



**PPGA-UFF Programa de Pós-Graduação em Antropologia**

**A "Primitivização do Pensamento Civilizado":  
Oralidade e Escrita nos Mundos Virtuais**

Autor: Sandro Albernaz Massarani

Disciplina: EGH00202 Entre Universalismo(s) e Particularismo(s)

Professor: Edílson Márcio Almeida da Silva

## 1. Primitivos, Civilizados e as Consequências do Letramento

Uma discussão fundante da antropologia como disciplina se refere a distinção categórica entre os tipos de pensamento dos povos chamados "primitivos" e o dos chamados "civilizados". Um dos teóricos que levantou essa discussão de maneira mais enfática foi o francês Lucien Lévy-Bruhl em diversos textos nas primeiras décadas do século XX.

Para Lévy-Bruhl, os métodos de pensamento variam de acordo com as sociedades, e, portanto, homens de sociedades distintas possuem diferentes tipos de mentalidade. Para o autor, uma maneira clara de se enxergar essa ideia seria a de comparar as sociedades civilizadas com o que havia para ele de mais distante, ou seja, os povos primitivos. Lévy-Bruhl utiliza o conceito de representações coletivas de Durkheim para sugerir que o pensamento dos povos primitivos é baseado no misticismo, na crença de forças e influências que não são perceptíveis aos nossos sentidos e que, por isso, não seria governado por uma lógica racional, sendo portando um pensamento pré-lógico. (LÉVY-BRUHL, 1923)

Apesar de Lévy-Bruhl ter sofrido inúmeras críticas ao longo dos anos, destacando-se as críticas de Durkheim, Mauss, Levi-Strauss e Evans-Pritchard, entre outros, suas conclusões, mesmo por muitos refutadas, continuaram a alimentar na antropologia a dicotomia entre povos primitivos e civilizados, e mesmo estes que o criticaram, acabaram fortalecendo e usando o binarismo por trás desses conceitos.

Publicado em 1963, o texto *As Consequências do Letramento*, de Jack Goody e Ian Watt busca um outro ângulo para tentar superar a ideia de dualidade e oposição de modos de pensamento entre povos civilizados e primitivos. Nas palavras de Jennifer Cole e Michael Cole,

"As Consequências do Letramento" parte da seguinte premissa: Nós não podemos mais aceitar a noção etnocêntrica de que o pensamento racional caracteriza povos que vivem em sociedades complexas, e onde o pensamento pré-lógico é típico de sociedades simples, nem podemos mais nos dar o luxo de ignorarmos as

diferenças entre sociedades que representam polos opostos no que diz respeito a complexidade de sua infraestrutura tecnológica. Como resultado, Goody e Watt partem para entender as diferenças entre sociedades civilizadas e primitivas focando nos diferentes modos pelos quais a transmissão cultural ocorrem nelas. (COLE; COLE, 2006, p. 307).

Para Goody e Watt, muitos antropólogos ao rejeitarem teorias como as de Lévy-Bruhl, que distinguem categorias de pensamento entre os povos primitivos e civilizados, acabaram indo longe demais ao valorizarem um relativismo difuso e fazerem vista grossa para um dos problemas mais básicos da história humana, pois não teriam conseguido ainda responder de maneira satisfatória essa diferença, como Goody reforça em *A Domesticação da Vida Selvagem*:

Certamente não desejo negar que existem diferenças no “pensamento” ou “mente” do “nós” e do “eles”, nem que os problemas que podem ter preocupado muitos observadores, entre eles Durkheim, Lévy-Bruhl e Lévi-Strauss, não têm importância. Mas a maneira como eles foram abordados parece gerar toda uma série de dúvidas. (GOODY, 2012, p.18-19).

Para Goody, um dos problemas de se tratar essa questão é a forma pela qual construímos essa própria dicotomia, pois já partimos de uma convicção de que ela existe:

Examinamos a questão não como um investigador examina as camadas geológicas, mas de dentro para fora. Começamos com a convicção de que há diferenças importantes entre nós (definidas de várias formas) e os demais. De outra maneira, como é que eles são subdesenvolvidos (ou estão em desenvolvimento) e nós somos desenvolvidos (ou superdesenvolvidos)? Ou, para inverter a classificação anterior, por que eles são primitivos e nós avançados? (GOODY, 2012, p.13-14).

Seguindo o raciocínio de Goody, a dicotomia do tipo de mentalidade entre civilizados e primitivos é uma construção do período de expansão europeia, portanto sendo

dotada de valores etnocêntricos que devem ser questionados para que possamos ter um outro olhar sobre o que torna os processos intelectuais dessas sociedades distintos:

A divisão das sociedades – ou dos modos de pensamento – em avançadas e primitivas, domesticadas ou selvagens, abertas ou fechadas, é feita essencialmente para fazer uso de uma taxonomia popular pela qual trazemos ordem e sentido para um universo complexo. Mas a ordem é ilusória e o significado superficial. Como no caso de outros sistemas binários, a categorização é muitas vezes imbuída de valores e é etnocêntrica. (GOODY, 2012, p.46).

Já que para Goody deve-se questionar as ideias por trás da dicotomia entre civilizados e primitivos no que se refere a construção de modos de pensamento, seja para afirmarmos como Lévy-Bruhl que há diferenças fundamentais no tipo de mentalidade, seja para contestarmos essas diferenças, pois estaríamos partindo de valores etnocêntricos europeus, qual é o caminho proposto por ele para explicar a existência de sociedades tão distintas? É o da transmissão cultural através da linguagem:

Realmente, nosso ponto de partida deve ser a aquisição da linguagem, que é um atributo unicamente da humanidade, é básico para todas as instituições sociais e para todo o comportamento normativo. (GOODY, 2012, p.19).

Logo, a diferença entre as sociedades "simples", "primitivas" e "fechadas" em relação as sociedades "complexas", "civilizadas" e "abertas" não seria baseada em uma dicotomia rígida envolvendo uma oposição pura e simples de modos de pensamento e de mentalidade, mas sim em transformações envolvendo as formas de comunicação de cada povo:

Pois pelo menos algumas das diferenças nos processos intelectuais que são indicadas de uma maneira bem geral por meio de termos tais como “aberta” e “fechada” podem ser relacionadas não tanto

com as diferenças de “mentalidade”, e mais com as diferenças nos sistemas de comunicação. (GOODY, 2012, p.46).

Em *Consequências do Letramento*, Goody e Watt afirmam que a transmissão da herança cultural em sociedades primitivas tem como base a oralidade, a comunicação face a face entre indivíduos, uma "longa corrente de conversações interligadas entre membros do grupo." (GOODY; WATT, 1963, p.306). Nessas sociedades orais, toda a tradição social não material é guardada na memória, que se atualiza constantemente, descartando aspectos da vida social que não são mais relevantes. Goody e Watt afirmam que esses aspectos das sociedades orais formam o que eles chamam de organização homeostática:

A função social da memória - e a do esquecimento - pode então ser vista como o estágio final do que podemos chamar de organização homeostática da tradição cultural em sociedades não-letradas. A linguagem é desenvolvida em uma íntima associação com a experiência da comunidade, e é aprendida pelo indivíduo em um contato face a face com outros membros. (GOODY; WATT, 1963, p.307).

Nas organizações homeostáticas, como o passado é guardado somente na memória, sendo constantemente atualizado, ele é fluido e modifica-se toda vez que é transmitido, em um processo de contínua transformação, onde esse passado só pode ser percebido em termos do presente, dificultando a distinção entre o "que aconteceu" e o "que acontece".

Chegamos então, ao argumento central de Goody e Watt, que defende a expansão da escrita, principalmente na Grécia clássica, como o grande catalisador de mudanças profundas em muitos aspectos sociais e mentais de diversos povos. Os autores sugerem que o letramento possibilitou a prática ocidental da história, já que a escrita permite a acumulação e registro de diversas fontes, ampliando o poder do pensamento crítico e do ceticismo. Nas sociedades não letradas, mesmo havendo o ceticismo, há menor possibilidade de inconsistência entre o passado e o presente, pois o passado é ajustado e/ou esquecido na medida que é operada a sua

transmissão. Porém, com a escrita, o passado se torna diferente do presente devido a possibilidade de registro histórico, o que amplifica de forma considerável as inconsistências geradas:

A escrita de alguns dos principais elementos da tradição cultural na Grécia, dizemos, trouxe uma consciência de duas coisas: do passado como diferente do presente; e das inerentes inconsistências no quadro da vida já que ela agora é herdada pelo indivíduo em sua tradição cultural através de uma forma registrada. (GOODY, WATT, 1963, p.333).

A escrita e a leitura a partir de um alfabeto vai possibilitar um exame mais criterioso de um discurso cultural, aumentando a "ação da atividade crítica e, com isso, da racionalidade, do ceticismo e da lógica" (GOODY, 2012, p.47), mudando as formas de comunicação, que se torna algo além de um contato face a face, estabelecendo todo um novo sistema de armazenamento da informação.

Jack Goody, por diversos momentos de sua extensa carreira, fez questão de salientar que a escrita não é uma oposição a oralidade, e sim um acréscimo dentro de um quadro de sucessão de mudanças no decorrer do tempo: "A palavra escrita não substitui a fala, assim também como a fala não substitui o gesto. Mas ela acrescenta uma dimensão importante à grande parte da ação social." (GOODY, 2012, p.25). A ação do letramento na sociedade opera, nas palavras de Goody, uma "domesticação da vida selvagem." A comunicação face a face continua existindo e sendo primordial, assim como a existência de formas de pensamento não ligadas diretamente a escrita, mas com uma oralidade amplamente modificada pelos processos desta. Novamente, a escrita é uma adição a oralidade, e não uma substituição:

Um dos problemas que nem Lévy-Bruhl nem nenhum outro defensor da radical dicotomia entre o pensamento "primitivo" e "civilizado" conseguiu resolver é a persistência do "pensamento não lógico" nas sociedades letradas modernas. Mas, é claro, nós devemos reconhecer o fato de que em nossa civilização, a escrita é

claramente uma adição, e não uma alternativa, a transmissão oral. (GOODY; WATT, 1963, p. 345).

E justamente por ser uma adição, é que a escrita provoca mudanças fundamentais no uso da oralidade: "Já que a escrita é um registro adicional a fala, o seu advento teve necessariamente uma profunda influência nesta última, que não é a mesma de que quando existe sozinha." (GOODY, 2010, p. 42).

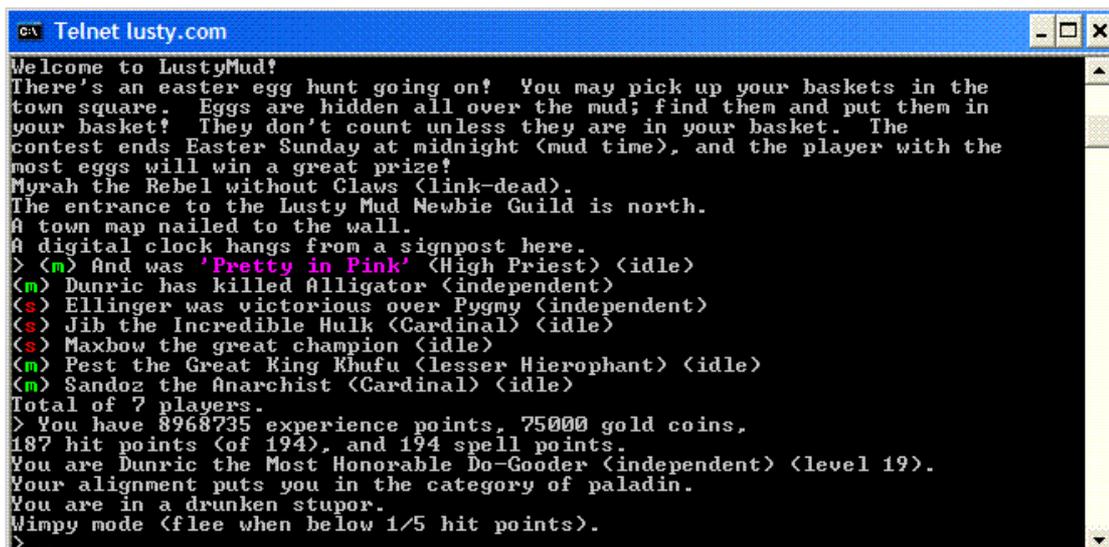
Esta primeira parte do texto, essencialmente teórica, teve como função estabelecermos três pontos fundamentais para o desenvolvimento do meu raciocínio nos próximos capítulos, sendo estes três pontos usados como ponto de partida para entendermos o papel da expansão dos mundos virtuais e sua relação com mudanças no uso da linguagem e da transmissão cultural. São eles:

- a. Foi com a expansão da escrita que o mundo ocidental passa a desenvolver um pensamento crítico e histórico, pois a escrita, ao deixar registros, permite uma análise cética e minuciosa do passado.
- b. A escrita é um acréscimo a oralidade, e não uma substituição.
- c. Por ser uma adição, a escrita, após sua implantação, influencia e transforma profundamente a oralidade.

A minha questão central é analisar como o modelo de Jack Goody, onde a escrita é um acréscimo a oralidade e a influencia profundamente, se relaciona e se altera com o crescimento dos mundos virtuais e de como a comunicação entre os seus habitantes é operada nesses mundos. No capítulo 2 a seguir, farei uma exposição de como a escrita e a oralidade coexistem nos mundos virtuais, descrevendo como os habitantes desse mundo se comunicam e se relacionam através da linguagem. No terceiro capítulo realizo um questionamento sobre a aplicação das ideias de Goody nos ambientes digitais, propondo mudanças em seu modelo e uma nova relação entre oralidade e escrita, dessa vez pautada por uma maior influência da oralidade e farei algumas considerações para efeito de conclusão.

## 2. A Coexistência Entre Oralidade e Escrita nos Mundos Virtuais

No final da década de 1960 a Internet teve sua origem através da ARPANET, resultado de um projeto do departamento de defesa norte-americano. No final da década de 1970, seu uso começava a ir além de objetivos militares e novos usos da rede começam a tomar forma. As Bulletin Board Systems (BBS) são criadas em 1978, permitindo que usuários logassem em um sistema e trocassem mensagens entre si, algo que foi expandido após a criação da Usenet em 1979. As BBS também eram fontes de informações e arquivos, mas os usuários não podiam se comunicar simultaneamente.



```

c:\ Telnet lusty.com
Welcome to LustyMud!
There's an easter egg hunt going on! You may pick up your baskets in the
town square. Eggs are hidden all over the mud; find them and put them in
your basket! They don't count unless they are in your basket. The
contest ends Easter Sunday at midnight (mud time), and the player with the
most eggs will win a great prize!
Myrah the Rebel without Claws (link-dead).
The entrance to the Lusty Mud Newbie Guild is north.
A town map nailed to the wall.
A digital clock hangs from a signpost here.
> (m) And was 'Pretty in Pink' (High Priest) (idle)
(m) Dunric has killed Alligator (independent)
(s) Ellinger was victorious over Pygmy (independent)
(s) Jib the Incredible Hulk (Cardinal) (idle)
(s) Maxbow the great champion (idle)
(m) Pest the Great King Khufu (lesser Hierophant) (idle)
(m) Sandoz the Anarchist (Cardinal) (idle)
Total of 7 players.
> You have 8968735 experience points, 75000 gold coins,
187 hit points (of 194), and 194 spell points.
You are Dunric the Most Honorable Do-Gooder (independent) (level 19).
Your alignment puts you in the category of paladin.
You are in a drunken stupor.
Wimpy mode (flee when below 1/5 hit points).
>

```

Figura 1 - Um MUD. Os primeiros mundos virtuais eram exclusivamente baseados em texto.

Isso mudou quando alguns programas surgiram permitindo a conexão de diversos usuários ao mesmo tempo. Em 1979, Richard Bartle e Roy Trubshaw criaram na Essex University da Inglaterra o programa MUD<sup>1</sup>, o primeiro *Multi-User Dungeon*, precursor dos jogos online e dos MMORPGs<sup>2</sup>. O MUD é um mundo virtual em tempo real que permite a exploração simultânea de vários jogadores em um ambiente

<sup>1</sup> [http://www.livinginternet.com/d/di\\_major.htm](http://www.livinginternet.com/d/di_major.htm). Os MUDs também são chamados de Multi-User Dimension e Multi-User Domain.

<sup>2</sup> Defini anteriormente que, “essencialmente, os MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) são jogos online, situados em mundos virtuais persistentes, onde uma grande quantidade de jogadores interagem entre si e com o mundo. No cerne desses jogos está toda uma base estatística, onde o jogador controla um avatar possuidor de muitas características definidas por números, que aumentam na medida que ele ‘sobe de nível’ matando inimigos poderosos e completando quests (missões).” (MASSARANI, 2013, p. 29).

baseado em texto. O jogador lê descrições dos locais e objetos e interage com o programa através de comandos escritos, como *Pegue a Chave*, *Abra a Porta*, *Vá para o Norte*, etc. O MUD original abriu caminhos para vários outros programas semelhantes, geralmente influenciados pelo imaginário da fantasia medieval.

Com a evolução das placas de vídeo e da qualidade gráfica dos computadores, os MUDs vão buscar retratar o mundo virtual de forma visual. O exemplo pioneiro da expansão gráfica dos MUDs foi o programa *Habitat*, lançado pela LucasFilm Games em 1986 em parceria com a Quantum Link<sup>3</sup> para o computador *Commodore 64*. O interessante é notarmos que *Habitat* não tem componentes que o caracterizam como jogo, tendo como prioridade a interação social entre os seus habitantes, já representados como avatares<sup>4</sup> na tela.



Figura 2 - Avatares se comunicando no mundo virtual de World of Warcraft através da escrita.

<sup>3</sup> A Quantum Link se tornaria a America Online (AOL) em 1991.

<sup>4</sup> Os avatares são “representações virtuais de pessoas” (BOELSTORFF, 2010, p.128). Mark Stephen Meadows, em sua obra *I, Avatar*, chega a uma conclusão semelhante. Para Meadows, um Avatar é “uma representação social interativa de um usuário. [...] Os avatares permitem pessoas interagirem com um sistema de computador (como um videogame), e/ou com outras pessoas (como ambientes de chats online).” (MEADOWS, 2008, p.13).

Apesar de não ter sido um sucesso comercial, *Habitat* pavimentou um sólido caminho para futuros mundos virtuais e jogos online como *Ultima Online* (Origin, 1997) e *EverQuest* (Sony Online Entertainment, 1999). Em 2003, a Linden Lab lança o mundo virtual *Second Life*, que proporciona uma considerável quantidade de estudos e até hoje é referência para pesquisadores. *Second Life* segue mais a linha de *Habitat*, priorizando interações sociais e colocando qualquer componente de jogo em segundo plano. Porém, tanto os MMORPGs, que valorizam também o aspecto de jogo, quanto os espaços virtuais que valorizam quase que somente a interação, como *Second Life*, podem ser classificados como mundos virtuais, pois de acordo com Bonnie Nardi, um mundo virtual se configura quando seus participantes:

(1) criam um personagem animado, (2) movem o personagem em um espaço tridimensional, (3) tem meios de se comunicar com outros, e (4) tem acesso a um rico conjunto de objetos digitais. Assim como em outros locais, a cultura de um mundo virtual é estabelecida<sup>5</sup> através da conversação humana e de objetos construídos que arbitram atividades. (NARDI, 2010, p.18).

Uma qualidade tida como crucial para um mundo virtual é a sua persistência, ou seja, mesmo quando nos desconectamos desses mundos, eles ainda estão situados no espaço sendo habitados por outros usuários, como ressalta Tom Boellstorff:

O mundo persiste até quando os indivíduos entram e saem dele. Esta característica de persistência é fundamental nos mundos virtuais. Uma conferência telefônica acaba quando todos desligam, e um mundo como *Second Life* pode ficar permanentemente offline, mas enquanto eles existem como mundos virtuais eles persistem além da saída de um único residente. Persistência pode temporariamente ser limitada<sup>6</sup>; não é a mesma coisa que existência eterna. (BOELLSTORFF, 2008, p.47).

---

<sup>5</sup> Enacted no original.

<sup>6</sup> Circumscribed no original

Portanto, na origem dos mundos virtuais, inclusive por limites da própria tecnologia, a comunicação entre os seus habitantes se realizava exclusivamente pelo chat (conversa) escrito, através de texto.

Porém, gradualmente, inclusive pelos avanços na velocidade de transmissão de dados, os desenvolvedores dos mundos virtuais começam a acrescentar a possibilidade também de comunicação oral nesses ambientes. A coexistência entre a oralidade e escrita nos mundos virtuais vai gerar uma série de atritos e conflitos, tornando-se um assunto interessante para a antropologia. Já no início, essa introdução da oralidade em mundos onde a comunicação era exclusivamente realizada pela escrita não vai ser bem recebida por muitos habitantes. Uma das maiores queixas refere-se a quebra da imersão no mundo virtual que a fala provocaria, pois seria gerada uma incompatibilidade entre a voz de um indivíduo no mundo físico com o avatar controlado por esse indivíduo no mundo virtual. Essa é uma das discussões centrais que continuam a pautar a sociabilidade desses mundos como podemos observar no tópico *Voz: Sim ou Não?*, iniciado por Randall Ahren no fórum oficial de discussão do *Second Life*<sup>7</sup>:

Qual é a opinião de vocês sobre o uso da voz em SL<sup>8</sup>? Eu estou ficando cansado de digitar e com dores em uma das mãos. [...] Existe algum grupo que se comunica usando voz? [...] Acho que seria legal ter no fundo um grupo conversando como se fosse um rádio ou algo parecido enquanto estou construindo<sup>9</sup>. Se algo interessante viesse a tona, eu poderia "entrar" para falar. É muito difícil conversar por texto e construir ou programar ao mesmo tempo. Frequentemente acabo apagando por engano a minha construção.

Qual é a opinião de vocês sobre voz no SL? Vocês usam muito? Alguém conhece um grupo que só se comunique por voz?

Muitos usuários rapidamente responderam de forma negativa a pergunta do tópico, como Marigold Devin:

<sup>7</sup> <https://community.secondlife.com/t5/General-Discussion-Forum/Voice-Yes-or-No/m-p/930081>

<sup>8</sup> Second Life.

<sup>9</sup> Construindo objetos para serem usados no mundo.

É um "não" [sobre o uso da voz] pra mim.

Eu gosto de digitar. Eu gosto de salvar meus chatlogs<sup>10</sup> e fazer uma releitura dos engraçados (ou tristes). E eu gosto de poder ter a possibilidade de pensar antes de apertar o "enviar". Eu não posso fazer isso com a voz. Minha voz é horrorosa. Eu não quero ouvi-la. Nem ninguém quer. E a voz estraga a "mágica" de SL para mim. Cada um com suas opiniões. 🙄

O depoimento de Marigold é bem emblemático e rico em relação as questões que envolvem a discussão entre oralidade e escrita nos ambientes virtuais. A possibilidade do registro da escrita e da reflexão antes de apertar uma tecla para enviar uma mensagem não passa despercebida por muitos que se comunicam nos mundos virtuais, e já foi mostrado como Jack Goody coloca o registro da escrita como fundamental para alterações na vida social. Logo, o chat de texto possibilita o indivíduo tanto salvar a conversa no computador de forma simplificada<sup>11</sup> quanto refletir antes de mandar a mensagem, algo que na comunicação oral iria exigir uma resposta bem mais rápida. Porém, veremos no próximo capítulo que nem sempre há essa reflexão na hora de enviar uma mensagem e que muitas vezes a própria conversa exige uma resposta escrita rápida, sem muito tempo para um pensamento interno. Marigold também levanta a questão do tipo de voz, de como um indivíduo pode ter vergonha da própria voz, incluindo a questão dos sotaques e de sua origem. Por fim, a questão da imersão aparece, pois a voz "acabaria" com a mágica da representação de um indivíduo através de um avatar.

Para os efeitos deste trabalho, vale reforçarmos a ideia de que a oralidade para muitos afeta a imersão do avatar no mundo virtual. Em uma das respostas mais interessantes do tópico, Ceera Murakami escreveu um detalhado relato sobre a relação voz-imersão:

---

<sup>10</sup> Registro das conversas de texto.

<sup>11</sup> É importante reiterar que há a possibilidade de salvar as conversas feitas por voz, mas não é uma característica que vem embutida nos mundos virtuais e requer programas exteriores ao mundo, além de um conhecimento mais avançado do usuário e maior espaço de armazenamento, sendo por isso raras as conversas por voz gravadas.

Para mim, a voz destroça a ilusão dos nossos avatares poderem ser o que eles quiserem ser. SL nos permite total liberdade para nos expressarmos, e para adotarmos qualquer forma que imaginarmos. Um bom ator de textos pode fazer de forma extremamente crível que seu caracter pareça uma raposa peluda fêmea, ou um dragão com 700 anos, ou qualquer criatura imaginável. [...] A voz destrói essa ilusão, da mesma forma que um filme seria destruído se os atores tirassem suas maquiagens e parassem de usar seus treinamentos de voz que alteram o sotaque e falassem e agissem no filme como se estivessem em sua forma mundana. [...] Eu quero aceitar um avatar da forma que eles se apresentam, e não quero que minha cabeça fique sendo martelada toda vez que me falarem que aquela bonita princesa elfa da floresta que eu estou tentando conversar é na verdade um menino adolescente com sotaque nova-iorquino.

Como afirmo em minha dissertação de mestrado (MASSARANI, 2013), apesar da relação dos indivíduos com seus avatares nos jogos online terem grande importância, construindo vínculos emocionais, os aspectos estatísticos e a evolução dos avatares no jogo são tão ou mais importantes do que a imersão e a representação desses papéis, diferente de mundos como *Second Life*.

Na medida que um jogador vai ficando mais forte, maior é a necessidade dele pertencer a uma guilda<sup>12</sup> dentro dos MMORPGs, pois as missões vão ficando mais difíceis, e as recompensas mais poderosas ficam praticamente impossíveis de serem conseguidas por alguém que se aventura sozinho. O jogo acaba estimulando o contato entre os usuários e a formação de grupos. Enquanto que no *Second Life* a comunicação por voz é uma opção de interação que não precisa ser adotada pelos seus residentes, em jogos online temos um outro panorama, onde muitas vezes a oralidade é uma necessidade, principalmente quando um grupo grande de jogadores se reúne para uma missão. Como nas missões é praticamente impossível controlar um avatar em um combate e digitar ao mesmo tempo, a comunicação acaba sendo

---

<sup>12</sup> As guildas são grupos de jogadores nos MMORPGs que se reúnem para terem maiores chances de vencerem as missões e monstros mais difíceis, além de trocarem itens e se socializarem. Muitos relacionamentos duradouros, como amizades e romances se originam nesses grupos. Uma guilda geralmente tem um símbolo distinto e regras próprias de convívio.

feita de forma oral, onde cada jogador possui seu próprio *headset*<sup>13</sup>. Em muitas ocasiões, quando no meio de uma missão dezenas de jogadores começam a falar ao mesmo tempo, e alguns ainda escrevem na tela, uma situação caótica acaba sendo construída, e controlar essa situação é uma tarefa difícil, que deve ser feita pelo líder do grupo.

### 3. A Sobreposição da Oralidade sobre a Escrita

Podemos ver nos ensaios do livro *O Mito, o Ritual e o Oral* como Goody (2010) reforça a ideia de que a escrita ao mesmo tempo que é um acréscimo, vai influenciar e modificar profundamente a fala através de uma série de mudanças. É importante reiterar que a escrita e seus refinamentos no texto não provocaram um declínio da oralidade, e talvez tenha feito com que as pessoas inclusive ficassem mais "verbalizadas":

Mas, é claro, o fato da transmissão oral ter se mantido nessas áreas [letradas] não significa que seu conteúdo não foi influenciado pela palavra escrita. Longe disso. A fala é influenciada na sua pronúncia, na sua sintaxe e no seu conteúdo. O conteúdo dos contos que uma mãe conta a sua criança pode muito bem ser derivado de uma fonte escrita, como os Contos de Fada de Perrault, ou até o próprio Corão. E esse tem sido o caso. Mas é lógico, já que esse processo de transmissão varia profundamente do de uma sociedade puramente oral, já que com o texto escrito quem o recita (a mãe, por exemplo) pode sempre conferir o original e corrigir a história que ela conta, um processo que é impossível em culturas puramente orais onde os itens devem ser armazenados na memória ou não terem armazenamento. (GOODY, 2010, p.156).

Logo, mesmo com a oralidade ainda sendo a forma de comunicação primordial, ela sofreu profundas alterações com a chegada da escrita. Uma dessas alterações seria o estabelecimento de regras fixas, que podem ser a qualquer momento consultadas. Outra influência importante da escrita sobre a oralidade se dá na construção dos chamados épicos, onde há a junção de curtas histórias e composições da tradição

---

<sup>13</sup> Fone de ouvido com microfone acoplado.

oral em uma obra escrita unificada pautada por um enredo central, impondo a influência da literatura escrita. Goody dá os exemplos do épico Gilgamesh, na antiga Mesopotâmia, assim como o Kalevala, épico nacional finlandês. (GOODY, 2010).

Porém, talvez o que Goody chame mais atenção, seja o fato da escrita, através principalmente dos textos religiosos, estabelecer o chamado Lecto-Oral, ou seja, o texto escrito é guardado na memória mas expresso oralmente. Inclusive há o estímulo da expressão via voz, pois aquele que consegue guardar na memória um texto escrito e reproduzi-lo oralmente seria o detentor de um "conhecimento real":

Concluindo, enquanto o refinamento, até a existência, da escrita faz algo para diminuir a importância da tradição oral, também algumas vezes encoraja uma oralidade (o "lecto-oral") em um contexto de escrita por continuar a ver um conhecimento "verdadeiro" como um conhecimento que apesar de ter uma origem escrita tem que ser reproduzido oralmente na necessidade. Isto é especialmente significativo em relação ao conhecimento religioso mas também inclui o secular no contexto da escola e da educação universitária. (GOODY, 2010, p.161).

Como descrito no capítulo anterior, nos mundos virtuais a comunicação ocorre tanto na forma escrita quanto na forma oral, inclusive simultaneamente, de acordo com as preferências e necessidades de cada habitante. E como vimos nesse capítulo, a escrita realizou transformações profundas e significativas na relação do homem com a oralidade e a fala. Porém, penso que a escrita utilizada não somente nos mundos virtuais, mas também em redes sociais como Facebook e programas de comunicação como WhatsApp, se distancia e se diferencia da escrita que Goody analisou nas suas obras como *As Consequências do Letramento*, *A Domesticação da Vida Selvagem* e *O Mito, o Ritual e o Oral*.

Podemos afirmar que houve uma mudança na forma como a escrita é expressa com o advento dos computadores, e podemos ter como ponto de partida para o desenvolvimento de um argumento em relação a essa mudança o conceito de oralidade secundária do historiador cultural norte-americano Walter Ong e descrito

em sua obra *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, lançada originalmente em 1982. Para Ong:

[...] com o telefone, rádio, televisão e vários tipos de sons gravados, a tecnologia eletrônica nos trouxe a era da "oralidade secundária". Essa nova oralidade tem forte semelhança com a antiga em sua mística participatória, seu estímulo a um senso de comunidade, sua concentração no momento presente [...] A oralidade secundária é ao mesmo tempo remarcavelmente semelhante e remarcavelmente diferente da oralidade primária<sup>14</sup>. Assim como a oralidade primária, a oralidade secundária gerou um forte senso de grupo, pois o ouvir de palavras faladas forma um grupo de ouvintes, uma verdadeira audiência, assim como o texto escrito ou impresso faz o indivíduo se voltar para dentro de si. (ONG, 2012, p.134).

Ao afirmar que a oralidade secundária se concentra no momento presente, Ong pavimentou o caminho para podermos classificar os chats de texto como uma transformação eletrônica da expressão verbal, que "ao mesmo tempo aprofunda o compromisso da palavra com o espaço iniciado com a escrita e intensificado pela imprensa e traz uma consciência para uma nova era da oralidade secundária." (ONG, 2012, p.133). A palavra escrita nos chats de texto dos mundos virtuais continuam presentes e visíveis no espaço, porém, nesses ambientes, a maioria das conversas escritas ocorrem em tempo real, como se houvesse uma relação de oralidade face a face, só que intermediada por avatares. A escrita é a "fala" do avatar. Apesar de vários residentes desses mundos virtuais, como vimos no capítulo anterior, terem consciência de que podem pensar e refletir antes de enviar uma mensagem, a conversa se dá simultaneamente, e muitas vezes no calor das discussões e do momento, a mensagem é enviada sem um escrutínio característico da escrita impressa, o que frequentemente gera conflitos. Goody diz que a diferença entre a fala e a escrita, é que a "fala é improvisada, a escrita envolve 'pensamento', reflexão" (GOODY, 2010, p.54), mas não é necessariamente isso que acontece nos mundos virtuais.

---

<sup>14</sup> A oralidade primária que Ong faz referência é a oralidade das sociedades não letradas, que já analisamos com as lentes de Goody.

Para Goody e Watt (1963, p.337) a leitura e a escrita são normalmente atividades solitárias, assim como Ong diz que a escrita faz o indivíduo olhar para dentro de si. Mas não é necessariamente isso que observamos na escrita da oralidade secundária nos mundos virtuais. O processo de mensagem por texto faz com que dezenas de pessoas se comuniquem por escrito de forma simultânea. Na oralidade secundária, há uma forte ênfase na formação e reintegração dos homens em grupos e é isso que observamos nos mundos virtuais com a formação de guildas e comunidades e o estímulo constante de interação entre os indivíduos através do texto. Nos mundos virtuais, a escrita, moldada como forma de comunicação entre os avatares, constrói e estimula a formação de grupos.



Figura 3 - Um grupo de discussão em Second Life.

Um dos aspectos mais importantes para entendermos as sociedades orais, de acordo com Goody, é reconhecermos que a oralidade não é apenas a fala sendo realizada, e que não devemos considerar apenas o orador, mas sim a audiência e o contexto da situação:

Intenção, forma e conteúdo fazem toda a diferença entre recitações em uma cerimônia religiosa ou ritual e o tipo de história contada em uma *veillée* (evento comunal a noite) na Europa ou uma reunião equivalente na África. Essas diferenças significam que para incorporar todos os estilos em uma análise holística de uma cultura, simbolismo, ou mito significa misturar níveis de comunicação que são

direcionados a audiências muito diferentes. Alguns contos, por exemplo, podem ser direcionados especificamente para crianças (contos de fada), outros para adultos (mitos), outros para chefes (histórias dinásticas). (GOODY, 2010, p.47).

Porém, se observamos a escrita nos mundos virtuais no contexto da oralidade secundária, ela também necessita de uma audiência, e assim como a oralidade nas sociedades não letradas, a escrita dos chats depende do contexto em particular e de quem está participando da conversa. A escrita não é deslocada do autor, mas sim direcionada a audiência, e todos sabem quem foi que escreveu a mensagem.

O título do texto, "A Primitivização do Pensamento Civilizado", tem como principal função uma provocação. Surgiu como um comentário do meu orientador, o Prof.Dr. Edílson Márcio Almeida da Silva durante conversas em sala de aula e gerou fortes ecos nos desdobramentos de minhas pesquisas. Assim como a oralidade continuou sendo usada em larga escala após o acréscimo do letramento, a escrita, inclusive na produção de livros impressos, não é eliminada com a oralidade secundária dos aparelhos eletrônicos, mas sim modificada. Assim como a escrita transformou como nós nos expressamos oralmente, a chamada oralidade secundária alterou a forma na qual percebemos e utilizamos a escrita. A comunicação realizada nos ambientes digitais, chamada por Ong de oralidade secundária e expandida no presente texto, seria, seguindo o modelo de Goody, um novo acréscimo no modelo de transmissão cultural, e como essa comunicação carrega fortes traços das sociedades não letradas, teríamos talvez uma outra sobreposição, agora de uma nova oralidade sobre a escrita.

Para Liliana Bounegru, pesquisadora de mídia na Universidade de Amsterdã, a oralidade secundária "é a reemergência de um tipo oral de discurso dentro de culturas letradas; é uma mistura de cultura letrada, oral e eletrônica no discurso contemporâneo." (BOUNEGRU, 2008). Bounegru irá classificar a rede social Twitter como um exemplo de oralidade secundária, e aqui, para os propósitos do meu texto, qualquer comunicação escrita em mundos virtuais também pode ser classificada como uma oralidade secundária. A escrita nos mundos virtuais se concentra no presente, estimula a formação de grupos, fortalece a interação entre indivíduos e

necessita de uma audiência, características estas que tanto para Jack Goody quanto para Walter Ong seriam características de sociedades tipicamente orais.

O que se pretendeu realizar com esse trabalho foi somente o esboço de algo maior. Por décadas Jack Goody se debruçou sobre a importância da relação entre a escrita e o oral, e, apesar de em alguns momentos, correr o risco de um determinismo da escrita, Goody conseguiu lançar um novo olhar sobre a dicotomia primitivo-civilizado, tão cara a antropologia. Porém, as constantes mudanças culturais, presentes em todas as sociedades, fazem com que os modelos teórico-explicativos sejam constantemente revisitados, modificados e alterados. E, no caso de Goody, não acredito que o modelo de primazia da escrita sobre a oralidade seja suficiente para explicar os ambientes digitais.

Jack Goody e Ian Watt terminam *As Consequências do Letramento* afirmando que "a relação entre as tradições orais e letradas devem ser consideradas como um problema de maior importância nas culturas ocidentais." (GOODY; WATT, 1963, p.345). Indo além, podemos dizer que o dilema entre a oralidade e a escrita, além de importante, tem se tornado cada vez mais evidente, já que características típicas de sociedades orais estão tendo cada vez maior influência nas chamadas sociedades "civilizadas" e "complexas". A discussão, em um contexto até mais amplo do que o dos mundos virtuais, não é mais necessariamente entre o "nós letrados" e o "eles não letrados", mas sim do desdobramento dessa relação nas telas de um monitor, tablet ou celular.

## 5. Referências Bibliográficas

BOELLSTORFF, Tom. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Estados Unidos: Princeton University Press, 2010.

BOUNEGRU, Liliana. *Secondary Orality in Microblogging*. Disponível em: <http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2008/10/13/secondary-orality-in-microblogging/>. Acesso em: 12 de ago. 2015.

COLE, Jennifer; COLE, Michael. Rethinking the Goody Myth. In: COLE, Michael; OLSON, David. (orgs.). *Technology, Literacy and The Evolution of Society: Implications of the Work of Jack Goody*. Estados Unidos: Lawrence Erlbaum Associates, 2006, p.305-324.

GOODY, Jack; WATT, Ian. The Consequences of Literacy. In: *Comparative Studies in Society and History, Vol. 5, No. 3*. Estados Unidos: Cambridge University Press, 1963. p.304-345.

GOODY, Jack. *A Domesticação da Mente Selvagem*. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

\_\_\_\_\_, *Myth, Ritual and the Oral*. Estados Unidos: Cambridge University Press, 2010.

LÉVY-BRUHL, Lucien. *Primitive Mentality*. Reino Unido: Unwin Brothers, 1923.

MASSARANI, Sandro. *A (re)Produção de Valores nos Videogames Online*. 2013. 158f. Dissertação – Programa de Pós-Graduação em Antropologia (PPGA), Universidade Federal Fluminense (UFF), Rio de Janeiro, 2013.

MEADOWS, Mark. *I, Avatar. The Culture and Consequences of Having a Second Life*. Estados Unidos: New Riders, 2008.

NARDI, Bonnie. *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Estados Unidos: University of Michigan Press, 2010.

ONG, Walter. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word - 30th Anniversary Edition*. Estados Unidos: Routledge, 2012.