

Um pouco mais de RL*, por favor

O que distingue um utilizador intensivo de um viciado?
A partir de quantas horas *online* se pode falar em dependência? TEXTO DE KATYA DELIMBEUF FOTOGRAFIAS DE NUNO BOTELHO

Rodrigo é um jovem estudante de Engenharia Civil de 26 anos, igual a tantos outros. Aparentemente. Na verdade, há oito anos que se “arrasta” no curso, devido a um vício que o manteve mergulhado noutra universidade, o dos jogos de computador na Internet.

Só há dois meses iniciou tratamento com um terapeuta especializado em dependências, e estabeleceu limites: “De um dia para o outro, tive de estar um mês sem tocar no computador. Consegui. Nos próximos três meses, só posso usar o PC em casa e ao fim-de-semana, duas horas por dia.” Rodrigo confessa que ainda não se sente seguro para ficar a sós com um computador e não jogar. Afinal, foi quase um quarto da sua vida que passou frente ao ecrã, a viver uma vida virtual.

Nas piores alturas, acordava às 21h00 para jogar e deitava-se às 11h00 da manhã seguinte. “Comia em frente ao computador, fosse o que fosse.” Aos pais, enganava-os. “Nem tinham noção. É esse o grande perigo. Quando me perguntavam, ao fim do dia, se tinha ido às aulas, mentia e dizia que sim.”

Tudo começou quando Rodrigo entrou para o Instituto Superior Técnico — e odiou. “Não gostava dos professores, dos colegas, a competição era absurda... Depois, não havia aquela necessidade de ir às aulas...” Começou a ficar em casa, a jogar. Iniciou-se no Counter Strike, um jogo em que se é terrorista e se fazem explodir bombas ou se matam terroristas. Passava facilmente seis a oito horas a jogar.

Depois, acumulou com outro jogo de estratégia, o Dark Galaxy. “Cheguei a um ponto em que não dormia para estar a jogar. Tinha 30 planetas, podia ser atacado em várias frentes, e ficava acordado para não sofrer ataques na minha Aliança”, conta.

E os pais? Rodrigo apressa-se a defendê-los. “São pessoas espectaculares. Nunca quiseram tomar atitudes drásticas. E eu dava-lhes sempre a volta.” A escalada no tempo que passava a jogar aumentou com a descoberta do primeiro RPG (“Role Playing Games”, jogos em que os participantes criam personagens com identidades), o Star War Galaxies, onde criou um boneco que adquiria poder conforme o número de seres que matasse.

Seguiu-se o “World of Warcraft”

**Real Life*

(top de vendas na FNAC) — e com este intensificou-se o vício: “Tinha uma sensação de ressaca sempre que não jogava... Cheguei a estar de férias no Algarve com a minha namorada e a vontade de jogar era tanta que regressámos mais cedo”, conta. A relação ressentiu-se. Afinal, durante cinco anos, era comum ela estar lá em casa, tardes e noites, e ele sempre a jogar... Outro sinal de alarme foi um mês de Agosto inteiro em que ele recusou sistematicamente os convites dos amigos para sair, para ficar a jogar.

O que distingue um adolescente normal de um viciado na Internet? Segundo Pedro Hubert, psicólogo e psicoterapeuta especializado em dependências, a diferença resume-se “essencialmente a quatro sinais”: o síndrome de abstinência (irritação quando não se está *online*), o da tolerância (cada vez é necessário mais tempo para obter o mesmo efeito), a troca de prioridades (em detrimento da família, do emprego ou dos amigos) e a perda de controlo (ficar mais tempo na Web do aquele que se quer).

Questionado sobre se tem ideia das causas mais profundas que o levam a jogar *online* de modo obsessivo, Rodrigo confessa: “Fui sempre um



É PROFESSOR EM 'SECOND LIFE', PASSA MAIS DE SEIS HORAS POR DIA (FIM DE SEMANA INCLuíDO) NA NET E DIZ QUE "O HADEN JÁ É MAIS CONHECIDO DO QUE EU". HADEN É A PERSONAGEM DE HUGO ALMEIDA NO 'SECOND LIFE'

perfeccionista, quis sempre ser o melhor nos jogos — já era assim no futebol. Portanto, também nos jogos queria ser o melhor. E acho que também havia uma parte de mim que não queria ser adulta. Os Role Playing Games são a coisa mais viciante que há”, admite. “Há pessoas que se casam dentro do jogo. E a vida deles é lá...”

Henrique Lopes, psicólogo e professor na Universidade Católica, concorda — e alerta para o principal problema dos RPG. “A construção ficcional de identidades virtuais pode ter efeitos a nível da personalidade. O perigo dos miúdos estarem ‘pregados’ em frente ao computador ou à consola o dia todo é que os seus cérebros ainda não estão suficientemente desenvolvidos para não se viciarem. Provavelmente, estes miúdos não estão a receber os *inputs* necessários doutros sítios — da rua, dos amigos...”, considera. “A questão também se prende com uma mudança paradigmática: no tempo dos pais, a Internet simplesmente não existia.”

Olhando para o universo dos seus amigos e das pessoas que o rodeiam, Rodrigo acredita que já temos uma geração de miúdos viciados na Internet. “As pessoas é que não notam, porque isso não é visível. É como o álcool, mas não se vê tão facilmente...”

Carla S. — ou ‘Summer’, no Second Life — leva um estilo de vida que pode parecer estranho a muita gente. Técnica de Relações Internacionais, com 43 anos, mãe de um filho de 14, Carla separou-se depois de se apaixonar no Second Life (um ambiente virtual em que se cria um *alter ego* — um avatar — num universo muito apelativo e realista, em 3D).

Neste momento, Carla namora com outra pessoa que também conheceu no Second Life. E, apesar de já terem transposto a relação para a vida real, garante que não abdica do tempo de namoro *online*. Namoro com tudo o que isso implica. Sexo virtual incluído.

Utilizadora intensiva de Internet há cerca de 13 anos, Carla está “ligada à Net o dia todo”, a não ser quando está fora de casa. “E, a menos que vá acampar, levo sempre o computador portátil atrás”, confessa. Durante o dia, “Gmail, Gtalk e Plurk estão sempre abertos.” No entanto, não usa messenger, nem Twitter, e não vê televisão. *Blogger* há muitos anos (tem quatro blogues), foi num deles que descobriu o Second Life.

Na altura, vivia com um companheiro “completamente viciado em World of Warcraft”, que passava os dias e noites a jogar. E ela, que tinha sido sempre “antijogos” e só se familiarizara com a Internet na vida profissional, confessa: “Entrei no Second Life por mera curiosidade, e fiquei agarrada desde o primeiro momento. O que me atraiu foi precisamente não haver um objectivo. Até porque aquilo é tudo menos um jogo.”

Segundo Carla, o ambiente no SL “é muito amigável”, o que facilita a criação de novas relações. E “as pessoas estão libertas de toda a carga social e económica que há cá fora. Ali, há igualdade de oportunidades, as pessoas valem apenas por aquilo que fazem. O melhor e o pior do ser humano vêm ao de cima. E o processo de conhecimento no mundo virtual é muito mais rápido do que na vida real. Ali, numa semana, consegue conhecer-se uma pessoa a fundo, com três horas de conversação por dia. Até porque nos abrimos mais perante estranhos do que na vida real”, conclui.

Assim foi com ela. Certo dia, ‘Summer’ conheceu ‘Viktor’. E apaixonou-se. A relação durou quatro meses “muito intensos”. Passavam todos os serões no Second Life, das 20h00 à 1h00, independentemente dos cônjuges estarem no quarto ao lado. De dia, transpuseram a relação para o Gmail e para as mensagens escritas. Mas nunca se encontraram na vida real. “Ainda bem. Senão provavelmente teríamos estragado tudo”, diz. No SL, namoraram “como qualquer casal”. Beijavam-se, tinham sexo, conversavam horas.

E como é que se tem uma relação física no Second Life? “No SL, há ‘bolas’ à escolha, cada uma com o seu ambiente”, explica. “Bolas de *cuddling*, em que se dão mimos e abraços; bolas de beijos; bolas de dança; e bolas de sexo, com todas as posições possíveis e imaginárias, para gays, homossexuais, BDSM... Tudo o que possa imaginar.” “O sexo virtual pode ser muito, muito bom”, garante ela. “É como cá fora: pode ser óptimo ou péssimo. Mas consegue ser muito excitante. Atingi várias vezes o orgasmo”, partilha.

Entretanto, a relação com o companheiro, que já não andava bem, degradou-se. Carla separou-se. Hoje, tem um novo relacionamento no Second Life, iniciado em Agosto, quando o casal se

comprometeu no mundo virtual. Na vida real, namoram desde finais de Janeiro. Uma vez mais, o sexo virtual veio antes do sexo real. “Uma das grandes vantagens é que lá temos espaço para realizar as nossas fantasias. Apesar de ser uma questão essencialmente comunicacional”, explica Carla. “O SL (Second Life) para mim é tão real como o RL (Real Life).” “Mesmo que de hoje para amanhã eu e o meu namorado fôssemos viver juntos, não estaria prepara-



da para abdicar de estar com ele no Second Life. Até porque lá fazemos coisas que nunca poderíamos fazer cá fora, como ir a concertos, a Marte, à Idade Média, ou ele transformar-se num dragão e eu voar às costas dele...”

Quem conhece as redes sociais sabe que o Twitter (sistema de *micro-blogging* em que se partilham mensagens até 140 caracteres) é o último grito. Catarina Campos, uma economista de

45 anos, mãe de um filho de oito, descobriu a “plataforma do periquito” há um ano e meio, quando ainda ninguém em Portugal sabia o que era. “Usava o Twitter inglês, e aí falava com os meus amigos do Second Life”, de que também foi pioneira, há anos. Nesta rede, tem “580 amigos e à volta de 950 seguidores”. Mas não é à con-

ta dos comentários constantes que mantém a sua ‘turma’, até porque, na maior parte do tempo tem o Twitter aberto mas não está a interagir. Usa-o muito, isso sim, para combinações na vida real. “Farto-me de combinar almoços com as minhas amigas no Twitter. Elas estão a um *tuit* de distância”.

Catarina não se considera viciada



A ECONOMISTA CATARINA CAMPOS, 45 ANOS E MÃE DE UM FILHO DE 8, É PIONEIRA DO TWITTER. TEM 13.000 UPDATES, 580 FRIENDS E 950 SEGUIDORES



RODRIGO ESTUDA ENGENHARIA CIVIL, MAS O SEU VÍCIO EM JOGOS DE COMPUTADOR AFAS-TOU-O DO MUNDO REAL. AGORA, ESTÁ SOB TRATAMENTO PARA A DEPENDÊNCIA E SÓ PODE USAR O PC EM CASA, 2 HORAS POR DIA

— até se acha bastante controlada. Tem noção das prioridades e, para ela, a família vem primeiro. Mas quando está em casa a Net está sempre ligada. “Tenho abertos em permanência o Gmail, o Destroy Twitter (uma aplicação do Twitter) e uma conta de Hotmail onde cai todo o *spam* e as mensagens do Facebook e do Second Life.”

Durante dois anos, Catarina usou muito esta plataforma virtual, onde é Cat Magellan, “uma avatar alta e magrinha, de cabelo verde (sou do Sporting) e igual a mim — com mau feitio”, graceja. No SL, comprou uma ilha de 37.000 m², a que vai mudando a ‘roupagem’, consoante a estação.

Interessou-a, como economista, entrar num sistema que funcionava com dinheiro real, apesar de assumir que “é um brinquedo caro (uma ilha custa 735 euros e a mensalidade 265).

Esse universo pode ser “muito viciante, por ser muito imersivo”. “Conheço ‘n’ pessoas que se casaram no SL com parceiros que não os cônjuges. Assim como tive duas amigas que tiraram 15 dias de férias e as passaram no Second Life. Mas se formos ver os seguidores do Twitter, que passam 10, 12 horas por dia, não estarão também um bocadinho viciados...?”

Hugo Almeida nunca passa menos de seis horas por dia na Internet, fins-de-semana incluídos. Mas, no seu caso, esta é a sua plataforma de trabalho. Hugo Almeida é “Halden Beaumont” no Second Life. “A maioria das pessoas não me conhece pelo nome verdadeiro”, confessa. “O Halden é

mais conhecido do que eu.”

Hugo é o primeiro realizador português de *machinime*, “a arte de filmar ambientes virtuais em tempo real”.

Dito assim, pode parecer frio e impessoal, mas os seus vídeos recriam universos poéticos lindíssimos, com cenários repletos de cores vibrantes e personagens em ambientes românticos (pode espreitá-lo em www.hugualmeida.net). Do currículo de Hugo, professor de Técnicas Audiovisuais e Projecto Tecnológico na Escola Superior de Educação de Santarém, onde dá “aulas de Second Life”, fazem parte projectos para a Comissão e o Parlamento Europeus e prémios internacionais a ‘machinimes’ feitos por ele.

Hugo considera que muitas pessoas têm uma ideia algo errada do Second Life, “de ser um sítio pouco social”. “Para mim, representou um *boom* enorme na minha vida social e profissional. Fiz centenas de conhecidos e uma dezena de amigos, em dois anos”, conta. Admite que também conhece “pessoas viciadas em Internet, que se deixam absorver pelo Second Life de tal modo que deixam de ir jantar com os amigos ou beber um copo”.

O vício em Internet tem um nome científico desde 1995: “Internet Addiction Disorder”, designação que surgiu pela primeira vez num *paper* dos médicos O. Egger e M. Rauterberg, do Instituto Federal de Tecnologia de Lausanne. O caso foi depois apresentado na Universidade de Pittsburgh, em Brad-

ford, na Pensilvânia, onde hoje existe um Centro de Desintoxicação de Viciados em Internet.

E, se houver um colapso do *www*? Como lidarão estes dependentes com a ausência da Web? E como será afectada a sua capacidade de se relacionarem face a face? Temos motivos para nos preocupar? E quando chegar a era da Web 3.0, quando a Internet fizer uma selecção automática da informação que nos quer dar, em função do perfil que conhece através dos nossos dados?

Hugo prefere ressalvar as vantagens daquele que é “o mundo virtual *online* mais avançado do planeta, com maior capacidade de imersão e de interactividade”. Lembra, por exemplo, a quantidade de conferências internacionais a que se pode assistir no SL, com perguntas de cibernautas em tempo real, ou concertos em Nova Iorque, “tudo coisas que, numa altura de crise, fazem todo o sentido”.

Este utilizador de Facebook, Twitter, Hi5 e Second Life não tem televisão em casa. “Não preciso”, garante. Antes de haver Internet, lembra-se bem da vida que levava. “Era uma vida conformada. A Net trouxe-me uma nova forma de expressão artística, permitiu mostrar-me ao mundo.”

Mas ao fim de dois meses e meio de 14 horas diárias de trabalho a fazer um ‘machinime’ com 9000 objectos, criados de raiz e texturizados um a um, é o primeiro a dizer: “Quero é *Real Life*”. ■

ALLGARVE'09

www.allgarve.pt

AS BRIGHT AS THE SUN
TÃO BRILHANTE QUANTO O SOL
/ART ALGARVE 2009
20 JUNHO / 27 SETEMBRO



Y&C

☎ 808 781 212

