

Cultura participativa e letramento digital: uma análise exploratória através da aplicação da pesquisa etnográfica no fórum de discussão *Portal Xbox*¹

Emmanuel Ferreira²

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Universidade Federal Fluminense

Resumo

O presente artigo busca discutir a relação entre cultura participativa e letramento digital, através da aplicação da pesquisa etnográfica em um fórum *online* de discussão, composto por usuários da plataforma de *games* Xbox 360. A hipótese central deste trabalho é que o letramento digital, nos termos tratados por alguns autores das “novas mídias”, não pode ser tratado como garantia de maior participação dos indivíduos nas diversas esferas da sociedade.

Palavras-chave

Cultura participativa; letramento digital; etnografia; novas mídias; *games*

Abstract

The objective of this paper is to discuss the relationship between participatory culture and digital literacy, through the application of an ethnographic research in an online discussion forum comprised by Xbox 360 game platform users. The main hypothesis of this paper is that digital literacy, as treated by some new media theorists, cannot be taken for granted as a means for increasing individuals' participation in today's society.

Key words

Participatory culture; digital literacy; ethnography; new media; games

Introdução

Nos dias de hoje, termos como “inclusão digital”, “letramento digital”³ e “cultura participativa” tornaram-se expressões *hype* em discursos políticos e midiáticos, e também – e sobretudo – no meio acadêmico. Grande parte do *buzz* em torno destes termos foi gerado a partir da proliferação e disseminação de estudos e pesquisas em torno da chamada “web 2.0” – termo criado por Tim O’Reilly para designar, entre outras coisas, uma nova “fase” da

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Jogos, Redes Sociais, Mobilidade e Estruturas Comunicacionais Urbanas” do V Simpósio Nacional da ABCiber.

² Emmanuel Ferreira é bacharel em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual pela Escola de Belas Artes da UFRJ, mestre e doutorando em Comunicação pela Escola de Comunicação da UFRJ. Atua como professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia da Universidade Federal Fluminense (UFF) e da Escola de Comunicação e Design Digital do Instituto Infnet. E-mail: eferreiradg@gmail.com.

³ *Digital Literacy*, no original.

Internet, de caráter colaborativo, participativo e descentralizado (ANTOUN, 2008). Em outras palavras, na web 2.0 usuários deixam de ser leitores “passivos” de conteúdos produzidos e disseminados por poucos e grandes conglomerados midiáticos e passam também a produzir seus próprios conteúdos e disponibilizá-los na *rede* por meio de *blogs*, *fotologs*, *fóruns*, *wikis*, sites de redes sociais, etc. (LEMOS, 2007). Nas palavras de O’Reilly, na web 2.0 “usuários adicionam valor” (O’REILLY, 2005).

O problema de se utilizar termos como os citados no início deste artigo da forma com que têm sido utilizados é que tais discursos engendram a noção de que somente aqueles que têm acesso a um computador e à Internet – e, atualmente, que também escrevem para um *blog* ou que possuem um perfil em algum site de rede social – terão reais oportunidades de atuação política, cívica, social e profissional. Um dos disseminadores deste tipo de pensamento, o acadêmico norte-americano Henry Jenkins, que inclusive se tornou um dos grandes “gurus” midiáticos em território brasileiro, é enfático ao afirmar: “O acesso a esta cultura participativa funciona como uma nova forma de currículo escondido, **definindo quais jovens terão sucesso e quais serão deixados para trás** ao entrarem na escola e no mercado de trabalho” (JENKINS et al., 2009, p. xii; grifo meu). Certo é que Jenkins escreve e busca chegar a conclusões tendo em vista o contexto cultural e socioeconômico norte-americano (apesar de não deixar clara esta intenção em seu texto). Todavia, tais afirmações – determinísticas – devem ser melhor investigadas, se o que se deseja é alcançar uma noção mais próxima da realidade, sobretudo em diferentes contextos culturais e sociais, como é o caso do Brasil.

Não é meu objetivo, neste trabalho, afirmar que a inclusão e o letramento digital não são preocupações válidas e necessárias a qualquer país ou sociedade que tenha a intenção de competir em pé de igualdade – em diferentes esferas – com sociedades mais “desenvolvidas”. A questão que desejo colocar é se é válido proclamar uma necessidade de letramento digital ou, nos termos de Jenkins, uma necessidade de inclusão nesta nova “cultura participativa” ou “novo-midiática”, a partir de um artifício discursivo que apela pela separação e distinção – artifício binário: se o cidadão é um “letrado digital”, terá sucesso; do contrário, falhará. Ao meu ver, parece um cálculo bastante simplista e superficial, que encerra em si mesmo uma possibilidade de olhar os diversos agenciamentos e multiplicidades que operam nas relações entre indivíduos e instituições.

Voltando mais uma vez ao texto de Jenkins, o autor enumera onze habilidades “essenciais” (e contemporâneas) que seriam necessárias ao indivíduo que deseja ter sucesso na atual “cultura novo-midiática”. Estas habilidades, segundo o autor, estariam diretamente

ligadas, de alguma maneira, ao domínio de ferramentas enquadradas no rol das chamadas “novas mídias”, ou mídias digitais. São elas: jogo, simulação, *performance*, apropriação, ação multitarefa, cognição distribuída, inteligência coletiva, opinião crítica, navegação transmidiática, *networking* e negociação (JENKINS et al., 2009, p. xiv). Transcrevo abaixo a definição de Jenkins para cada uma das habilidades por ele mencionadas:

- Jogo:** A capacidade de experimentar com os arredores na forma de solução de problemas.
- Performance:** A habilidade de adotar identidades alternativas com o propósito de improvisação e descoberta.
- Simulação:** A habilidade de interpretar e construir modelos dinâmicos de processos do mundo real.
- Apropriação:** A habilidade de significativamente extrair e *remixar* conteúdos de mídia.
- Ação multitarefa:** A habilidade de examinar o ambiente e mudar o foco para detalhes importantes.
- Cognição distribuída:** A habilidade de interagir significativamente com ferramentas que expandam as capacidades mentais.
- Inteligência coletiva:** A habilidade de reunir conhecimento e comparar observações com outros, em prol de um objetivo comum.
- Opinião crítica:** A habilidade de avaliar a confiabilidade e a credibilidade de diferentes fontes de informação.
- Navegação transmidiática:** A habilidade de seguir o fluxo de narrativas e informações através de múltiplas modalidades.
- Networking:** A habilidade de buscar, sintetizar e disseminar informação.
- Negociação:** A habilidade de navegar através de diferentes comunidades, discernindo e respeitando múltiplas perspectivas, compreendendo e seguindo normas alternativas. (JENKINS et al., 2009, p. xiv; grifos presentes no texto original)

Ainda segundo o autor, o domínio dessas habilidades não seria resultado de participação no ensino “formal”, mas de uma “participação em comunidades informais de fãs e *gamers*” (JENKINS et al. 2009, p. 3). Além disso, tais habilidades forneceria ao indivíduo uma “concepção fortalecida de cidadania” (Ibidem, p. xii), formando assim uma nova geração de “letrados digitais”.

Além de Jenkins, diversos outros autores (além de políticos e da própria mídia) advogam em prol do discurso que diz que o domínio das ferramentas digitais – o tão citado *letramento digital* – levaria os indivíduos a uma inclusão social. Certo é que o domínio de tais ferramentas se faz cada vez mais solicitado pelas empresas, sobretudo quando seu alvo são os jovens que desejam entrar no mercado de trabalho. Por exemplo, a maioria das oportunidades de estágio e trabalho oferecidas a profissionais de comunicação (jornalistas, publicitários, *designers*, etc.) demandam, além do domínio de conhecimentos “básicos” (boa redação, criatividade, pró-atividade, etc.), domínio de um elenco tão grande de ferramentas (*softwares*) que mesmo os profissionais mais experientes teriam dificuldade em alcançar tal grau de *expertise*. O problema em tela é que a maioria desses discursos entendem letramento digital

como sendo simplesmente o oferecimento de computadores e acesso à Internet a preços baixos para as camadas mais pobres da sociedade, sem levar em conta o grande abismo intelectual que perdura entre as camadas mais ricas e mais pobres desta mesma sociedade. No mais das vezes, tais iniciativas de promover o letramento digital – desprovidas de outras ações concomitantes – acabam mais por servir a agendas políticas partidárias que a uma real inclusão de tais indivíduos numa categoria social mais “elevada”.

A perpetuação desta *divisão digital* – termo comumente utilizado para se referir à lacuna entre os letrados e os não-letrados digitais – pode ser exemplificada pela diferença social entre usuários de Internet de diferentes lugares de uma mesma cidade. Em 2010, um jogo social, *Favelado Game*, desenvolvido por uma empresa alemã, levantou diversos protestos e críticas, sobretudo por parte de habitantes das favelas da cidade do Rio de Janeiro. Neste jogo *online*, jogadores podem customizar seu *avatar*⁴ e têm entre seus objetivos roubar motoristas enquanto estão parados em sinais de trânsito, roubar contribuições dadas a igrejas, entre outros comportamentos criminais. O principal objetivo do jogo é juntar uma grande quantidade de dinheiro (através desses meios) para comprar o estádio do Maracanã (como se isto fosse possível!). Em matéria publicada no jornal Extra, muitos entrevistados – a maioria habitantes de favelas cariocas – lamentaram a maneira desrespeitosa com que foram representados no jogo, como se todos os habitantes das favelas cometessem tais atos. Deste modo, ao invés de promover o letramento digital através de um dispositivo de mídia digital (ou objeto de novas mídias), este tipo de iniciativa enfatiza e perpetua o paradigma da divisão social, ainda muito forte no Brasil, mesmo entre seus próprios cidadãos.

Objetivos

A partir desta breve introdução, a questão central que este trabalho pretende discutir é a seguinte: a inclusão e o letramento digital, nos termos tratados por autores como Jenkins e pelo atual discurso político e midiático, seriam, por si sós, elementos suficientes para promover indivíduos com uma concepção fortalecida de cidadania e uma maior participação nas diferentes esferas da sociedade, com maiores aptidões para a opinião crítica e maiores chances de alcançarem “sucesso” (profissional, social, etc.) em suas vidas?

Para discutir esta questão, decidi realizar um recorte – no que tange ao objeto de

⁴ No âmbito dos jogos eletrônicos, sistemas de realidade virtual e também nos diversos sistemas de comunicação mediada por computador (fóruns, blogs, sites de rede social, etc.), *avatar* refere-se à representação visual de um usuário.

estudo deste trabalho – bastante específico, que advém de outra acepção bastante difundida pelo discurso midiático e pelo senso comum: a de que indivíduos participantes de subculturas “digitais”, “novo-midiáticas”, como as de *gamers*⁵, teriam maior senso crítico em relação a questões políticas que envolvem o acesso da população às ferramentas digitais, no intuito de promover sua democratização. Acepção que confirmaria a hipótese de Jenkins: a de que o letramento digital levaria diretamente a uma maior noção de cidadania. Tal acepção tem ganhado força nos últimos anos a partir do discurso em torno de questões como propriedade intelectual, *software* livre e pirataria. Neste contexto, os “piratas digitais” seriam aqueles que não se “dobram” diante das imposições de empresas *mainstream* do setor, como Microsoft e Apple: fazem uso de *softwares* e sistemas operacionais gratuitos (como é o caso do Linux) ou adquirem e distribuem *softwares* licenciados através da Internet, sem pagar por seus direitos de propriedade industrial e intelectual.

Todavia, ao se analisar cuidadosamente algumas dessas comunidades e subculturas, o que se vê é justamente o oposto: indivíduos que têm seus discursos voltados para o “politicamente correto”, que advogam em prol da *compra* de *softwares* (e não de sua livre distribuição), aplicando inclusive sanções disciplinares, por via da censura, àqueles que citam termos relativos à pirataria – como *pirata*, *piratear* – em seus sites, tratando-os quase como “criminosos”. Deste modo, toda e qualquer acepção generalizante deve ser colocada em pauta, ser questionada, para que não se reproduza o discurso do senso-comum, tão disseminado pela mídia.

Metodologia

Para evitar tais afirmações generalizantes, ao meu ver, a utilização da pesquisa etnográfica – focada em objetos de estudo determinados e específicos – como método de investigação se faz bastante pertinente. Pois, através da etnografia, o pesquisador, ao invés de chegar a supostas conclusões a partir de análises de ordem apenas teórica e distanciada dos agenciamentos de seu objeto de estudo – agenciamentos que se desdobram em multiplicidades, sempre variantes – poderá, com mais propriedade, se aproximar de determinada “realidade”. Pois, como afirma Janice Caiafa (2007, p. 139), “A pesquisa etnográfica leva em conta toda a profusão das impressões e informações que espocam nos

⁵ Termo originário do inglês que em sua acepção “pura” designa qualquer jogador de jogos eletrônicos. Todavia, recentemente, o termo ganhou uma acepção mais restrita, tendo por objetivo designar jogadores mais assíduos e que geralmente fazem parte de alguma comunidade “gamer” (*online* ou *offline*).

encontros de campo”. Mesmo quando este campo é delimitado por um *espaço virtual*, espaço de dados, a “presença” do pesquisador – que neste caso assume a posição de antropólogo – nestes espaços é de fundamental importância, pois é através da observação participante, conforme legitimada por Malinowski (CAIAFA, 2007, p. 136), que o pesquisador poderá dialogar com as múltiplas vozes proferidas pelos “outros”, neste caso os “nativos digitais”.

A “etnografia virtual”

Empreender um trabalho etnográfico em ambientes virtuais gerados por computador pode não parecer, à primeira vista, tarefa das mais fáceis.⁶ E de fato não é. Ao contrário da etnografia “tradicional”, isto é, na qual o pesquisador/antropólogo, no mais das vezes, entra em contato direto com seus informantes, participando *in loco* de suas atividades diárias (atividades que compreendem o objeto de pesquisa do antropólogo), na etnografia em ambientes virtuais este contato se dá, na maioria das vezes, apenas entre *avatars*, através de troca e/ou acompanhamento de mensagens *online*. Todavia, esta suposta limitação não deve ser vista como barreira para que este tipo de pesquisa seja desenvolvido. Christine Hine (2005) defende que o espaço virtual é um contexto cultural, e que a etnografia pode ser a ele aplicada. Nas palavras da autora:

(...) uma etnografia de Internet pode observar com detalhe as formas em que se experimenta o uso de uma tecnologia. Em sua forma básica, a etnografia consiste em que um pesquisador se submerja no mundo que estuda por um tempo determinado e leve em consideração as relações, atividades e significações que se forjam entre aqueles que participam dos processos sociais desse mundo (HINE, 2005, p. 13)

Segundo Kozinets (1997) há três maneiras de se aplicar a etnografia em ambientes virtuais: (i) como metodologia no estudo de comunidades *puras*, isto é, que só existem no contexto da comunicação mediada por computador (CMC); (ii) no estudo de comunidades *derivadas*, que existem no espaço virtual mas que mantém estrita relação com o espaço físico e, por fim; (iii) como ferramenta exploratória na análise de outras formas de redes sociais online (Apud MONTARDO e PASSERINO, 2006). Este trabalho, portanto, vale-se desta última “forma” de aplicação da etnografia virtual, conforme apontado por Kozinets.

⁶ Para o escopo deste trabalho, utilizo o termo *ambientes virtuais gerados por computador* na intenção de abranger diversos suportes de interação entre pessoas através de computadores e redes informáticas de comunicação, como: listas e fóruns de discussão, redes sociais na Internet, blogs, *softwares* de troca de mensagens instantâneas e sistemas semelhantes.

Discussão política no Portal XBOX, sobre o conteúdo da Live BR

A presente pesquisa concentrou-se na observação participante e na análise de dois tópicos do fórum de discussão do site *Portal XBOX*⁷, formado em sua grande maioria por usuários do console⁸ Xbox 360, fabricado pela Microsoft. Estes tópicos foram abertos logo após o lançamento do serviço Xbox Live em território nacional, que ocorreu no dia 10 de novembro de 2010⁹. Antes do lançamento da Live (como é comumente chamada) no Brasil, usuários tinham que recorrer a artifícios “ilegais”, como a criação de contas na Live US (americana) ou na Live EU (Europeia). Para criar contas nestas Lives, o usuário deveria colocar um endereço de residência “falso” (como se ele residisse naquele país). Além disso, a compra de conteúdos nestas Lives estava condicionada à compra de cartões pré-pagos com créditos (vendidos em sites brasileiros, como *Mercado Livre*), já que não era possível inserir dados de cartões de crédito emitidos no Brasil.

O lançamento do serviço Live no Brasil (Live BR) já havia sido anunciado pela própria Microsoft pelo menos um ano antes da data de lançamento. Com isso, como era de se esperar, grande era a expectativa por parte dos usuários brasileiros, que não precisariam mais “falsificar” contas na Live US ou se sujeitar à compra de cartões pré-pagos, vendidos por preços acima daqueles praticados na loja oficial da Live. A Microsoft, ciente de que havia milhares de usuários brasileiros em suas outras *Lives*, ofereceu certa quantidade de créditos a quem “migrasse” sua conta da Live US para a Live BR, quando de seu lançamento. A questão é que ninguém sabia o que haveria de conteúdo na Live BR, pois a Microsoft não havia anunciado nada em caráter oficial. Para a grande surpresa (e revolta) dos usuários brasileiros, no dia do lançamento, a Live BR contava com apenas dois jogos disponíveis para venda, enquanto na mesma época, a Live US já possuía mais de dois mil títulos. Além disso, no mesmo dia em que o serviço Live foi lançado no Brasil, este também foi lançado em outros países “em desenvolvimento”, como Chile, Colômbia, África do Sul e Rússia. Neste países, logo quando do lançamento do serviço, suas lojas virtuais já possuíam mais de cem títulos, o que aumentou ainda mais a revolta dos usuários brasileiros.

⁷ Disponível em: <http://www.portalxbox.com.br>

⁸ Console: hardware dedicado à execução de jogos eletrônicos.

⁹ O serviço Xbox Live é uma espécie de rede na qual usuários do console Xbox 360 podem se conectar – através da conexão de seu console à Internet – para baixar ou comprar jogos, conteúdos adicionais para jogos, além de permitir que usuários joguem em rede, isto é, participem das mesmas partidas *online*, em tempo real. Esta rede demanda que seus usuários criem uma conta que contém dados pessoais, como nome, endereço, telefone, e-mail, além de dados de cartão de crédito (este último opcional, sendo necessário apenas para o caso de o jogador desejar comprar conteúdos pagos).

Desta forma, o primeiro tópico analisado foi criado no Fórum de Discussão do *Portal XBOX* para discutir a questão da escassez de conteúdo na Live BR – isto é, da quantidade de jogos à venda naquela rede. Meu interesse no tópico foi, desde o início, em observar o posicionamento “político” dos seus membros em torno da decepção causada pela Microsoft Brasil no lançamento de seu tão aguardado serviço. Com a mesma imagem do “pirata digital” em mente, tomei por pressuposto que todos os membros trariam seus questionamentos críticos perante a Microsoft, propondo cobranças sólidas quanto ao “descaso” mostrado pela empresa aos seus fiéis usuários brasileiros. Pois, como afirma Ângela Salgueiro Cristina Marques, sobre a possibilidade de discussões políticas em fóruns não voltados diretamente para questões de ordem política:

Esses tipos de fóruns são abundantes na rede e abrigam vários participantes e tópicos de discussão, oferecendo uma ampla gama de possibilidades de debates em torno de questões políticas, as quais contribuem para a rede informal de conversações que alimenta um processo deliberativo mais amplo (MARQUES, 2010, p. 318).

Para minha surpresa – daí a importância da pesquisa etnográfica, mesmo quando em ambientes virtuais – uma boa parcela dos usuários do fórum se posicionaram completamente em defesa da Microsoft, assumindo uma postura passiva e de “compreensão”, como se a empresa estivesse prestando um “favor” aos usuários brasileiros. Outro ponto interessante da observação das discussões foi verificar a quantidade de vozes dissonantes, o embate de opiniões e, muitas vezes – e talvez por se tratar de um espaço virtual – a participação de membros cuja única intenção parecia a de criar certa “bagunça” à discussão, retirar dela sua “seriedade”, confirmando a afirmação de Marques sobre a dificuldade de discussão em tais espaços: “A tolerância e o respeito frente a pontos de vista diferenciados – os quais só se concretizam por meio da ação de se colocar no lugar do outro (*ideal role taking*) – são dificilmente alcançados” (Ibidem, p. 317). Interessante notar que o tópico se inicia, como veremos adiante, sem nenhuma conotação política, ou como crítica ao serviço, mas apenas como uma tentativa de se fazer um levantamento dos títulos (jogos) disponíveis na Live BR até aquele momento. O caráter crítico e político da discussão vem aparecer à medida que os usuários começam a demonstrar sua insatisfação com o serviço recentemente lançado, corroborando assim a ideia de Graham (Apud MARQUES), de que “o potencial para o debate crítico em espaços on-line ocorre quando a política aparece incidentalmente, mas não é o propósito central do espaço de discussão” (MARQUES, 2010, p. 323). Ademais, este “desvio” da intenção inicial do tópico, algo imprevisível e que acontece no próprio desenrolar

da discussão, demonstra claramente o potencial para a produção, nestes ambientes, de linhas de fuga e subjetivação (DELEUZE, 2003).

A seguir, buscando seguir a metodologia etnográfica, transcrevo e comento alguns *posts* dos tópicos do fórum de discussão Portal Xbox, conforme proposto neste artigo. Eis, abaixo, o primeiro *post* do primeiro tópico analisado, “Conteúdo da Live BR”, iniciado às 23:12 do dia 11/11/2010:

Conteúdo da Live BR

11/11/2010, 23:12

Usuário1¹⁰

Não sei se há algum tópico assim, mas alguém tem uma lista dos conteúdos da Live BR, Arcades por exemplo.

Até agora conseguí baixar por exemplo o [jogo] Death Spank.

O que acho interessante é que o jogo efetivamente não aparece como disponível, quando você coloca nos live arcades, porém quando vc vai para a aba Gêneros ele aparece para comprar.

A mesma coisa acontece por exemplo com [o jogo] Serious Sam HD

abs

11/11/2010, 23:59

Usuário2

Otima noticias, vamos concentrar aqui os novos conteudos que vao surgindo!!

12/11/2010, 00:30

Usuário3

Aos poucos os jogos vão aparecendo, estou ansioso para baixar LIMBO, espero que não demore.

O primeiro comentário a levantar uma crítica ao serviço Live BR aparece pouco mais de duas horas após a primeira postagem, seguido por uma série de comentários de mesma ordem, como se verifica abaixo:

12/11/2010, 01:38

Usuário4

Precisamos de mais conteúdo na Live Brasil. Na verdade até agora não tem praticamente nada! Eu quero comprar Dragon Age Origins Sob Demanda!! Cadê os Jogos Sob Demanda, MS BR?

12/11/2010, 23:43

Usuário5

Tomara que eles comecem a colocar os jogos mais rápido porque nesse ritmo vai ser osso hehe

Algumas horas depois aparecem os primeiros defensores da Microsoft, com seus discursos em torno da “paciência” e da “compreensão”:

13/11/2010, 01:31

Usuário6

O pessoal ja está reclamando de lentidão na entrada dos conteúdos? Meu Deus, a Live Br

¹⁰ Por questões de privacidade (e por se tratar de um fórum público), as identidades dos usuários foram preservadas, com exceção da minha própria identificação no fórum (EmmanoFerreira).

foi lançada a 2 dias e todos, TODOS, já sabiam que n teria conteúdo na estréia.
Ao menos esperem passar 1 mês pra começar a reclamar.

13/11/2010, 12:18

Usuário8

Eu prefiro que seja lento e sempre atualizado, espero conteúdos e aplicativos nacionais, se fosse para ter a Live americana com todo o seu conteúdo, nem teria migrado, quero jogos como os de lá é claro, mas quero também, coisas que sejam encontradas apenas na live brasil.

A seguir, transcrevo alguns *posts* que mostram a diversidade de opiniões a respeito do tema; alguns em defesa da Live BR, outros com posição mais crítica:

13/11/2010, 12:40

Usuário7

Torço muito pela Live Br, entretanto, eles tiveram 4 anos para lançarem o produto e olha o que veio.

Tomara que não tenhamos que aguardar mais 4 anos para que a live Br esteja na metade do que é a americana.

A coisa é tão deprimente que mesmo agora com a live BR a MS insiste em ter atendente no seu SAC falando espanhol. Ora bolas MS vocês estão no Brasil, não estão na Argentina não. Alguém avise à MS sobre isso por favor!

Olha, ficarei muito satisfeito se pelo menos a nossa live conseguirmos nos igualar à live chilena, pois lá existe até acessórios que aqui nunca deram as caras.

13/11/2010, 13:01

Usuário9

a MS não é maluca, nem burra

Ela vai resolver isso tudo ai logo logo .. Relaxemmmmmmmmm !!!

14/11/2010, 21:56

Usuário10

Não me arrependi de ter migrado, mas, sinceramente, não sei o que a M\$ Brasil tem.

Talvez ela seja o primeiro caso do mundo em que seus clientes tratam tudo que ela faz como favor.

Nunca vi isso.

Todo mundo reclama de tudo, da loja on-line que não entregou o produto no prazo correto, da marca de carro que tem acabamento de plástico vagabundo e até da padaria que não faz coxinha com catupiry o bastante.

Mas a M\$ Brasil não!

Tudo que ela faz é o máximo, tudo que ela faz é o maior e tudo que ela deixa de fazer é besteirinha.

E ainda devemos agradecer de pés juntos pelo simples fato dela estar aqui.

Pessoal, somos nós que damos dinheiro para ela e não ao contrário, sabiam?

É graças a nós que a M\$ e seus acionistas podem lucrar um pouco mais aqui na República das Bananas.

E nós temos o direito de reclamar e exigir melhorias sim.

O conteúdo da Live BR é vergonhoso por enquanto.

Vai melhorar? É claro.

Mas me incomoda com a demora e com a pobreza de conteúdo que a Live BR apresenta por ora.

15/11/2010, 11:18

Usuário11

entrei aqui para ver conteúdo da live BR, mas o que mais aparece eh mimimi moderadores, apaguem as mensagens e deixem somente o relacionado aos conteúdos que estão disponíveis para live br

O *post* acima, do **Usuário11**, é particularmente interessante, pois demonstra exatamente o inverso do comportamento do estereótipo *gamer*, conforme apontado anteriormente: ele pede que os moderadores do fórum apaguem as mensagens cujo conteúdo se desviem do *post* (da intenção) inicial do fórum. Tal atitude, claramente *disciplinar* – no dizer de Foucault¹¹ – demonstra o receio do desvio do tópico para conteúdos que possam causar divergências entre seus usuários. Em seguida, transcrevo mais uma série de *posts* do mesmo tópico, que mostram a dissonância de vozes – algumas às vezes violentas – sobre a discussão em questão¹²:

15/11/2010, 19:08

Usuário12

Darei um voto de confiança a XBL-BR ainda nem tem 1 semana de lançado.... andei pesquisando sobre, e realmente avisaram que não teria nenhum conteúdo relevante para download a primeiro momento. Visto que são atualizados a cada semana... ou seja... depois do dia 17 poderemos ter uma idéia a que pé andar a LIVE-BR. Devemos lembrar que não podemos utilizar o Chile como parâmetro de comparação, como eu disse em outro post, no chile não existe essa ladainha que existe no brasil de ter que classificar tudo que entra. Como disse, a maior parte da Culpa se deve ao nosso governo que insiste em querer fazer algo exclusivo... mesmo que seja merd@. Vamos aguardar essa semana para aí sim poderemos criticar.

15/11/2010, 20:26

Usuário13

Onde assino?

15/11/2010, 22:19

EmmanoFerreira

Gente, vamos ser um pouco mais críticos. A Microsoft teve muitos anos e meses pra se planejar pra esse lançamento. Não há desculpas para estarem apenas com 3 jogos completos na Live BR. O Brasil é a maior economia da América do Sul, a Live Chilena já possui 162 jogos completos e, com todo respeito, até a Live Colômbia já possui 161 jogos completos. E olha que a Microsoft tem uma grande atuação no Brasil, vide seu Headquarter no Berrini lá em SP.

Com todas as desculpas de impostos, classificação etária (que é algo mais que necessário, e que igualmente ocorre nos EUA, feito pela ESRB, e na Europa), eles tiveram bastante tempo pra se planejar e começar a Live com mais jogos. Isso é falha de planejamento e Marketing.

Mas como nós Brasileiros sempre abaixamos a cabeça e "entendemos" as coisas, é assim que eles fazem.

Abraços,

15/11/2010, 23:47

Usuário2

¹¹ “A repressão funciona, decerto, como condenação ao desaparecimento, mas também como injunção ao silêncio, afirmação de inexistência e, conseqüentemente, constatação de que, em tudo isso, não há nada para dizer, nem para ver, nem para saber.” (FOUCAULT, 2006, p. 10)

¹² Interessante notar que em certo momento o caráter político aparece literalmente, quando os usuários começam a culpar o governo brasileiro pelo problema gerado pela Microsoft: os usuários atestam que o atraso no lançamento dos jogos na Live ocorreu devido ao atraso em sua classificação etária, o que é feito pelo Ministério da Justiça. Ora, se a Microsoft havia anunciado o lançamento do serviço pelo menos um ano antes, era de se esperar que este pedido de classificação já tivesse ocorrido (como apontam alguns usuários no tópico), como parte de seu planejamento de negócios, o que não justifica a “defesa” da empresa por parte de alguns usuários.

Em momento algum eles disseram que haveria tanto conteúdo no início. O início seria para a experiência de jogo online.
Vamos torcer para que novos conteúdos saiam ainda esse ano.
Abracos

16/11/2010, 00:07

Usuário12

Tem razão, vamos todos arrumar uns carros bombas, abastecer com grandes quantidades de explosivos e jogá-los na sede da Microsoft-BR, daí passa algum tempo e seremos todos presos porque ao invés de usarmos celulares HTC Rodando android, utilizamos celulares com Windows Mobile, que por coincidência deu tela azul no momento em que você liga para detonar as bombas.... aí fica irado, e tenta ameaçar novamente a Microsoft de morte porque não conseguiu ligar para os smartphones com Windows Mobile... então a anarquia está criada....

Vamos atacar mesmo sem saber o motivo, vamos nos revoltar pelo nosso governo ser incompetente, No Chile eles utilizam o padrão internacional de censura... ou seja, eles aceitam a ESBR... coisas que o Brasil tem seu próprio padrão pra tudo.... até suas tomadas tem de ser diferente do resto do mundo...

Antigamente, os videogames tinham de ser decodificados porque na Europa utilizava PAL e nos EUA NTSC... e o Brasil cria PAL-M (Somente existia no Brasil) Mas os jogos não eram ainda classificados... até que aos poucos pela importação dos produtos hoje rodamos NTSC. O Japão tem seu padrão de TV Digital, no Brasil tem seu exclusivo padrão digital... Que na verdade é o simples e puro padrão japonês... mas não admitem. E assim vai...

Acho que ainda a culpa é da "MICROSOFT".

Fala sério!

16/11/2010, 01:45

Usuário14

Nós não podemos reclamar de conteúdos, por que com o tempo vai começar a vir mais e mais jogos.

Então podemos aguardar com, paciência e calma que vai dar tudo certo no final das contas, estaremos recheados de jogos. Em um futuro próximo e ainda com nossa língua, ou legenda Brasileira.

16/11/2010, 11:23

Usuário15

Na boa, pessoal não tem paciência mesmo, hein? Calma aí, ninguém vai morrer por ficar 1 mês sem conteúdo na Live

O mesmo comportamento disciplinar verificado em *post* transcrito anteriormente é retomado em outro tópico, referente ao mesmo assunto, iniciado no mesmo fórum dias depois. Neste tópico, alguns usuários defendem que a Microsoft deveria inclusive bloquear o acesso de usuários brasileiros à Live US, forçando assim a migração desses usuários à Live BR. Um dos usuários do fórum chega a ser paradoxal em sua fala, chamando os vendedores de cartões pré-pagos de “muambeiros” e indicando que o comportamento “pirata” seria algo forçado pela própria Microsoft. Ou seja, ao mesmo tempo que defende a Live BR (ou seja, a Microsoft em sua instância brasileira), critica a mesma Microsoft em sua instância norte-americana, como se ambas não fossem, na origem, a mesma e única empresa. Neste mesmo tópico, a moderação do fórum chegou a banir (expulsar) um de seus usuários (Usuário19),

devido ao “desrespeito às regras do Portalxbox”. Vê-se, mais uma vez, o caráter disciplinar por parte dos proprietários/moderadores do fórum¹³:

22/11/2010, 17:51

Usuário17

Vixe, a galera tá descendo pau mesmo, AyPyCy!

Acho que a Live BR está fraca, mas ainda não vou reclamar. Vou aguardar.

22/11/2010, 22:36

Usuário8

Queria muito que a MS simplesmente bloqueasse por IP a live EUA, queria ver essa galera que defende a MS como iria agir....obrigados a migrar.....

23/11/2010, 09:24

Usuário19

Live Americana para todos Já!

***** USUÁRIO BANIDO PELA ADMINISTRAÇÃO *****

Motivo: Desrespeito às regras do Portalxbox.

23/11/2010, 12:38

Usuário20

Também concordo com o DARE.

Caramba, fiquem com a live americana e comprem seus cartões da live de muambeiros, dando endereço falso e tendo todas as restrições que a live USA impõe a nós, braisleiros.

Eu prefiro a live br capada à live EUA com conteúdo restrito.

E podem continuar a gritaria, viúvas do apocalipse!!!!

23/11/2010, 23:22

Usuário21

nao tenho nada do que reclamar...vamos dar tempo ao tempo (essa eh nova ein haha)

21/02/2011, 17:28

Usuário22

O pessoal adora reclamar, porém não percebe o tamanho do avanço que já conquistamos. Já nos reconhecem oficialmente, e estão sim lançando os jogos (Sob Demanda e Arcades) na medida do possível. O problema é que não depende exclusivamente da Microsoft, o problema é bem mais complexo aqui no Brasil, infelizmente.

Eu também ainda não estou contente com o que tem aparecido na Live BR, porém já vejo como uma evolução gradativa!

28/02/2011, 17:16

Usuário24

A Live BR não e uma merda,adoro a live BR pra mim,e a melhor live que tem,porque e a live do meu pais,não tenho limitações nem nada,e não vamos dizer que ela esta ruim,pois esta muito boa,eu queria que todos os brasileiros fossem transferidos para a sua live para dar valor ao que e seu.

OBS:Tinha uma imagem do marketplace com apenas 3 games completos,NADA A VER!!!
Tem muito mais que aquilo.

¹³ Eu mesmo tive um *post* apagado pela moderação, em outro tópico, apenas por utilizar a palavra *pirataria*. Interessante notar que, no *post* apagado, eu utilizava tal palavra num contexto crítico à pirataria de jogos para Xbox 360, indicando que este seria um dos motivos para o relativo “descaso” dos fabricantes de consoles e jogos com os usuários brasileiros. Resta saber se o apagamento do *post* foi realizado automaticamente, através de algum sistema de detecção de palavras proibidas, ou se por agente humano. Em ambos os casos, atesta-se o caráter disciplinar do fórum, deixando este de ser um espaço aberto de discussão, mesmo sobre temas “polêmicos”.

Considerações Finais

Este trabalho buscou demonstrar que a aplicação do método etnográfico na análise de conversações em ambientes virtuais pode se mostrar bastante frutífero, uma vez que, através da observação participante – atividade essencial do etnógrafo (MALINOWSKI, 1978) – é possível alcançar uma legitimidade na transcrição das diferentes vozes que aparecem em tais conversações, e assim compreender melhor determinada realidade (MARQUES, 2010), sem cair em generalizações totalizantes, disseminadas geralmente pelas diversas modalidades midiáticas com as quais temos contato diariamente.

A partir da aplicação do método etnográfico em um fórum de discussão voltado para usuários/jogadores da plataforma Xbox 360, este trabalho teve a intenção de mostrar que, ao contrário da forma com que é amplamente disseminada, a noção de que indivíduos pertencentes a grupos de *gamers* não partilham de uma única voz – geralmente representada pela imagem do “pirata digital” – mas que há, na verdade, uma diversidade de vozes, muitas vezes dissonantes e até mesmo disciplinadoras, nas conversações conduzidas por estes grupos.

Além disso, a hipótese apontada por Jenkins no início deste trabalho, ou seja, a de que a aquisição de habilidades novo-midiáticas/digitais seriam o diferencial para que os jovens de hoje tenham sucesso nas esferas social, cívica, maior participação política e senso crítico parece, a partir de uma pesquisa etnográfica, não se confirmar por completo. Interessante notar que uma das habilidades apontadas por Jenkins – *negociação* – parece estar bastante ausente nos meios citados pelo autor, como em alguns fóruns de discussão na Internet, como pudemos observar através dos tópicos transcritos neste trabalho.

Estas considerações apontam para a necessidade de realização de pesquisas mais pontuais, evitando sempre generalizações deterministas. Neste ponto, acredito que a pesquisa etnográfica – mesmo em ambientes virtuais – pode contribuir bastante para a formulação de conclusões mais aproximadas de determinada realidade.

Referências bibliográficas

ANTOUN, Henrique. “Perspectiva histórica – De uma teia à outra: a explosão do comum e o surgimento da vigilância participativa”. In: ANTOUN, Henrique (org.). **Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

CAIAFA, Janice. **Aventura das cidades**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Trad. Miguel Pereira. Lisboa: Fim de Século, 2003.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I: a vontade de saber**. Trad. Maria Thereza Albuquerque e J. A. Albuquerque. 17ª ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2006.

HINE, Christine. “Virtual Methods and the Sociology of Cyber-Social-Scientific Knowledge”. In: HINE, Christine (org.). **Virtual Methods**. Oxford: Berg, 2005.

JENKINS, Henry; PURUSHOTMA, Ravi; WEIGEL, Margaret; CLINTON, Katie. **Confronting the Challenges of Participatory Culture**. Cambridge: The MIT Press, 2009.

KOZINETS, Robert (1997). **On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture**.

LEMOS, André. “Cidade e mobilidade: Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais”. In: **Matrizes**, Nº 1, outubro de 2007.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Argonautas do pacífico ocidental**. São Paulo: Abril, 1978.

MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro. “A conversação informal na Internet: condições interacionais e contribuições para uma análise qualitativa”. In: BRAGA, José Luiz; LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; MARTINO, Luiz Claudio (orgs.). **Pesquisa Empírica em Comunicação – Livro Compós 2010**. São Paulo: Paulus, 2010.

MONTARDO, Sandra Portella; PASSERINO, Liliana Maria. “Estudo dos blogs a partir da netnografia: possibilidades e limitações”. In: **Novas Tecnologias na Educação (CINTED-UFRGS)**, Vol. 4, Nº 2, Dezembro de 2006.

O'REILLY, Tim (2005). **What is Web 2.0**. Disponível em: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web20.html>. Acessado em: 20/11/2010.