todo para o mercado. O pessoal da empresa concordou em me demitir e conseguimos construir nossa casa acima do mercado”. Logo veio a idéia de implantarem um depósito de bebidas. E assim foi feito. “Tudo o que planejávamos e idealizávamos se concretizava”.

Uma fatalidade

Tudo ia bem até que aconteceu uma fatalidade que “empacou” a vida da família: a morte do único filho do casal, Lenon, em setembro de 2006, assassinado durante um assalto, com apenas 16 anos. Apesar da dor e do sofrimento, o perda de Lenon motivou o casal Senaile e Noli a idealizarem o Instituto Lenon Joel Pela Paz. “O falecimento dele foi no dia 18 de setembro. E já no dia 26 lançamos a idéia do Instituto para a comunidade, que apoiou muito”. Foi durante a semana farroupilha que aconteceu o incidente. Lenon não seguia o tradicionalismo, nem se vestia tipicamente, mas sempre estava envolvido nos eventos. “Como ele tinha amizade! No velório dele tinha tanta gente! Só daí que tivemos a dimensão das amizades que o Lenon tinha feito”.

Amor de pai

“O Lenon era meu menino maluquinho. Filho único, sabe? Era muito espontâneo. Fazia várias atividades no mesmo dia”. Assim que entrou na escola, o rapaz já começou a se envolver em atividades esportivas. Com nove anos já participava do Programa de Escolinhas Integradas (PEI), da Unisinos. “Ele não se contentava só com a escola e o futebol. Sempre fazia algo a mais: vôlei, futebol de salão. Vinha em casa só para fazer as refeições, trocar de roupa, e ir para outra atividade”, descreve Noli. O pai conta que nunca tiveram problemas com Lenon. Nenhuma reclamação. “Para o Lenon nada era impossível. Tentamos colocá-lo para fazer o segundo grau num colégio particular, pois ele não aceitava ficar sem estudar em função das greves do magistério na escola estadual. Mas a gente não tinha dinheiro para isso. Eu insisti com a

diretora da escola que era importante para meu filho. A escola reduziu os valores, fez uma outra proposta, dentro da nossa realidade. E lá foi o Lenon. Apesar de mais pobre, se deu muito bem. Ia bem nas matérias e fez amizades com os colegas de uma classe social adversa a nossa. Ele continuou sendo humilde. O apelido dele no nosso bairro era o ‘mendigo do Tomé’. Tomé é meu apelido. Ele usava a roupa até gastar. Nunca usou um tênis de marca. Quando ia comprar um novo, escolhia o mais ralé”.

Noli confessa, de olhos lacrimejados, que às vezes a saudade e a tristeza batem. “Daí a gente desaba, mas depois passa e volta a alegria, volta o prazer de viver. Inclusive estamos pensando em mais um filho. Se Deus quiser, vai ser muito bom se isso acontecer. Mas caso isso não aconteça também vamos se contentar com o que Deus proporcionou para a gente. Eu e o Lenon, além de sermos pais e filhos, éramos amigos. Tenho convicção de que ele está muito feliz e está transmitindo força para conseguirmos tudo o que estamos conseguindo”.

Instituto Lenon Joel pela Paz

O Instituto Lenon Joel pela Paz é uma homenagem ao jovem rapaz, que perdeu a vida vítima da violência. O pai, Noli, explica que a partir de 26 de setembro do ano passado começou o processo de encaminhamento dos documentos necessários para implantar a ONG. “Nosso bairro é muito violento, a vulnerabilidade dos jovens e crianças é altíssima, tem muita droga. Então, optamos por trabalhar com crianças e jovens, de 7 a 18 anos”. Hoje, o Instituto oferece 11 oficinas, todas ministradas por voluntários: de música (violão, flauta, teclado, percussão, etc.), capoeira, teatro, futebol, xadrez, skate, literatura e rádio. “Queremos implantar

informática, pois ganhamos nove computadores. Só falta espaço”, conta Noli. A ONG tem também uma biblioteca comunitária, toda com livros doados, somando até hoje 6.800 livros. Na primeira semana de funcionamento, já havia mais de 200 jovens e crianças inscritos. Hoje são 391 crianças cadastradas e com presenças registradas. O quarto de Lenon se transformou em um “estúdio” de rádio. “O Instituto está fluindo tão bem e tão rápido que só pode ser dedo do Lenon. Para ele duas coisas não existiam: o impossível e o depois”.

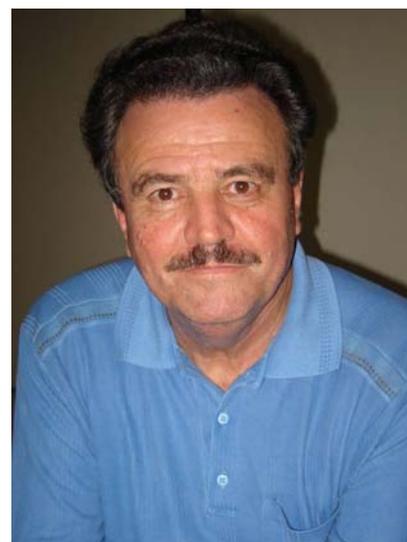
Fé que dá forças

Noli conta que não ia muito à Igreja, mas que agora a esposa organizou um grupo de oração, em que todas as semanas algumas senhoras se reúnem

na casa da família para rezar. “Felizmente, através dessa crença, juntamos as forças. Posso dizer que nossa fé aumentou. cremos ainda mais que Deus existe, mesmo tendo acontecido essa tragédia na nossa vida. Sentimos imensamente e isso jamais vai se apagar dentro da gente. Mas, ao mesmo tempo, conseguimos forças, pedindo a Deus todo dia para que nos conceda a vontade de viver. Inclusive eu peço muito para que Ele não me tire essa disposição, essa espontaneidade, assim como o Lenon era. Peço que me deixe a dor, que é minha, mas me deixe minha alegria também. E vamos conseguindo. É a prova de que existe alguém superior a nós, que com certeza é Deus. Essa é a nossa fé. A minha fé”.

Erno Wallauer

Aos 61 anos, Erno Wallauer tem uma longa história. Natural de Pavarema, interior do Rio Grande do Sul, Erno passou por muitos lugares. Em Bagé e São Leopoldo, cursou as faculdades de Filosofia e Teologia, respectivamente. Na Alemanha, cursou a pós-graduação em meio à Guerra Fria. “Pensei muito na vida e no destino da humanidade.” No Brasil, Erno lecionou no Ensino Médio em Ivoti em diversas disciplinas: Filosofia, Sociologia, Teologia e História do Brasil. Casado, com dois filhos, Erno divide seu tempo entre sua casa em Estância Velha e o trabalho como professor na Unisinos. Conheça um pouco mais de Erno Wallauer, na entrevista a seguir.



IHU REPÓRTER

Origens

Nasci em Paverama, que antigamente pertencia ao município de Taquari. Hoje, é município próprio. Nasci no interior. Portanto, sou filho da colônia. Meus pais eram pequenos agricultores, e hoje estão falecidos. Eu tenho duas irmãs mais velhas. A mais nova tem doze anos a mais que eu. Sou um fruto meio tardio da família. Eu tinha uma boa relação com as minhas irmãs. Quando eu era pequeno, elas muitas vezes cuidavam de mim. A mais velha saiu de casa quando eu tinha cinco anos. A mais nova ficou ainda mais uns anos em casa. Eu lembro do relacionamento com ela.

Magistério

Eu estudei na escola lá na colônia mesmo, em Taquari. Lá, freqüentei os primeiros cinco anos. Em 1960, vim para São Leopoldo. Aqui, estudei o restante e fiz os quatro anos necessários para me tornar professor, ou seja, o Magistério, na Escola Normal Evangélica. Eu manifestei essa idéia para o meu pai e ele me apoiou. Minha mãe não era tão a favor, mas o meu pai insistiu e eu queria também. Eu gostei muito da formação. Estudava tremendamente nos primeiros anos. Havia desafios, novas coisas, que eu nunca tinha visto ou ouvido falar. Era também a primeira vez que eu morava na cidade. Meu pai me trouxe aqui porque naquele tempo levava um dia para chegar. Fui morar num internato, onde hoje existe Câmara de Vereadores. Fiz o estágio do final de curso, acompanhado pelos professores que davam conselhos e indicações de como poderíamos melhorar em nosso trabalho. A conclusão do curso foi esse estágio. Depois de concluir o curso, primeiramente pensei em continuar estudando. Como estava no meio do ano,

completei o ano com trabalho. Fui enviado para uma escola primária em Não-Me-Toque. Era um pequeno internato, onde fiquei seis meses lecionando, na quarta e na quinta séries. Voltei para a formatura em São Leopoldo no final do ano e fui convidado pelo diretor da Escola Normal Evangélica para reingressar na escola, no Ensino Médio. Ingressei na sede da escola em Ivoti. Estudei três anos e, depois disso, quis fazer uma faculdade.

Filosofia

Pretendia cursar Filosofia. Inscrevi-me até para cursar na Unisinos, mas, quando iniciei o curso, ele foi cancelado. Fiquei um pouco decepcionado, mas consegui, no mesmo ano, transferir-me para a Fundação Universitária Bagé. Ao mesmo tempo, eu fiz também o curso de Teologia na Escola Superior de Teologia. O curso de Filosofia era de freqüência baixa. Nele eram feitas muitas pesquisas, possibilitando-me fazer os dois cursos. Muitas vezes passava as férias e fins de semana trabalhando nas pesquisas. Formei-me em 1972 em Filosofia e em Teologia em 1974. Passei, então, a trabalhar. Fui convidado para assumir novamente um trabalho em Ivoti, na escola onde tinha cursado o Ensino Médio. Lecionei, principalmente no Ensino Médio, matérias como Filosofia, Sociologia, Teologia e até História do Brasil.

Alemanha

Recebi, em 1979, uma bolsa de estudos, através da Igreja Evangélica, para cursar a pós-graduação na Alemanha, na Universidade de Hamburgo. Nessa época, já estava casa e com dois filhos pequenos. Levei a família junto. Não foi fácil. Foi um choque cultural grande. Passei cinco anos estudando na

Universidade. Eu já sabia o idioma, o que facilitou a mudança. Tínhamos muitas preocupações com o confronto da Guerra Fria. Havia instalações de mísseis balísticos nucleares americanos na Europa. Havia muitas passeatas a favor da paz no país, contra as instalações de mísseis e a construção de usinas nucleares. Frequentemente, eram acionadas as sirenas como alarme preparatório para uma eventual guerra, o que, na verdade, causava uma pequena guerra de nervos. Pensei muito na vida e no destino da humanidade. Também sofri do choque cultural com a mentalidade das pessoas na Alemanha. Saí do Brasil em meio ao regime militar, em 1979, e, naturalmente, a Alemanha era um ambiente totalmente diferente. Discutiam-se abertamente diversas questões que no Brasil não se podia falar.

Retorno

Quando voltei ao Brasil, fui trabalhar como professor na cidade de Victor Graeff, município vizinho de Não-Me-Toque. Lá, trabalhei em diversos serviços para a comunidade, como pastorais e ensino. Fiquei dois anos na cidade. Nessa época, meus filhos tinham dificuldade com a língua, pois tinham ido muito pequenos para a Alemanha. Depois desse tempo no interior, viemos para o Vale do Sinos, mais especificamente para a cidade de Estância Velha, onde minha esposa conseguiu uma vaga como professora da rede de ensino municipal. Eu comecei a trabalhar novamente como professor em Ivoti, na escola onde havia trabalhado antes.

Professor

Em 1989, iniciei a trabalhar como professor na Unisinos. Particpei do concurso e fui selecionado.

Comecei como professor no curso básico da Universidade. Praticamente todos os colegas que eu tinha naquela época já não trabalham como professores. O Básico apresentava um ensino feito com muito rigor. Os programas eram muito bem planejados e programados pela equipe. Depois, lentamente, aconteceram as mudanças para o regime de estudos em que nos encontramos atualmente. Hoje, leciono na área das ciências humanas, principalmente nas disciplinas de Antropologia e Direito e de Fundamentos Antropológicos. Gosto muito de trabalhar na Unisinos. Temos um clima organizado, com metas claras, que estabelece abertura para os mais variados campos do saber.

Filhos

Tenho dois filhos: Berenice, com 32 anos, e Carlos Alberto, de 29 anos. Ela é técnica em enfermagem e estuda Psicologia na Unisinos. Meu filho se formou na Universidade em Engenharia de Alimentos e hoje trabalha no Paraná, na Sadia.

Horas livres - Trabalho nos terrenos que tenho, capino e reviso algumas coisas. Desligo-me das atividades teóricas para ter um equilíbrio. Também gosto muito de viajar. Vou aos fins de semana até a minha terra natal, e faço pesquisas sobre a história da localidade, descrevendo os costumes e etnias da região.

Literatura - Leio muito para o meu trabalho. Estou lendo, no momento, Heidegger e Hans Küng. Não leio continuamente, mas leio trechos e medito. Leio também revistas. Gosto muito de entrevistas, como as da *IHU On-Line*, pelas quais me mantenho atualizado com os rumos da pesquisa e das interpretações do mundo atuais.

Cinema - Não tenho olhado muitos filmes ultimamente, mas tenho algumas preferências. Gosto muito de *Ben-Hur* (que vi várias vezes) e de *Gandhi*. Também gostei muito do filme *Um estranho no ninho*. O filme *Um violinista no telhado* é também bastante interessante, pois retrata todas as mudanças culturais em uma aldeia de judeus na União Soviética.

Sonho - Gostaria de escrever algumas coisas no futuro a respeito da minha terra natal e do lugar onde moro.

Unisinos - É uma instituição organizada, séria, onde eu sempre gostei de trabalhar e me sinto à vontade. Existe um ambiente de seriedade na administração, no ensino e no trabalho.

IHU - Acho o IHU um empreendimento muito importante, pois ele mostra perspectivas para dentro da realidade, aponta horizontes. As publicações são muito importantes, diferenciadas. Recebo semanalmente a *IHU On-Line* e tenho os números guardados em casa justamente porque trata de temas atuais. No fim de vários meses, se tem uma série de temas muito interessantes. Estou pensando em, no próximo semestre, usar essas revistas para os estudantes trabalharem diversos temas em aula.