

Número 4, Septiembre 2015. Nº 04/03. ISSN: 2014-5993

<http://dx.doi.org/10.5565/rev/grafowp.16>

A formação de relacionamentos em *videochats* de sistema randômico: usuários e conexões

La formación de relaciones en *videochats* de sistema aleatorio: usuarios y conexiones

Nombre: Alex Damasceno

Afiliación: Estudiante de Doctorado en Comunicación e Información en la Universidad Federal de Rio Grande del Sul (UFRGS). Becario CAPES/DS y CAPES/PDSE.

Dirección electrónica: alexfdamasceno@gmail.com

Resumo

Este artigo aborda a constituição de relacionamentos nos ambientes de *videochat* dos sites *Chatroulette* e *Omegele*, ambos caracterizados por um sistema randômico de formação de pares de interação. A partir dos pensamentos de Schutz e Simmel, definimos os relacionamentos como um fenômeno da sociabilidade que reproduz a estrutura da situação face a face. Baseados nos dados coletados em nossa observação participante, analisamos dois aspectos do fenômeno: primeiramente, interpretamos o alto índice de desconexão imediata que marcou a experiência; em segundo lugar, operamos uma tipificação dos usuários, na percepção de regularidades em relação às suas identidades.

Palavras-chave: *videochat*; relacionamento; conexão; *Chatroulette*; *Omegele*.

Resumen

Este artículo aborda la constitución de relaciones en los ambientes de *videochat* de los *websites Chatroulette* y *Omegele*, que se caracterizan por tener un sistema aleatorio de formación de parejas de interacción. A partir de los pensamientos de Schutz y Simmel, definimos las relaciones como un fenómeno de la sociabilidad que reproduce la estructura de la situación cara a cara. Basados en los datos recogidos en nuestra observación participante, analizamos dos aspectos del fenómeno: primeramente, interpretamos la elevada tasa de desconexión inmediata que marcó la experiencia; en segundo lugar, operamos una tipificación de los usuarios, con la percepción de regularidades en relación a sus identidades.

Palabras-clave: *videochat*; relación; conexión; *Chatroulette*; *Omegele*.

Introdução

Nesta pesquisa¹, investigamos os relacionamentos constituídos em ambientes de *videochat* que operam com sistema randômico. O *videochat* é um serviço *on-line* em que imagens audiovisuais são produzidas para mediar relações entre pessoas geograficamente distantes: usuários trocam sinais de vídeo a partir da integração de dispositivos com acesso à internet. O sistema randômico, por sua vez, não permite ao usuário a escolha do parceiro de interação e forma pares segundo uma lei de azar imposta pelo *software*. Ao finalizar um relacionamento, o usuário é direcionado a um novo parceiro após alguns segundos. A navegação consiste, assim, em um trânsito aleatório de relacionamento em relacionamento. A principal diferença dos “*videochats* randômicos” em relação a outros ambientes de relacionamentos *on-line*, portanto, é transformar as conexões em atos isolados: são vínculos que não têm passado nem futuro, uma vez que os sujeitos não podem escolher o seu par e também por ser bastante improvável que uma dupla seja repetida pelo sistema (embora os usuários possam trocar informações para dar continuidade à relação em outros ambientes de comunicação, *on-line* ou *off-line*). Enquadramos esse tipo de vínculo social como um “relacionamento do Nós recíproco”, segundo a fenomenologia social de Schutz (1979), com a especificidade de a esfera do Nós ser formada em um momento único, ser restrita a um tempo presente, sem a possibilidade de os sujeitos “envelhecerem juntos”.

Trabalhamos na pesquisa com os dois sites mais populares que oferecem esse serviço: o *Chatroulette*² e o *Omegle*³ (no ambiente reservado para maiores de idade). A metodologia que norteou a investigação foi a observação participante: como o nosso acesso ao sistema desses sites se dá como usuário (e não como servidor), para *observamos* os relacionamentos, foi preciso *participar* deles, adentrar na esfera do Nós. Após uma fase exploratória, o procedimento se concretizou em 14 sessões (sete em cada site) de no máximo uma hora de duração, espalhadas em datas e horários aleatórios ao longo de três meses. Nessas sessões, não operamos com entrevistas ou questionários, e sim interpretamos as ações intencionais (e suas motivações) que os sujeitos realizaram nas imagens que eles mesmos veicularam. Compomos uma amostra de 2.463 conexões, 1.154

¹ Pesquisa de doutorado intitulada *Fenomenologia do videochat: imaginação audiovisual e relacionamento face a face*, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Financiada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), com as bolsas Capes/DS e Capes/PDSE (processo n. 99999.004906/2014-04), que viabilizou sete meses de estágio sanduíche no Departamento de Antropologia Social e Cultural da Universidade Autônoma de Barcelona (UAB).

² Chatroulette.com

³ Omegle.com

do *Chatroulette* e 1.309 do *Omegle*. Em decorrência desta larga escala, optamos por apoiar nossas interpretações em um conjunto de estatísticas descritivas. Observamos algumas variáveis e aplicamos cálculo percentual em relação ao universo das imagens coletadas em cada site. Como nossa amostra é decorrente de um fenômeno aleatório, no qual a variação não segue uma predeterminação (e sim é regida pela lei do azar), as estatísticas aqui apresentadas não pretendem estabelecer conclusões sobre o fenômeno em geral, mas apenas sobre o conjunto coletado. A função delas é ajudar na descrição da nossa própria experiência nos sites (servindo de apoio para interpretação da amostra), e não generalizar o modo como eles funcionam.

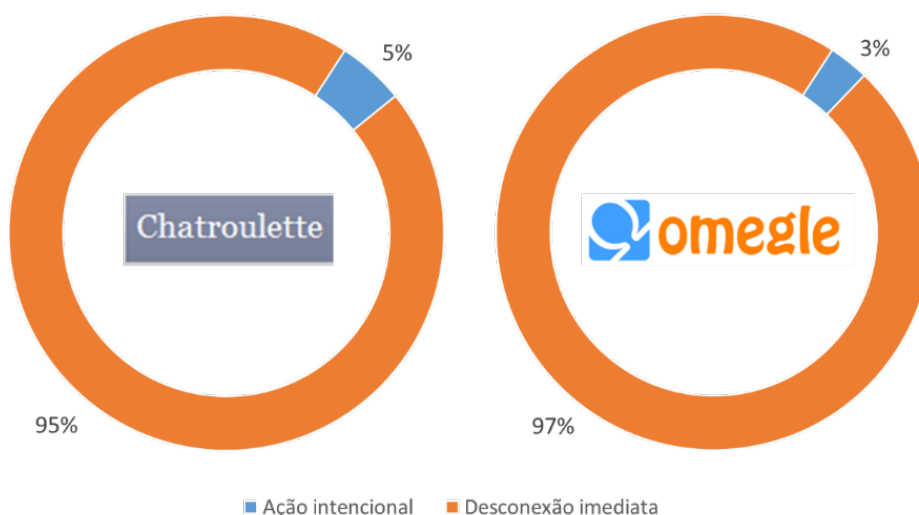
Para apresentar visualmente os dados percentuais, nossa opção foi por utilizar gráficos circulares, em alusão a um jogo de roleta. Essa metáfora, que está presente na palavra *Chatroulette* (chat-roleta), não é evidenciada para fazer referência somente à aleatoriedade que caracteriza o fenômeno. Queremos destacar outro componente, correlato à aleatoriedade, que pensamos ser central na investigação social dos *videochats* randômicos: que as suas interações são engendradas sob a forma de um jogo. As interpretações dos dados da observação participante seguem por essa linha de argumentação, fundamentada na sociologia de Simmel (1983), na defesa de que esse tipo de relacionamento tem uma forma social dotada de uma dimensão lúdica; que se trata de um fenômeno de sociabilidade, no qual os usuários são impulsionados pelas atrações de um jogo. Neste artigo, apresentamos resultados referentes a dois componentes desse jogo. Primeiramente, discutiremos sobre as conexões aleatórias, que estruturam a constituição dos relacionamentos. Por segundo, procedemos com uma tipificação dos participantes, a partir de elementos corporais observados nas próprias imagens.

Conexões aleatórias

No início de cada relacionamento da observação participante, logo quando a imagem recebida era emparelhada à nossa, tentamos iniciar algum tipo de comunicação com o outro, normalmente através de um cumprimento verbal. Contudo, em sua maioria, as conexões nos dois sites foram extremamente breves: o emparelhamento era finalizado pelo outro antes de que conseguíssemos esboçar qualquer ação intencional, o que fez com que a maioria das imagens tivesse duração igual ou inferior a um segundo. Por isso que a amostra tem essa larga escala, de mais de duas mil imagens. Do outro lado, foram poucos os casos em que o

contrassujeito realizou algum tipo de ação expressiva cuja intencionalidade foi direcionada especificamente para nós, como resposta à nossa saudação ou por iniciativa própria (desconsiderando, assim, as ações que se prolongavam de relacionamentos anteriores e que já estavam em curso no momento do emparelhamento). Ao observarmos essa proporção entre desconexão imediata (ou quase imediata) e a ação intencional do outro, chegamos ao seguinte resultado: a desconexão ocorreu em 95% dos relacionamentos do *Chatroulette* e em 97% do *Omegele* (Gráfico 1). Embora possa ser atribuída a um conjunto de fatores, cremos que esta pequena diferença entre os índices é o principal motivo para a quantidade do número de imagens coletadas em cada site: mesmo que o tempo dispendido em cada um tenha sido equivalente, o *Chatroulette* tem 155 imagens a menos na amostra porque as suas imagens têm, em média, uma duração maior, em decorrência da maior incidência de trocas de ações intencionais no contato com os outros. Para se ter uma ideia deste desequilíbrio – de como os usuários do *Chatroulette* se mostraram um pouco mais dispostos a conectar suas ações conosco –, vários relacionamentos do *Chatroulette* se prolongaram, sendo que o mais longo durou um pouco mais de 50 minutos, enquanto que no *Omegele* poucos conseguiram alcançar a marca de dez minutos.

Gráfico 1: Índice de desconexão imediata



É importante esclarecer que este índice em particular também está relacionado à nossa atuação nos dois ambientes e não deve ser interpretado de modo generalizante: certamente

que os percentuais poderiam variar significativamente em outras experiências singulares, baseadas em diferentes modos de ser e agir. Assim, ao invés de concluirmos que os dois sites apresentam índices muito baixos de troca de ações, devemos interpretar o dado como um reflexo da nossa própria participação, moldada pela prudência. Nessa mesma via, não podemos concluir que o *Omegle* seja um ambiente com maior índice de desconexão imediata do que o *Chatroulette*: isso pode ser igualmente um reflexo de que nossa prudência e hesitação eram mais intensas em um ambiente do que no outro, talvez por causa dos seus diferentes conteúdos. Desse modo, utilizamos estes índices apenas para explicar o processo de construção das amostras, justificando a sua escala e a diferença entre o número de imagens coletadas em cada site, e não para fazer inferências.

Cremos que é possível fazer apenas uma interpretação relacionada a este índice, apoiada em outras duas evidências. A primeira, já mencionada, é que a maioria dos usuários desfez a conexão com apenas um segundo de emparelhamento. Supomos, assim, que essa ação quase automática não se restrinja somente à nossa imagem (nossa atuação), e sim revela um usuário habituado a seguir em trânsito. A segunda evidência para isso é que o próprio sistema do *Chatroulette* tenta inibir os usuários a transitarem sem interagir com os outros, talvez para melhor identificar os *chatterbots*⁴. Após algum tempo de navegação randômica sem se comunicar com alguém, o site interrompe o trânsito do usuário por um minuto e passa a estabelecer limites de conexões para cada minuto seguinte (e este é outro motivo para a amostra do *Chatroulette* ser menor), o que torna a navegação menos dinâmica. O usuário é avisado por uma mensagem que surge na interface gráfica: “Parado porque o limite de conexão no último minuto foi excedido. Você teve 6 conexões. O limite atual é 5. Você será capaz de proceder novas conexões daqui a 1 minuto”⁵. Com isso, para manter-se dentro do limite e não ter o trânsito interrompido mais uma vez, o usuário é obrigado a dirigir ações ao outro e tentar conexões mais duradouras. Apoiado nessas duas evidências, nossa inferência é que os altos índices de desconexão imediata anotados na nossa experiência revelam um usuário que está habituado e disposto a transitar. Assim, pode levar algum tempo para que se encontre um bom parceiro de interação.

De modo geral, esse intenso trânsito pode ser explicado pela própria natureza *on-line* do relacionamento. Como postula Bauman (2004, p. 38-39), a conexão eletrônica é mais breve,

⁴ *Chatterbot* é um software programado para simular a presença de um usuário.

⁵ Tradução livre de: “Stopped because connection limit in the last 1 minute(s) has been exceeded. You had 6 connections. Current limit is 5. You will be able to proceed with new connections within next 1 minute(s)”.

pois “pode ser encerrada, real e metaforicamente, sem nada mais que o apertar de um botão”. Se recuperarmos o marco conceitual de Schutz (1979), veremos também que a adição do componente randômico à esfera do Nós dificulta ainda mais a formação de vínculos sociais duradouros: à medida que as conexões entre os sujeitos são estabelecidas segundo a lei do azar (e não por uma escolha baseada em critérios), não há garantias de que os usuários emparelhados compartilhem minimamente linguagens e motivações. No que diz respeito à linguagem, esta dificuldade se impõe desde seu nível macro – a língua –, pois os sites são ambientes *on-line* acessados por pessoas de diversos países. No *Chatroulette*, há uma grande variedade de idiomas em uso e só conseguimos interagir nos três em que temos alguma fluência: português, inglês e espanhol. Isso nos permitiu interagir com um grande número de usuários, mas também inviabilizou o nosso contato com muitos outros. O *Omegele*, por sua vez, modificou seu sistema randômico na tentativa de desfazer a barreira da língua entre os usuários: passou a utilizar o idioma como um filtro para formar os pares. Até o ano de 2012, quando se iniciou a nossa pesquisa, o site mantinha o inglês como língua padrão, o que limitava o acesso para usuários que falavam outros idiomas. No início de 2013, porém, o site passou a permitir aos usuários a seleção de uma língua para a interação. Por um lado, isso possibilitou a abertura do site para outros usuários, supostamente visando um aumento no número de acessos. Por outro lado, a escolha da língua divide o universo de participantes em grupos menores, o que pode ocasionar repetições de pares. Antes de iniciarmos as sessões da observação participante, testamos a escolha do português (nossa língua natural) como o idioma e após um determinado tempo em que trocamos várias vezes nossos pares, eles começaram a se repetir. Assim, optamos pelo inglês como língua da interação, na crença de se trata da opção mais frequente entre os participantes, o que nos permitiria transitar dentro de um grupo maior. De fato, ao que pudemos perceber, tendo o inglês como idioma, os sujeitos quase não se repetiram em sessões de uma hora de duração.

No que concerne à conexão das motivações, os dois sites operam procedimentos diferentes. O *Chatroulette* permite que o usuário preencha três campos sobre gostos pessoais (música, filmes e jogos) nas configurações de perfil. Essas informações são repassadas ao outro no momento do emparelhamento, fazendo com que ele tenha alguns dados para julgar imediatamente a sua compatibilidade. Se um dos dois preencher um dos campos com uma informação de interesse recíproco, a conexão poderá se iniciar e se manter por ela. Neste ponto, o *Omegele* opera de outro modo, de forma parecida com o componente do idioma, permitindo que os usuários utilizem filtros temáticos para conectar suas motivações, para

aqueles que não desejem um trânsito totalmente aleatório. A primeira ferramenta é uma caixa de texto da interface na qual o usuário deve responder a pergunta “Sobre o que você quer conversar?”. Ao escrever os conteúdos de seu interesse, ele é encaminhado a um outro que tenha preenchido com termos referentes aos mesmos temas. Outra ferramenta é o *facebook likes*, uma opção da interface na qual o usuário permite que o site acesse a sua conta do *Facebook* e escolha os parceiros de interação a partir de um cruzamento das suas “curtidas” (seus *likes*).

Durante a observação participante, não utilizamos nenhuma dessas opções supracitadas: não indicamos nossos gostos nas configurações de perfil ou utilizamos filtros para estabelecer as conexões. Seguindo um critério da heterogeneidade na formação da amostra, fizemos um trânsito totalmente aleatório e tentamos manter o vínculo com o outro com base nas motivações que ele próprio revelava. Talvez seja por causa dessa ausência de filtros que nossa experiência apresente índices tão altos de desconexão imediata. Mas é interessante notar que as conexões mais duradouras que tivemos foram justamente aquelas relacionadas às nossas motivações pessoais, que extrapolaram os interesses da pesquisa. Alguns desses relacionamentos foram baseados em nossos gostos, na discussão sobre livros que já tínhamos lidos, programas de televisão favoritos etc. Outros abordaram diferentes temas da esfera privada, com relatos de vida e aconselhamentos. A conexão mais longa que tivemos, de 50 minutos, foi uma conversa sobre um jogo de videogame. Logo no início da conversa, o outro manifestou seu interesse por jogos eletrônicos; nós, então, começamos a falar sobre o jogo que estávamos jogando na época. Coincidentemente, o outro já o havia jogado e sabia em detalhes como terminá-lo. Assim, a conexão se manteve com base na motivação recíproca em compartilhar experiências sobre esse jogo.

Além do compartilhamento de conteúdos específicos, muitos sujeitos se mostraram motivados a manter os relacionamentos pela própria alteridade, por uma curiosidade em relação às diferenças identitárias. A proximidade virtual favorece esse tipo de interação, à medida que cada sujeito é frequentemente emparelhado a um outro que pertence a uma diferente nacionalidade, cultura, etnia. Muitos dos nossos relacionamentos se mantiveram por mais tempo porque demonstramos interesse nos relatos que os sujeitos faziam sobre o contexto sociocultural de seus países, ou porque nos dispusemos a falar sobre o Brasil, atendendo a curiosidade do outro. É evidente, todavia, que a diversidade pode também ser a causa da desconexão, quando os sujeitos recusam a alteridade: o encontro de diferentes culturas pode ocasionar situações de discriminação. Um participante nos revelou

espontaneamente que acredita não conseguir muitas conexões duradouras no *Chatroulette* pelo fato de ser de um país latino-americano, numa indicação de que os usuários teriam uma preferência por parceiros europeus. Assim, a alteridade é um fator que frequentemente conecta as motivações dos sujeitos (como ocorreu na nossa experiência), mas também pode ser um fator de rejeição.

Contudo, é preciso reconhecer que adotamos até aqui uma linha de interpretação que confere ao trânsito uma carga negativa, pensando-o como uma consequência da incompatibilidade entre os participantes: eles seguem em trânsito porque não compartilham linguagens e motivações. Certamente que, como define Schutz (1979), a manutenção das conexões depende destes elementos compartilhados, mas a ausência deles por si só não justifica a opção do usuário pela desconexão imediata e por seguir em um trânsito aleatório. Se os participantes estivessem motivados apenas por conteúdos intencionais, relacionados às suas preferências, eles optariam por outros serviços mais adequados de relacionamento *on-line*, que oferecem ambientes temáticos, por exemplo. Pensamos que um bom caminho de argumentação para compreender o trânsito aleatório como um elemento positivo (como algo que motiva o usuário a utilizar os sites, e não como consequência de uma incompatibilidade) pode ser fundamentado na sociologia de Simmel (1983), principalmente a partir do conceito de sociabilidade. Para o autor, as formas sociais existem por si mesmas, não sendo resultantes de suas finalidades e seus conteúdos. Com a separação entre forma e conteúdo, é possível notar dois tipos de interação: podemos iniciar uma conversa, por exemplo, com o objetivo de abordar um tema específico, mas também nossa finalidade pode ser apenas conversar por conversar. No primeiro caso, a forma está em função da comunicação de um determinado conteúdo; no segundo, ela está “a serviço de inúmeros conteúdos e propósitos da vida humana” (Simmel, 1983, p. 176). É esse segundo caso que Simmel conceitua como sociabilidade, quando a forma social adquire uma dimensão lúdica, não estando vinculada a um propósito único: embora não compartilhem os mesmos conteúdos, não se interessem pelos mesmos temas, os sujeitos participam de um mesmo jogo social, uma forma lúdica de interação. Entendemos que as interações do *Chatroulette* e do *Omegle* devem ser compreendidas pelo prisma da sociabilidade, com o argumento de que os usuários não buscam a comunicação de um conteúdo intencional, e sim são motivados pelo “impulso da sociabilidade” (Simmel, 1983, p. 172), pelo próprio prazer de um jogo.

O que defendemos aqui, então, é que na sociabilidade dos *videochats* randômicos, a forma social não está associada ao compartilhamento de conteúdos; ao contrário, seu elemento principal é o trânsito de conexões aleatórias. As linguagens, as motivações, os sujeitos, todos os elementos que atuam no jogo de formação de pares são impulsionados segundo a lei de azar imposta pelo *software* (que possibilita alguns filtros, como vimos). Ao ser conectado com um outro usuário, os jogadores podem tentar estabelecer um relacionamento, enviando ações intencionais (relacionadas às suas motivações e com as linguagens que dominam), ou podem simplesmente finalizar a interação e seguir para um outro parceiro. Essa é a escolha central do jogo, tal como em um jogo de azar: seguir em trânsito é a aposta; o parceiro compatível é o prêmio. Mas, como coloca Simmel, não é o prêmio que produz o impulso da sociabilidade. Mesmo quando o jogo de azar envolve uma aposta monetária, “não é o dinheiro (afinal de contas, este poderia ser adquirido de muitas outras maneiras que não a aposta) a característica específica do jogo” (Simmel, 1983, p. 174). E o autor conclui: “Para a pessoa que realmente gosta dele [do jogo de azar], sua atração está mais na dinâmica e nos azares das próprias formas” (Simmel, 1983, p. 174). Entendemos que essa linha de pensamento também é adequada para o caso dos *videochats* randômicos: o que atrai os usuários para o *Chatroulette* e para o *Omegle* é o componente aleatório das conexões, essa dinâmica específica de formação de pares, e não a busca por parceiros compatíveis e relacionamentos duradouros (estes poderiam ser encontrados com maior êxito em outros serviços de *videochat*). Além disso, como a formação das pares é automática e imediata entre dois usuários que terminaram uma conexão, para que a forma se mantenha, é necessário um alto índice de usuários em trânsito. Caso contrário, um usuário que optasse pelo trânsito teria que esperar até que o outro finalizasse uma interação e ficasse disponível. Portanto, o índice elevado de desconexões imediatas não é apenas uma consequência da incompatibilidade entre os usuários; é o que dá condições para que essa forma de interação seja praticada de modo dinâmico. De fato, em nenhuma das sessões da observação participante, tivemos que esperar por mais de alguns segundos para sermos conectados a alguém. O jogo só se mantém se os jogadores seguem apostando.

Tipificação dos usuários

O nosso campo da observação participante é formado por uma multiplicidade de sujeitos que pertencem a diferentes nações, etnias, contextos socioculturais. Cada sujeito age

individualmente, com base em seu próprio repertório e experiências de vida, sendo orientado em cada conexão a um novo Tu concreto, na forma do Nós recíproco, conforme descreveria Schutz (1979). Ao mesmo tempo, quando ele está no interior desse relacionamento direto, também é orientado a um “Eles”, sujeitos com quem não está diretamente conectado, mas que estão ali, igualmente participando do jogo, formando outros pares entre eles e sendo potenciais parceiros para as próximas interações. A dinâmica do jogo social implica, assim, em duas esferas de orientação: um relacionamento direto entre dois sujeitos, que estão mutuamente espelhados, e um relacionamento apenas indireto com o grupo, com o qual não se pode reconhecer individualmente e sequer ter acesso a qualquer informação identitária prévia. Concordamos com Turkle (1999), quando a autora postulou que um ambiente de *chat* não pode ser classificado como comunidade, uma vez que os vínculos sociais transitórios não fazem o usuário se sentir como parte de um grupo. cremos que isso é ainda mais intenso no caso *videochats* randômicos, à medida que as conexões se dão em momentos únicos, aleatórios, ainda mais transitórios (com alta desconexão imediata) e isolados do grupo, o que faz com que ele não tenha qualquer coesão.

Em relação à participação individual dos sujeitos, é importante destacar aqui que os dois sites destituem, em certa medida, o componente qualitativo e quantitativo da identidade, ao não permitir a repetição das parênteses e não fornecer dados pessoais. No *Omele*, nenhum dado é fornecido previamente; no *Chatroulette*, apenas o país no qual o usuário acessa o site é divulgado na interface: não é informado pelo próprio usuário, e sim coletado através do número de IP (*Internet Protocol*). Entendemos que essa destituição da identidade é também um componente da forma social: é o que confere uma natureza democrática ao jogo, ao apagar as diferenças entre os jogadores e os colocar em igualdade de condições. Como define Simmel (1983), a sociabilidade é, sobretudo, uma interação entre iguais; ela gera um mundo artificial e ideal, que “deve criar seres humanos que renunciem tanto a seus conteúdos objetivos e assim modifiquem sua importância externa e interna, a ponto de se tornarem socialmente iguais” (Simmel, 1983, p. 173). Ao serem destituídos de seus dados de identificação, a própria construção da identidade torna-se um processo lúdico, que permite a constante reinvenção de si. Segundo Turkle (1995), uma característica dos relacionamentos *on-line* é que os usuários podem rapidamente alternar sua identidade, assumindo diferentes facetas (de idade, de gênero, de classe social) e narrativas de vida. É evidente que a presença audiovisual dos *videochats* torna mais difícil essa alternância, pois, diferente de uma interação meramente verbal ou mesmo as que utilizam avatares, ela requer também uma transformação na imagem: para um sujeito enunciar uma idade ou um gênero diferente

do seu, ele deve alterar, de modo convincente, a sua aparência exposta no vídeo. Em nossa experiência, fomos conectados a sujeitos que nitidamente se travestiam, homens que se vestiam de mulher. O objetivo deles era nos enganar para depois revelar seu verdadeiro gênero, em uma ação cômica (esse é um trote bastante comum nos dois sites, com vários exemplos gravados e publicados na internet). Raupp e Martins (2001) traçaram um paralelo entre a atuação dos usuários de *chatrooms* com a de jogadores de *Role Playing Games* (RPG): em ambos, as estruturas cognitivas dos participantes estão voltadas para a construção de personagens não necessariamente vinculados à realidade circundante. De fato, podemos destacar alguns casos da nossa experiência em que isso ocorreu de modo mais explícito, quando interagimos com sujeitos que encarnavam personagens (caracterizados e agindo como tal) descolados da realidade objetiva: conversamos com um pirata, com um super-herói, com um gato!

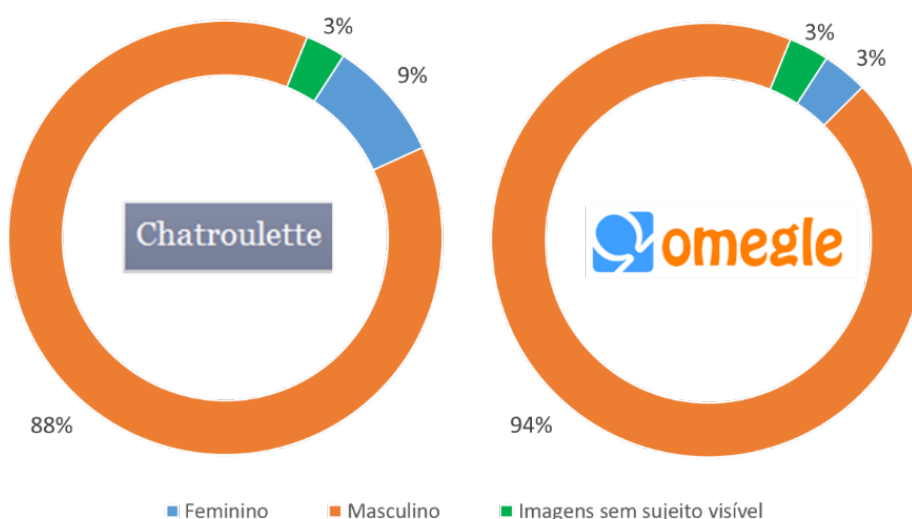
O que queremos evidenciar com os parágrafos anteriores é que os *videochats* randômicos produzem proximidade virtual entre múltiplas identidades coletivas e identidades individuais cambiantes, construídas muitas vezes sem conexão direta com a realidade. Por isso, não investimos na elaboração de perfis que reduziriam a diversidade sociocultural e a complexidade das estruturas cognitivas dos usuários. O que fazemos aqui, então, é seguir com a interpretação das imagens que observamos na experiência concreta, no reconhecimento de alguns elementos de identidade corporal que podem ser observados na presença audiovisual dos sujeitos. O que nos interessa não são os dados de identidade propriamente, e sim como eles, pensados de modo geral, configuram diferentes dinâmicas no jogo.

O primeiro componente que é possível ler nas imagens é a faixa de idade dos usuários. A maioria dos sujeitos a quem fomos emparelhados se enquadra no grupo dos jovens-adultos, entre 18 e 25 anos. Notamos uma presença pouco expressiva de adultos com idade muito mais avançada do que isso ou de idosos. Como só acessamos os ambientes dos sites que eram destinados à participação de sujeitos com mais de 18 anos, também supomos que não é frequente a presença de crianças e de adolescentes, embora, em algumas conexões, fomos emparelhados com alguns deles: por questões éticas, encerramos imediatamente a conexão ao suspeitarmos que o outro era menor de idade e a descartamos da amostra. Não elaboramos aqui um dado estatístico relacionado às faixas de idade, principalmente por se tratar de uma leitura com indicativos imprecisos: reconhecer a idade de pessoas apenas com base em sua aparência pode ocasionar incorreções; assumimos, assim, que esse

enquadramento da maioria dos usuários no grupo dos jovens-adultos deve ser entendido de acordo com uma larga margem de erro. Além disso, fomos emparelhados apenas com sujeitos que estavam em trânsito: talvez os adultos tenham sido ainda menos frequentes na amostra por participarem do jogo de outro modo, em relacionamentos mais duradouros e com menor índice de desconexão. Supomos isso também baseados no estudo desenvolvido por Tapscott (2009), que aponta que a geração que se tornou adulta durante a era da internet (os jovens-adultos) se comporta de modo diferente das gerações anteriores, pois a imersão em ambientes digitais permitiu o desenvolvimento de reflexos mais ágeis. O que concluímos com base nos dados da nossa experiência é que os jovens-adultos são os sujeitos que predominam em trânsito e, por isso, estabelecem mais conexões: podemos, assim, associar esse fator geracional à dinâmica do jogo, dotada de um alto índice de desconexão e de uma intensa troca de parceiros.

O segundo componente de identidade corporal possível de ser observado é o gênero dos usuários. Chegamos aos seguintes resultados: no *Chatroulette*, 88% das imagens apresentavam corpos masculinos e 9% apresentavam corpos femininos; no *Omegele*, a diferença foi ainda maior, com 94% de corpos masculinos e apenas 3% femininos. Nos dois sites, não foi possível reconhecer o gênero dos sujeitos em 3% dos casos. Nossa experiência concreta teve, assim, uma predominância de conexão com parceiros do gênero masculino. Em termos proporcionais, no *Chatroulette*, para cada emparelhamento com um sujeito feminino, tivemos dez emparelhamentos com sujeitos masculinos; no *Omegele*, a proporção foi de um emparelhamento feminino a cada 27 emparelhamentos masculinos.

Gráfico 2: Gênero dos participantes



Embora não se autodesigne deste modo, entendemos que o espaço para maiores de idade do *Omegle* é um ambiente predominantemente homossexual. Além do alto percentual de usuários masculinos, 53% das imagens que coletamos no site apresentaram conteúdo sexual. Entendemos, relacionando esses dois índices, que a predominância do gênero está ligada à orientação sexual dos participantes: trata-se de uma forma social na qual, em boa parte dos emparelhamentos, homens nus interagem entre si. No *Chatroulette*, por sua vez, também interagimos com usuários que manifestaram interesse em relacionamentos homossexuais. Em contrapartida, muitos homens utilizaram a opção das configurações de perfil para informar de modo imediato o desejo de se relacionar somente com mulheres. Dentre os usuários que manifestaram de algum modo a sua orientação sexual durante a nossa experiência no site, percebemos um certo equilíbrio entre participantes homossexuais e heterossexuais. Todavia, é preciso considerar que o conteúdo sexual é bem menos frequente no *Chatroulette* (cerca de 4% em nossa experiência), pois o site utiliza um *software* de monitoramento de imagens que identifica e exclui as imagens que contêm nudez.

O baixo percentual de mulheres não é apenas uma questão de segmentação de orientação sexual, mas está relacionado à cultura patriarcal⁶ e aos decorrentes modos desiguais como

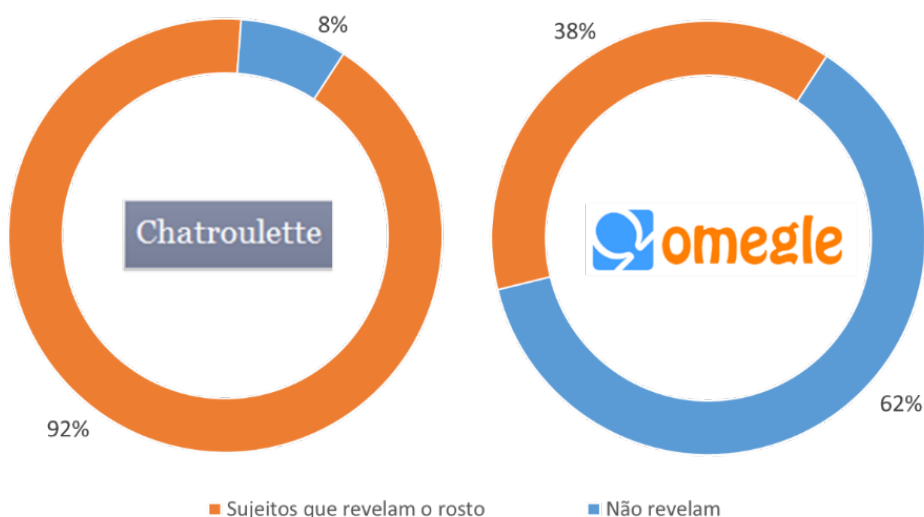
⁶ Por um viés psicanalítico da teoria feminista do cinema, Mulvey (1991, p. 438) afirma que: “A mulher, desta forma, existe na cultura patriarcal como o significante do outro masculino, presa por uma ordem simbólica na qual o homem pode exprimir suas fantasias e obsessões através do comando linguístico,

os gêneros produzem imagens audiovisuais e utilizam os serviços da internet. Podemos notar isso no próprio papel que o gênero feminino passa a assumir no jogo em decorrência do seu baixo índice: ele se torna um elemento da roleta cuja probabilidade de ser obtido é menor, o que, inversamente, lhe confere um valor maior dentre as imagens masculinas. O próprio *Chatroulette* percebe esse valor e oferece uma modalidade paga do serviço em que o usuário tem a possibilidade de escolher o gênero dos parceiros. Assim, um homem pode pagar uma quantia estipulada pelo site para transitar, por um determinado período, apenas dentro do grupo de mulheres. Sem essa alternativa paga, a motivação de encontrar um sujeito feminino faz com que os usuários masculinos-heterossexuais sigam em constante trânsito. Do outro lado, a participação de uma mulher no jogo provavelmente apresenta índices mais baixos de desconexão imediata dos contrassujeitos, em comparação com a nossa experiência.

Há ainda um terceiro elemento identitário que observamos. Uma opção comum em relacionamentos *on-line* entre pessoas desconhecidas é o anonimato. Como descreve Baym (2010, p. 102, tradução nossa⁷): “o anonimato das interações *on-line* torna algumas pessoas mais dispostas a se abrir e cria nova formação de relacionamento”. No caso dos *videochats*, para manterem-se anônimos apesar da presença visual, os sujeitos optam por ocultar o rosto nas imagens, na tentativa de eliminar os principais traços distintivos da identidade corporal. Notamos diferentes modos de ocultação do rosto: o uso de enquadramentos abaixo da linha do pescoço ou fixados em uma parte específica do corpo (como mãos, pés, genitais); o uso de máscara; a obstrução da metade superior da *webcam*. Em termos estatísticos, fomos emparelhados com esses tipos de imagem em 8% dos relacionamentos do *Chatroulette*; no *Omegele*, o percentual de sujeitos anônimos foi muito superior, com ocorrência em 62% dos casos.

impondo-as sobre a imagem silenciosa da mulher, ainda presa a seu lugar como portadora de significado e não produtora de significado”. No nosso caso de pesquisa, o participante, entretanto, é ao mesmo tempo produtor e portador de significado, o que poderia equivaler os papéis de cada gênero. Isso, porém, não acontece: ainda notamos que prevalece uma orientação masculina nos *videochats* randômicos.

⁷ Tradução livre de: “the anonymity of online interactions makes some people more willing to disclose and fosters new relationship formation”.

Gráfico 3: Opção pelo anonimato

Cremos que essa grande diferença entre os índices dos dois sites está atrelada à questão da nudez, que só é permitida no *Omegle*: o anonimato é utilizado principalmente como uma estratégia de autopreservação da identidade de sujeitos que se expõem em atividade sexual. Ao não ser reconhecido na imagem, o sujeito previne de ser vítima de um típico crime que ocorre nesses ambientes: quando um sujeito grava a imagem do outro para depois chantageá-lo com a sua divulgação. Isso só é possível, pois, em uma conexão *on-line* entre dois computadores (necessária para a formação do relacionamento), cada sujeito tem acesso ao número de IP do outro, caso tenha alguma habilidade em *networking*. Ou seja, ainda que as conexões sejam estabelecidas de modo aleatório, os sujeitos podem ser rastreados e, por isso, optam pelo anonimato; por mais que os *videochats* randômicos destituam os sujeitos de seus dados pessoais, eles ainda podem ser identificados pelo IP, uma codificação numérica que lhes é imposta. Assim, qualquer ação que desempenhem como sujeitos-na-imagem pode trazer consequências a eles enquanto sujeitos-no-mundo. A *homepage* do *Chatroulette* alerta os usuários: “Não faça nada na *webcam* que possa ser usado contra você”. A destituição da identidade é, nesse sentido, uma ilusão, é realizada apenas no mundo artificial do jogo, para conferir igualdade aparente entre os sujeitos-na-imagem. O anonimato é acionado pelo sujeito para não sofrer possíveis consequências da vigilância *on-line* (dos outros usuários, do próprio site, de empresas que centralizam os blocos de informações da rede)

Considerações finais

Na observação participante, vimos que os usuários do *Chatroulette* e do *Omele* foram predominantemente jovens-adultos do gênero masculino. Eles utilizam o serviço de *videochat* dos dois sites motivados pela busca de parceiros com quem possam desenvolver um relacionamento momentâneo (focado no presente), centrado principalmente na conversação e/ou no ato sexual (neste último caso, de modo anônimo e majoritariamente no *Omele*). Por outro lado, o alto índice de desconexão revela que os usuários são impulsionados por uma sociabilidade que ganha forma na própria aleatoriedade (imposta pelo *software*). É claro que esse índice também é reflexo da nossa participação. Reiteramos que a experiência de cada sujeito é singular e pode apresentar resultados muito díspares, de acordo com o envolvimento de diferentes afecções, modos de agir e identidades corporais. Feita essa ressalva, o alto índice também sugere, apoiado em outras evidências, que a desconexão é uma ação realizada de modo automático pelos usuários (pelo menos aqueles que frequentam os sites com certa assiduidade).

Algumas das características que atribuímos à ação de desconexão nos ajudam a compreender o seu processo de automatização nos usuários. Primeiramente, vimos que ela é uma ação motora, executada por meio da pressão sobre um botão do aparelho (que pode ser tanto uma tecla do computador como um componente da interface gráfica). Em segundo lugar, ela é também uma ação dupla, que contém a ação (a desconexão) e a sua ação contrária (a conexão): ao pressionar o botão, o sujeito não apenas finaliza seu emparelhamento atual, ele inicia imediatamente um novo. Por fim, é a repetição desse movimento que constitui o trânsito. Parece-nos coerente pensar, então, que a desconexão seja automática e que o trânsito seja habitual, uma vez que se trata de um modo de participação que se caracteriza pela repetição de uma ação motora. A repetição forma, assim, um mecanismo motor que determina os modos de agir no presente. Seguindo a fenomenologia social de Schutz (1979), principalmente em sua filiação bergsoniana, chegamos à seguinte conclusão: a desconexão imediata pode ser tanto uma escolha consciente que o sujeito faz para não se relacionar com um outro específico e seguir para uma nova tentativa (com um novo Tu concreto), como também pode ser uma ação reflexa, armazenada pelo hábito e executada por um mecanismo motor que responde ao estímulo de transitar. O jogador, assim, define a sua participação no jogo no modo como a opera.

Número 4, Septiembre 2015. Nº 04/03. ISSN: 2014-5993

<http://dx.doi.org/10.5565/rev/grafowp.16>

Bibliografia

Bauman, Zygmunt (2004). *Amor Líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Baym, N. K (2010). *Personal Connections in the Digital Age*. Cambridge: Polity Press. DOI: 10.5771/1615-634x-2011-3-430.

Mulvey, Laura (1991). Prazer visual e cinema narrativo. En Xavier, Ismail. *A experiência do cinema*: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal.

Schutz, Alfred (1979). *Fenomenologia e relações sociais*. Rio de Janeiro: Zahar editores.

Simmel, Georg (1983). *Sociologia*. São Paulo: Ática.

Tapscott, Don (2009). *Grown up digital: how the next generation is changing the world*. Nova York, McGraw-Hill.

Turkle, Sherry (1995). *A vida no ecrã: a identidade na era da internet*. Lisboa: Relógio D'Água

Turkle, Sherry (1999). "Sherry Turkle: fronteiras do real e do virtual" en *Revista Famecos*. Porto Alegre, n. 11, p. 117-123.

Raupp, Luciane Maria Wagner y Martins, Rosemari Lorenz (2001). "Construção da significação em ambientes virtuais: aproximações das narrativas de RPG e dos chat rooms" en *Verso & Reverso*. São Leopoldo, v. 15, n. 32, p. 107-114.