

Carlos Seabra;
*pesquisador, editor e
consultor, atua com redes
tecnológicas e sociais,
tecnologia educacional,
jogos de entretenimento,
produção de sites culturais
e corporativos. É diretor
da Sight Educação e
Comunicação
(www.sight.com.br),
diretor de tecnologia do
IPSO – Instituto de
Pesquisas e Projetos
Sociais e Tecnológicos
(www.ipso.org.br) e
diretor de acervo e difusão
do CNC – Conselho
Nacional de Cineclubes
(www.cineclubes.org.br).*

O prazer do jogo

Carlos Seabra

Sou criador de vários jogos e trabalho com educação. A abordagem em que sempre penso, ao elaborar projetos educacionais, culturais e outros – e muitas vezes não revelo isso para não assustar as pessoas – é a lúdica. Digo isso porque, na verdade, acho que vivemos num jogo, que é a vida; um jogo não no sentido de manipulação do outro, embora muita gente jogue assim.

Podemos pensar no planeta como um tabuleiro. Ele é todo cheio de casinhas, latitudes, longitudes e nós somos peças. Em parte, herdamos da nossa cultura as regras do jogo. Em parte, as inventamos, reinventamos, tentamos descobrir que regras são essas. Nesse sentido, recomendo um livro muito interessante, o *Homo Ludens*, de Huizinga. Neste livro (de 1938), o autor aborda o jogo na história da humanidade, nas relações entre as pessoas; ele mostra como em tudo existe algo de jogo; e não só entre os seres humanos, mas também entre os animais. Quando um cachorrinho está brigando com outro, não é de verdade. Estão brincando de brigar e se preparando para futuras disputas pela fêmea. O jogo existe em tudo, até na relação amorosa: esta é um jogo em que o tabuleiro são os corpos de um e de outro, e onde as regras também precisam ser descobertas, criadas.

Vivemos com a Internet, que é um grande jogo do encontro das pessoas. No fundo, o jogo é também um pretexto para as pessoas se encontrarem e interagirem. O pessoal que fica jogando durante horas uma partida de buraco, está também batendo papo, comendo amendoins, tomando um chope: é uma forma de sociabilidade. O jogo tem essa função também. Um grande jogo frequentado pela maioria dos internautas, que não se apercebem que é um jogo, é o chat. A sala de bate-papo é um grande passatempo. Sobre ele ouço as mais diferentes manifestações. Há pessoas que são viciadas: ficam lá horas por dia, mas não admitem isso. Dizem que usam Internet para navegar, para pesquisar, trocar e-mails, e que chat é muito chato, que só entraram uma vez. Existe aí uma dose de mentira muito grande, isso voltando à questão da verdade e da mentira, que também é um jogo.

Escola sem prazer

Há atividades que dão prazer e são mais ou menos censuradas. Tem origem na nossa educação escolar, e é isso que temos que mudar. E aqui uma curiosidade: o significado grego da palavra escola é local de prazer. Isso é que a escola deveria ser. Um local para se ter prazer intelectual. Não precisa de outros, porque o mundo está cheio deles, mas o prazer intelectual a escola não estimula. A criança que está curiosa para saber o que são essas letrinhas aqui, entra na escola e sai dela odiando Machado de Assis. É um jogo que não está dando certo, pois nasceu da construção de competências de outra sociedade, a da mão de obra fabril. Hoje a escola ainda é taylorista, fordista, as pessoas aprendem mais a ter disciplina e a respeitar o professor do que a ter a prazer na aprendizagem. A isso se juntam alguns traços da nossa cultura judaico-cristã, que associa o erro ao pecado. Se o fulano errou, quer dizer que ele pecou. Mas nunca que ele formulou uma hipótese que não obteve sucesso. Errar é parte intrínseca do jogo.

Master Mind é um jogo internacionalmente conhecido, lançado no Brasil como “Senha”. Você coloca uns pininhos coloridos, e o adversário tem que adivinhar a ordem deles. Conforme ele põe pinos coloridos, você responde colocando pininhos pretos ou brancos indicando se é a cor certa no lugar certo ou no lugar errado. Nesse sentido, a melhor resposta que você pode ter, quando você formula a sua hipótese é o outro dizer que você errou tudo, pois assim você já descarta de cara aquela cor. É a melhor coisa, a melhor informação que poderia haver, porque do erro advém informação. É na escola que se forma uma série de conceitos, e acabamos carregando isso; por exemplo, do errar como sendo um sinônimo de pecar. Isso também tem a ver com a cultura industrial, porque o operário que está na linha de montagem, como Charles Chaplin em *Tempos Modernos*, não pode errar porque um erro vai parar a esteira de montagem. Errar é um luxo impensável na sociedade industrial. Mas, na sociedade da informação e da comunicação, o erro deve ser estimulado.

O jogo na escola deve mudar também. A prova é o único lugar onde é usada a linguagem escrita. A escola deveria ensinar a ler e a escrever, mas ensina a odiar Machado de Assis e outros autores e pune os alunos quando escrevem espontaneamente. Na escola só é permitida a escrita no ritual sado-masoquista da prova. Quando o aluno escreve para armazenar informações, visando posterior recuperação no contexto adequado de utilizá-las, isso é chamado de cola e é punido. Deveria ser estimulado. É a atividade mais útil, armazenar dados para transformar em informação e construção de conhecimento.

A verdadeira prova deveria ser assim. O Joãozinho traz a prova para a professora, que diz: “Joãozinho, a primeira questão está certa, mas você foi muito lacônico, peço que você reconsidere e aprofunde um pouco mais a resposta. A segunda está totalmente errada, você deve pesquisar melhor. A terceira está muito boa, até peço licença para usá-la em minhas aulas futuras”. Você devolve a prova ao Joãozinho e quando ele a trouxer pela segunda vez, após os comentários da professora, aí

sim a prova deveria ser merecedora de nota. Isso é mudar as regras do jogo. Nesse sentido, o raciocínio lúdico é muito importante para entender o mundo. É que às vezes o jogo é usado no sentido pejorativo, como sinônimo de manipulação. No entanto, a consciência lúdica é mais uma ferramenta para entender a realidade.

O jogo do chat

Mas, voltando ao chat, ele é um grande jogo em que as pessoas são personagens. Nesse sentido tem tudo a ver com história oral, com história digital, com ficção, e tem tudo a ver com a verdade também. Mesmo quando o sujeito pretende ser o que não é, no fundo ele é. Aquilo que você quer ser é parte daquilo que você é. Então, quem afirma que quer ser médico, de alguma forma já é um pouquinho médico. Só pelo fato de querer ser, ele já passa a ser. Quando o sujeito diz que quer ser assassino, matar um montão de gente, no fundo já é um pouco assassino, se você permitir. Fernando Pessoa já dizia isso, que “o poeta é um fingidor, finge tão completamente, que chega a fingir que é dor a dor que deveras sente”. O sujeito que entra no chat e diz sou uma loira de olhos azuis, no fundo talvez queria experimentar isso. Não quer dizer que queira ser isso de verdade. Ou seja, no chat você pode vivenciar coisas que não é.

Um jogo que o Thom Gillespie (página 71) mencionou, de um sujeito que mija no elevador ou o sujeito que atropela cachorros, não acho que isso seja necessariamente negativo, porque faz parte de um experimentar. Quem, ao jogar *War*, já não foi um grande general que arrasou continentes? No fundo aquele sujeito é o maior pacifista do mundo, incapaz de matar uma mosca. Faz parte do processo civilizatório viver coisas que você não é, até para que saiba mesmo que não quer ser. Quando você lê um romance passado na Bessarábia, pode achar que foi ótimo ler o livro, mas não pretende ir passar suas férias lá. Quando joga um joguinho em que você é um grande assassino nas catacumbas do planeta tal, você descarrega toda uma

energia. Isso não é barbárie. Barbárie é um sujeito no boteco da esquina, na favela da periferia, quebrar uma garrafa e espetar a garganta do outro, assassiná-lo porque estava um pouco alto e o alvo falou que torcia para o time que ele odeia. Processo civilizatório é o sujeito dar vazão a toda essa carga primitiva e agressiva em processos criativos, seja na arte, na música. Beethoven era um dos maiores loucos do mundo. Só que usou essa loucura para produzir sinfonias fantásticas. Van Gogh era outro louco que utilizou sua insanidade na pintura.

Quando alguém está jogando xadrez, acha que isso é civilizado e não percebe que representa uma agressão recíproca porque é o simulacro de uma batalha. Mas o xadrez muda também, ao longo do tempo. Por exemplo, o xadrez que acabei de mencionar, nasceu como *chaturanga* na Índia; ele era um jogo para quatro pessoas, característica dos jogos indianos. Quando foi para os países árabes o xadrez virou *shatranj*, e, de quatro pessoas, reduziu-se o número a duas. Ao invés de ter dois reis no exército, passou-se a ter um vice-rei. Só quando o xadrez veio para o ocidente é que o vice-rei passou a ser chamado de rainha. E do mesmo jeito o elefante: quando o jogo veio para o ocidente, a estilização das duas orelhas do animal fazia lembrar a mitra do bispo. Então, ele passou a ser chamado de bispo. E, quando no xadrez ocidental o peão chegava na última fileira, ele ficava lá parado esperando ser comido. Foi preciso vir a Revolução Francesa para mudar o papel do peão no xadrez. Só depois disso é que o peão foi promovido a uma peça nobre. Há poucos anos atrás, um professor norte-americano da *New Left* – lá também há gente de esquerda –, inventou uma variação do xadrez chamada *Luta de Classes*, em que você coloca de um lado os dezesseis peões e do outro as oito peças nobres. A estratégia entre ambos é completamente diferente.

Voltando mais uma vez à questão do chat, ele possui uma outra coisa também: é um jogo em que as pessoas entram, inventam o seu personagem e como em todo jogo, é necessário um mínimo de respeito às regras. O estraga-prazeres não é

aquele que rouba no jogo, é aquele que se recusa a jogar. O sujeito que procura jogar uma carta que não tem está de algum modo fazendo parte do jogo. O que pega a sua parte no baralho, põe no bolso e vai embora, esse é o verdadeiro estraga-prazeres, porque está se recusando a jogar.

Uma experiência interessante para se fazer numa sala de chat é sobre aquelas tradicionais perguntas. A primeira coisa que as pessoas querem saber é se você é homem ou mulher. Experimente entrar com um nick name dúbio, que não informa isso. Você vai ser bombardeado. Em seguida querem saber o local geográfico onde você está, depois a idade. Se você conseguir fazer um jogo sutil de não passar nenhuma dessas informações, as pessoas entram em paroxismo. As pessoas precisam disso até para inventar quem você é. A invenção está dos dois lados. Você diz: Eu tenho tanto de altura, peso tanto. Aí ele começa imaginar o que quiser. Ou seja, você é responsável por aquilo que você diz, mas não por aquilo que o outro imagina. Se você não der os elementos mínimos, e esse anti-jogo é muito divertido também enquanto experiência, você vai ver que a pessoa fica irritada. Elas preferem que você invente, mas que forneça a elas o mínimo para que possam inventar o resto.

Caverna de Platão

Não sei se alguém já leu sobre a alegoria da caverna, de Platão. Ele diz que, na verdade, o mundo existe num local virtual que é a caverna. É nesse mundo ilusório que existe a verdade. E nós, aqui, somos uma mera projeção. Então, de certa forma, entramos nesse novo mundo virtual que nos traz grandes desafios, pois parece que não existe, que é uma dimensão paralela. Só quem está no mundo virtual transita e vem ao mundo real. Cada vez mais o valor do arroz e do feijão, da saca de cimento, é ditado por esse mundo virtual. Quem joga o grande jogo da Bolsa de Valores, da manipulação desses meios virtuais, tem cada vez mais controle sobre o mundo real. E

quem só está no mundo real, como o morador lá da favela, analfabeto, está cada vez mais alienado do mundo em que vive.

Sempre uso um exemplo nas minhas palestras sobre inclusão digital: lá está o seu Zé no campo cavando a terra. Aí passa o patrão dele a cavalo e fala para o seu Zé: “Oi? Tudo bem?” Ele saúda o patrão, conversam um pouquinho, um vai embora e o outro continua cavando a terra. Passam-se os anos, e está lá o seu José, ou o filho dele, ou o neto, o tataraneto, porque sempre existe um seu Zé cavando a terra. Cresceu a tecnologia. Passa o patrão, que pode ser o neto ou o bisneto do patrão do início desta história, só que agora cresceu a tecnologia e ele não passa mais a cavalo. Passa num BMW, na estrada, em alta velocidade, abaixa o vidro fumê de seu carro (que estava fechado por causa do ar condicionado), e dá um tchauzinho para o seu Zé lá embaixo do sol. Eles já não conversam mais, mas ele dá tchau para o patrão que passa nessa nova tecnologia chamada automóvel. Passam-se os anos e está lá o seu Zé, ou um descendente dele, e passa o patrão dele agora de avião, num jatinho no céu. Então, o seu Zé ainda dá um tchau para aquele jatinho sem saber se o patrão está a bordo ou não. O patrão olha para baixo e vê um pontinho preto; não sabe se é um seu Zé qualquer ou um boi lá no meio da propriedade. A tecnologia está então aumentando ainda mais à distância da possível comunicação. E hoje o patrão desse seu Zé passa pela Internet. O seu Zé nem sabe se ele está passando ou não, o patrão dele é virtual. Ele nem sabe se o patrão está no Brasil ou na Bélgica. O patrão dele agora se desloca na forma de bits e não mais de átomos.

Temos, então, esse novo mundo virtual que interage com o nosso mundo real, esse novo *Topos nu etos* que temos traz novas percepções da realidade. É muito interessante o caso de Timothy Leary, aquele louco que usava LSD para expandir as fronteiras da mente e que em seus últimos anos se dedicou à pesquisa de software. Ele dizia: se existisse software quando comecei fazer as pesquisas com LSD, eu nem teria precisado daquilo, porque o software dá muito mais barato. Mexe muito mais com a percepção.

A nova escrita

O que o chat nos traz de novo? Fazendo uma conexão com a questão das histórias digitais, é um jogo no qual estamos contando histórias, inventando, sendo protagonistas. Todo mundo sempre contou histórias ao longo dos tempos, só que a história oral não fica. Já diziam os romanos: *verba volant scripta manent*. Quer dizer: as palavras voam, a escrita fica. Temos historinhas da Mesopotâmia até hoje em tabuinhas e já não sabemos com certeza se o que diziam na época chegou até nós. Já a Internet nos traz um ambiente onde a pessoa, ao falar com o outro, nem que seja uma bobagem, está escrevendo. Isso muda também nossa relação com a escrita, que deixou de ficar circunscrita a poucas palavras trocadas pelas pessoas. Antigamente, quando não existia telefone, televisão, não existia rádio, a pessoa vinha para o Brasil e deixava a amada em Portugal. Aí mandava uma missiva pela caravela d'El Rei, que demorava seis meses para chegar, se não afundasse. Se ao chegar, a amada dele ainda o amasse e lhe respondesse, outros seis meses decorreriam até chegar uma possível resposta. Era um processo longo, que nos deu belas histórias da humanidade, como as cartas de Van Gogh ao seu irmão. Existem hoje belíssimos acervos na forma de cartas, de correspondências entre intelectuais, material de anônimos, etc. Quando Graham Bell teve a genial idéia de inventar o segundo telefone – a grande idéia do Graham Bell não foi inventar o primeiro, que não serve para nada, mas foi inventar o segundo, que permite a comunicação com o outro (aliás, pequena curiosidade, esse segundo aparelho foi comprado por Dom Pedro II) –, a comunicação por escrito deixou de ser tão importante. Ficou mais fácil ligar: “Oi querida! Você ainda gosta de mim? Desligue. Amanhã ligo de novo”.

A escrita perdeu o papel que tinha antes, mas a Internet veio resgatar isso. Ela faz com que todo mundo escreva e colocou na educação um potencial fantástico. Tenho desenvolvido vários projetos sobre isso em escolas, públicas

principalmente. Usando a comunicação pela Internet, notamos um salto de qualidade na capacidade das pessoas colocarem suas idéias no papel, nem que seja esse papel virtual e a projeção da sua auto-imagem na escrita. Aquela menina paulista que está trocando correspondência com um rapaz de Pernambuco, por exemplo, diz: “estou conversando com um gatinho lá de Recife”. Como você sabe que ele é um gatinho? Ele te mandou foto? “Não, mas ele me escreve tudo bonitinho”. Porque nós somos aquilo que escrevemos. E como é essa menina? Pela Internet, ela não pode seduzir com uma roupa bonita, com a maquiagem, com corte de cabelo, aqueles truques femininos, um jogo tão delicioso de jogar. Eu particularmente adoro isso, o jogo de sedução que caracteriza a relação entre os sexos, mesmo que o objetivo não seja sexo. Só um mero flerte já é um grande jogo, que passa através daquilo que escrevemos. Então, se escrevemos com erros de português, o outro já faz uma imagem sua como um sujeito desdentado, que não tomou banho, que usa roupas feias. Isso nos traz um contexto, um tabuleiro de jogo fantástico, se pensarmos em novos tipos de relações na rede social e na possibilidade de uso disso na educação.

Outra coisa que as novas tecnologias de comunicação, principalmente a Internet, nos trazem é a possibilidade de mais facilmente sermos autores, protagonistas. Sempre digo para o pessoal nas escolas que mais importante do que surfar na Internet é aprender a fazer onda; ou seja, compor uma musiquinha, fazer um rap, fazer o seu MP3 e mandar para a rede. Todas essas ferramentas *peer to peer*, não existem somente para que baixemos músicas, mas para que sejamos autores. Gravar a música da sua banda, codificá-la em MP3 e colocá-la no ar na Rede. Nos nossos trabalhos de inclusão digital na periferia de São Paulo, procuramos trazer a terceira idade, pois a juventude não precisa. Na periferia ou na escola, parece que essa juventude já nasceu com mouse na mão. O pessoal vê o computador e já sabe o que fazer. A minha neta tem quatro anos e a primeira vez que ela se

sentou na frente do computador eu não precisei ensinar nada; ela já sabia abrir, fechar, clicar duas vezes no ícone. Já virou algo intuitivo para a nova geração.

Bolo de fubá

Lidar com terceira idade é um processo mais complicado. Aliás, houve um evento no Itaú Cultural sobre jogos. Fui até lá dar uma palestra e depois me mostraram uma simulação que o pessoal do ItaúLab desenvolveu, uma versão nossa do MediaLab. É uma visita virtual à Avenida Paulista no começo do século passado (1920-1930), com todos aqueles casarões. Um jogo só para fazer uma simulação histórica. E levaram uma velhinha lá, de noventa e tantos anos. Quem fez isso foi um jornalista. Ele ficava mostrando para ela, que ia comentando. Ao se deparar em um determinado casarão, o operador do computador dava um zoom, e a velhinha se entusiasmou: “aqui as pessoas usavam roupas melhores do que essas”. “Nessa casa está faltando um detalhe”. Ao fim, ela disse: “gostei muito desse filme”. Para ela aquilo não era uma realidade virtual. Disse ainda: “achei engraçado, toda a vez que eu olhava para um detalhe, o filme parava e mostrava mais, parecia que ele estava acompanhando o que eu pensava”. As pessoas até tentaram explicar, mas ela saiu convencida de que tinha assistido a um filme. De fato, a terceira idade tem uma dificuldade maior em entender o novo paradigma.

Há algumas estratégias novas quando trabalhamos com inclusão digital da terceira idade, que no fundo é também colocar as pessoas para serem autores e protagonistas. Por exemplo: uma senhora que passou toda a sua vida sendo dona de casa, não vai querer olhar o Museu do Louvre, nem jogar um joguinho interativo. Mas provavelmente gostará de entrar em um site de receitas culinárias. “Olha! Essa receita de bolo de fubá é parecida com a minha”. Aí a receita é impressa. Ela leva a receita em papel – melhor que seja em corpo catorze, para enxergar melhor – e mostra a suas amigas, conquistando certo

upgrade social, inclusive. Pois as outras vão dizer: “mas, Clotilde, onde você pegou essa receita? Na Internet? Não acredito! Aquela coisa da novela? Aquela coisa que o meu neto usa?” A partir desse momento, ela está fazendo parte da rede também. É importante pensarmos nas novas tecnologias, usando também as velhas tecnologias, ou seja, a impressão em papel do exemplo, ou lápis e caderno, ainda hoje as melhores tecnologias que existem.

Aquela senhora vai fazer sua rede social levando a receita para as amigas. Isso vai gerar comentários, mas, normalmente, o que ocorre posteriormente? Duas ou três semanas depois ela já não quer mais ver receitas na Internet, e começa a criticar. É muito engraçado. No início: “O que é isso?” Um computador. Um mouse. Duas semanas depois, já se pode ouvir: “a conexão está lenta, não é?” É impressionante. As pessoas se habituariam com muita rapidez, e começam a questionar. “Ah, mas eu tenho uma receita muito melhor do que essa, quero colocá-la na Internet”. Esse é o passo seguinte.

A Internet é por excelência o espaço para sermos autores, protagonistas. Claro que não é o caso da senhora dona-de-casa aprender a programar HTML para fazer uma página. Aí começamos também a quebrar um conflito de gerações. Chamamos um rapaz que está lá, louco para aprender HTML, para fazer sites que não tenham tanto conteúdo. Ele pode ajudar a velhinha a colocar sua receita na Internet ou, o que está cada vez mais freqüente, usar ferramentas disponíveis para editoração automática. Não é preciso entender de HTML, de flash, etc. É só entrar na Rede, os blogs estão explodindo, porque é um instrumento fácil e existem diversos outros softwares para construir histórias coletivas, uma ficção coletiva. Aquilo que o Ramalho Ortigão e o Eça de Queirós fizeram com o romance *O Mistério da Estrada de Sintra*, em que cada um escrevia uma parte. Passava para o outro o pepino, uma parte mais difícil, o outro continuava a história e isso resultou em um excelente romance. Você pode fazer isso hoje na Internet, um trabalho de ficção coletiva em que cada um vai escrevendo um

parágrafo, que vai sendo agregado. Isso é um jogo e ao mesmo tempo as pessoas colocam, às vezes, uma história de vida. Esses ambientes estão cada vez mais ricos.

Outra coisa fantástica é o *Wiki*, desenvolvido por um norte-americano, Ward Cunningham. O *Wiki*, segundo o autor, vem do idioma que se fala no Havaí. *Wiki wiki* significa rápido, e é uma série de telas, ligadas umas às outras, onde se pode escrever o que quiser e uma palavra pode ser um link para outra tela que outro escreveu, mesmo se a pessoa não entender nada de produção de páginas. Tem até uma experiência internacional chamada *Wikipedia* (www.wikipedia.org em inglês e www.pt.wikipedia.org em português), uma enciclopédia em *Wiki* em que cada um vai colocando seus verbetes. Claro, há muita porcaria misturada a coisas geniais. Como o Thom Gillespie disse, a diferença entre nós, pessoas comuns, e um Leonardo da Vinci, um Einstein, é que eles fizeram muito mais lixo do que nós. Não tiveram medo de errar, de ousar. E todo mundo sabe que um processo de *brain storming*, um “toró de palpites”, em português, é falar muita besteira. No meio disso surge uma idéia legal. Assim esses ambientes de criação coletiva são novos desafios para nossa criatividade, e um grande instrumento em que aparece de tudo.

O Saci Pererê

Acho importante também, nessas novas ferramentas, ter mais conteúdos de língua portuguesa, que representam hoje apenas 2% dos conteúdos da Internet mundial, segundo cálculos do Comitê Gestor da Internet no Brasil. Quando fazemos um trabalho de inclusão digital, o grande objetivo é fazer inclusão social, e não viabilizar acesso às contas no banco ou fazer compras no supermercado. Até porque essa população excluída nem tem cartão de crédito. Nada contra, até porque é uma forma de democratização. Mas isso é tarefa para as empresas que lucrarão com isso. Projeto de inclusão digital com dinheiro do Estado e envolvimento de empresa de responsabilidade social deve visar um conteúdo de inclusão da pessoa, de forma

que ela seja autora e protagonista. Porém, quando esse pessoal entra na Internet, a imensa maioria dos conteúdos é em outros idiomas. É um belíssimo desafio aprender a se comunicar em outros idiomas, através da tentativa e erro – e há casos fantásticos de pessoas que começaram a dominar inglês sem nunca ter feito um curso porque, como já disse a Rita Lee, o inglês é o esperanto que deu certo. As pessoas aprendem essa língua de um jeito ou de outro e o idioma acaba sendo uma linha de comunicação. Mas também é preciso falar e encontrar conteúdos em seu próprio idioma.

Aí reside nosso desafio, o nosso Saci Pererê. Colocar as histórias que o nosso povo conta, as tradições e as histórias pessoais de cada um. Esse belíssimo trabalho que o Museu da Pessoa faz é uma das formas de ocuparmos a Internet com o conteúdo de quem nós somos. Se não está no virtual você não existe, a sociedade virtual se caracteriza por isso. Então nós, de língua portuguesa, deveríamos ter como meta dobrar nossa participação. Em espanhol, os conteúdos somam cerca de 5%. Essa é outra dimensão interessante de considerar quando estamos inserindo novos conteúdos, não só populares, mas dos nossos intelectuais, que também são excluídos digitais. Por exemplo, Fábio Lucas, que foi cinco vezes presidente da União Brasileira de Escritores, não usa e-mail. Ele ainda escreve usando máquina datilográfica. Como ele, há uma quantidade enorme de pintores, de escritores, que ainda não estão incluídos digitalmente. Com isso passamos a ter menos conteúdos na Internet.

Para concluir volto à questão da verdade que o Thom Gillespie mencionou anteriormente. Creio que a verdade é uma procura e há uma espécie de jogo nisso. Quando é divulgada uma notícia, não sabemos mais em quem acreditar. Thom Gillespie mencionou a CNN, nós temos aqui a Globo, o SBT, uma profusão de canais, e quanto mais a história é igual, mais desconfiamos que não estamos tendo acesso total a ela. Thom Gillespie mencionou a CNN, Al Jazeera, e talvez sejam dois lados de uma mesma moeda, que ajudam a enxergar o mundo

um pouco mais tridimensionalmente. Possivelmente tanto a Al Jazeera quanto a CNN não estão contando a história como talvez a víssemos olhando por um outro lado, pois dois envolvidos num mesmo conflito têm sempre uma visão unilateral. É por isso mesmo que há o conflito. Quem está fora vê tudo de outra forma, o que é um jogo também; talvez o principal, que vivemos no dia-a-dia.

De vez em quando somos convocados a jogar nesse grande tabuleiro em que brincamos com urnas eletrônicas – nisso o Brasil tem uma experiência ímpar, mas que também deixa dúvidas. Será que existe algum algoritmo por trás disso que pode fazer com que o voto que depositamos vá para outro? Essas dúvidas serão esclarecidas apenas quando tentarmos entender qual é a regra que está por trás disso. Qual é o funcionamento desse tabuleiro, desse mecanismo.

Conexões inéditas

Para finalizar, quero falar de uma experiência muito interessante, que mostra como a rede é próxima. Todos nós estamos muito perto. As pessoas sempre dizem: “como o mundo é pequeno”. E a Universidade Columbia fez um experimento para provar isso. Parece que estamos separados de outra pessoa em qualquer parte do planeta por cinco, seis ou sete pessoas. Qualquer um pode participar desse experimento através da (www.smallworld.columbia.edu). Ao se cadastrar, recebe-se um target, que é uma pessoa. Eu me cadastrei e recebi uma moça, com nome que não vou citar. Ela é judia, mora em Nova Iorque e tem vinte e nove anos de idade. Meu objetivo é mandar um e-mail para outra pessoa porque imagino que possa chegar nela. Essa outra pessoa vai mandar para outra. Essa experiência é monitorada, eles vão tabulando e tecendo as redes. É muito interessante porque às vezes encontramos outra pessoa depois de duas ou três etapas, assim como pode também demorar quinze, mas a média no planeta é de cinco a sete pessoas. É a distância que cada um de nós está separado

de qualquer outro, através de uma rede de desconhecidos. Essa rede é interessantíssima de ser utilizada para um grande jogo, em que é possível fazer uma rede de histórias pessoais, que talvez seja o que nos dá a visão mais multilateral da história do mundo. É como cada um de nós enxerga o negócio.

Nesse sentido é bom lembrar o livro *1984*, de George Orwell, em que o *Big Brother* observava a todos, tudo o que todo mundo fazia. Usando as tecnologias através da rede de histórias pessoais, cada um de nós sendo autor, protagonista, todos seremos os olhos que vigiam o *Big Brother*. Quando pudermos entrar no sistema do Senado, da Receita Federal e cruzar aquela verba que foi liberada para um determinado prefeito com o CIC, o RG dos proprietários daquela empreiteira que ganhou a concorrência, começaremos a perceber como os recursos são aplicados e onde e que interesses estão por trás disso.

A partir desse momento nós estaríamos construindo o tabuleiro dessa democracia eletrônica que é a expressão, a caverna de Platão da democracia real do dia-a-dia, do nosso arroz, do nosso feijão, dessa vida de átomos. Só essa é a diferença do conceito entre bits e átomos, e aí eu concluo por agora, lembrando o professor Nicholas Negroponte do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachussets), quando veio ao Brasil. Na alfândega, ele trazia um notebook e o fiscal perguntou: “você tem alguma coisa a declarar?” Ele disse: “não, só este notebook”. O fiscal quis saber quanto ele valia, e então retrucou: “você quer saber o valor em bits ou em átomos? Porque em átomos vale quatro mil dólares, mas em bits tem aqui uns quarenta mil dólares”. Cada vez mais estamos nesse mundo virtual, lidando com novos valores e agregando uma série de possibilidades para novos e interessantes jogos, conexão de rede e histórias digitais que é o que todos nós fazemos no dia-a-dia.