

## Metal na Véia: modo de usar Interação entre fãs de Heavy Metal em um fórum de discussão online

Érica D'Alessandro Junho de Lemos<sup>1</sup>

**Resumo:** O objetivo deste trabalho é investigar os modos de utilização do fórum Metal na Véia<sup>2</sup>, comunidade virtual de discussão sobre o estilo de música Heavy Metal. A página, criada e administrada por brasileiros, foi inaugurada em dezembro de 2002 e permanece ativa até hoje, contando com mais de dois mil e setecentos membros registrados. Entendendo, assim como Miller e Slater (2001), que a Internet não é um ambiente virtual monolítico e descontextualizado, mas sim um conjunto de diferentes tecnologias que são utilizadas por diferentes pessoas em diferentes locais do mundo, desejamos investigar, entre outros aspectos, os motivos que levam os membros a utilizar essa plataforma, o tipo de interação que procuram e se essa interação permanece restrita ao ambiente virtual do fórum ou é expandida para outras plataformas.

**Palavras-chave:** comunidades virtuais; fórum de discussão; heavy metal.

**Abstract:** In this paper, we aim to investigate the ways the web forum Metal na Véia, a virtual community about the musical genre Heavy Metal, is used. The page, created and administrated by Brazilians, was inaugurated on December, 2002 and remains active until today, with over two thousand and seven hundred registered members. Since we understand, as Miller and Slater (2001), that the Internet is not a monolithic virtual environment, but a set of different technologies that are used by different people on different locations, we wish to investigate, among other aspects, the reasons why the members use this platform, the kind of interaction they seek and if this interaction remains contained on the virtual environment or expands itself through other platforms.

**Keywords:** virtual communities; web fóruns; heavy metal music.

**Resumen:** Este trabajo desea investigar cómo se utiliza el foro Metal na Véia, una comunidad virtual sobre el género musical Heavy Metal. La página, creada y administrada por brasileños, fue inaugurada en diciembre de 2002 y permanece activa hasta el día de hoy, con más de dos mil setecientos miembros registrados. Como entendemos, como Miller y Slater (2001), que Internet no es un entorno virtual monolítico, sino un conjunto de diferentes tecnologías que son utilizadas por diferentes personas en diferentes lugares del mundo, queremos investigar, entre otros aspectos, las razones

<sup>1</sup>Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), pós-graduada em Cinema e Linguagem Audiovisual pela Universidade Estácio de Sá. Graduada em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Técnica em regulação na Agência Nacional do Cinema desde maio de 2014.

<sup>2</sup>[www.metalnaveia.com/forum](http://www.metalnaveia.com/forum)

por las que los miembros utilizan esta plataforma, el tipo de interacción que buscan y si esta interacción permanece contenida en el entorno virtual o se expande a través de otras plataformas.

**Palabras clave:** comunidades virtuales; foros de discusión; heavy metal.

### Introdução

Segundo Miller e Slater (2001), a Internet não é um ambiente virtual monolítico e descontextualizado, mas sim um conjunto de diferentes tecnologias que são utilizadas por diferentes pessoas em diferentes locais do mundo. Os autores defendem que a Internet, o ciberespaço e a virtualidade não podem ser generalizados, cabendo ao pesquisador, ao contrário, investigar como os membros de uma cultura específica tentam "sentir-se em casa" nesse ambiente comunicacional transformado. Este é exatamente nosso objetivo ao investigar os modos de uso do fórum Metal na Véia, uma comunidade virtual brasileira centrada no estilo musical *Heavy Metal*, cujos fãs, por razões que desdobraremos mais adiante, possuem características que os distinguem significativamente dos ouvintes de outros gêneros musicais.

Inaugurado em 18 de dezembro de 2002, o fórum conta atualmente com mais de dois mil e setecentos membros registrados<sup>3</sup>. Apesar de o número de membros participantes ser consideravelmente inferior<sup>4</sup>, a página permanece "viva", com pelo menos 28 tópicos ativos.

Este trabalho utilizou-se dos métodos de pesquisa bibliográfica, observação participante e entrevista qualitativa do tipo semiaberta, sendo estruturado sobre três eixos principais. No primeiro tópico, abordaremos rapidamente a origem das comunidades virtuais de discussão, bem como as conclusões e inquietações de alguns pesquisadores sobre a Internet e o ciberespaço. A seguir, será abordada a cultura do *heavy metal*, sua história e idiossincrasias, sendo destacados os modos de interação dos fãs pré-Internet. Por fim, debruçar-nos-emos no fórum Metal na Véia, identificando, dentre outros, os motivos que levam os membros a se registrarem e a permanecerem ativos ou a deixarem de participar da página, as razões para as escolhas de *nicknames* e avatares, os conteúdos postados e se as interações ali iniciadas chegam a "extrapolar" a página, passando para outras plataformas.

### Internet e comunidades virtuais

A respeito das comunidades virtuais, Manuel Castells (2003) conta que foram criadas ainda pelos primeiros usuários da rede, sendo fontes de valores que moldaram tanto comportamento quanto organização social. O autor destaca que, inicialmente, essas comunidades estiveram relacionadas à cultura hacker e a indivíduos tecnologicamente sofisticados, tendo sido posteriormente apropriadas por um público maior, com conhecimento técnico limitado. O autor entende que "enquanto a cultura hacker forneceu os fundamentos tecnológicos da Internet, a cultura comunitária moldou suas formas sociais,

<sup>3</sup>Exatamente 2702 membros registrados em 20 de dezembro de 2016.

<sup>4</sup>Embora não tenha sido possível identificar o número exato de membros participantes, a partir da observação do fórum é possível calcular que aproximadamente 10% de todos os membros registrados realizaram postagens em dezembro de 2016.

processos e usos" (CASTELLS, 2003, p. 47).

Em suas palavras,

Alguns usuários envolvidos nessa interação social eram tecnologicamente sofisticados, como os pesquisadores da Arpanet que criaram uma das primeiras listas de correspondência temáticas, a SF-Lovers (para amantes de ficção científica), com a tolerância do Departamento de Defesa. Nos primeiros tempos, muitos usuários do UUCP eram também membros da cultura hacker. Da década de 1980 em diante, porém, os usuários da maioria das redes não eram em geral necessariamente exímios em programação. E quando a web explodiu na década de 1990, milhões de usuários levaram para a Net suas inovações sociais com a ajuda de um conhecimento técnico limitado. (CASTELLS, 2003, p. 47)

Ainda segundo Castells, à medida que as comunidades virtuais se expandiam, suas conexões com a contracultura enfraqueciam. Assim, diferentes tipos de movimento social, de grupos ambientais a extremistas de direita, passaram a utilizar a Internet para divulgar ideias e articular-se ao redor do globo, fazendo com que o mundo social da Internet se tornasse tão diverso quanto a própria sociedade.

Apesar de identificar que a "cacofonia das comunidades virtuais não representa um sistema relativamente coerente de valores e normas sociais, como é o caso da cultura hacker" (2003, p. 48), Castells afirma que essas comunidades têm em comum duas características fundamentais, sendo a primeira a comunicação livre e horizontal. "A prática das comunidades virtuais sintetiza a prática da livre expressão global, numa era dominada por conglomerados de mídia e burocracias governamentais censoras" (CASTELLS, 2003, p. 48).

A segunda característica das comunidades virtuais, para Castells (2003), é a formação autônoma das redes, ou seja, a possibilidade de que qualquer pessoa encontre sua própria destinação na Internet ou, não a encontrando, crie e divulgue sua própria informação, induzindo a formação de uma nova rede.

Para Nicolaci-da-Costa (2006), as comunidades virtuais tornaram-se rapidamente um dos maiores atrativos da chamada rede e, ao possibilitar a interação de desconhecidos em um ambiente virtual, inauguraram uma nova era no campo das relações interpessoais:

Enquanto antes (na era do telefone) as interações à distância eram restritas a uma rede de conhecimentos 'reais' (ou seja, travados no mundo físico), o escopo das interações virtuais na Internet foi dramaticamente ampliado. Passou-se a poder interagir, individualmente ou em grupo (na medida em que os novos ambientes permitiam a comunicação 'um-um' ou 'muitos-muitos' (ver Levy, 1999), com conhecidos e desconhecidos. Essa possibilidade imediatamente levou estranhos a identificarem afinidades e, conseqüentemente, a estabelecerem relacionamentos virtuais nos quais essas afinidades eram exploradas a médio ou longo prazo (e requeriam que os usuários passassem longos períodos de tempo conectados). (NICOLACI-DA-COSTA, 2006, p. 28)

Castells (2003, p. 8) destaca que "a Internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global". O autor afirma que a Internet, além de ser eficaz na manutenção dos chamados laços fracos, também pode, sob certas condições, criar novos laços fracos. Isso se dá, por exemplo, nas comunidades de interesse, construídas em torno de um tema específico. Como as pes-

soas podem pertencer a várias dessas comunidades, os indivíduos desenvolvem "portfólios de sociabilidade, investindo diferencialmente, em diferentes momentos, em várias redes com barreiras de ingresso e custos de oportunidade baixos" (CASTELLS, 2003, p. 110).

O autor entende que essas comunidades são suportes de laços fracos porque raramente constroem relações duradouras:

As pessoas se ligam e se desligam da Internet, mudam de interesse, não revelam necessariamente sua identidade (embora não simulem uma diferente), migram para outros padrões on-line. Mas se as conexões específicas não são duradouras, o fluxo permanece, e muitos participantes da rede o utilizam como uma de suas manifestações sociais. (CASTELLS, 2003, p. 108)

Com a difusão da Internet e das comunidades virtuais, uma oposição presumida entre o que seria "real" e o que seria "virtual" passou a permear as discussões públicas e acadêmicas, gerando questionamentos como: "tudo isso que acontece no ciberespaço é real ou não?", "que tipo de realidade é a virtualidade?", "ela é tão real quanto, mais real do que a realidade, pode se passar pela realidade ou é uma nova realidade, que revela a construção, performance e artificialidade da nossa antiga realidade *off-line*?" (MILLER E SLATER, 2001, pp. 4 e 5)<sup>5</sup>. A esse respeito, Nicolaci-da-Costa defende que:

Diferentemente do que muitos temiam nos momentos iniciais de sua difusão, a Internet não criou um mundo paralelo sem conexão com o mundo 'real', nem gerou uma realidade 'virtual' que substituisse aquela característica do mundo físico. Criou, sim, um espaço alternativo que, embora tendo um relativo grau de independência em relação ao espaço 'físico', com ele interage permanentemente. (NICOLACI-DA-COSTA, 2006, p. 35)

Braga (2008, p. 1) concorda que "as atividades on-line são transformações, complementos ou suplementos de atividades não-online e raramente são substituições ou inteiramente sem precedentes".

Miller e Slater (2001), por sua vez, afirmam que a Internet deve ser tratada como um meio de comunicação contíguo e incorporado a outros espaços sociais. Tendo identificado, no entanto, que algumas pessoas de fato tratam as relações estabelecidas via Internet como um mundo à parte, os autores acreditam que é fundamental compreender *como, por que e quando* isso acontece, bem como onde e quando isso não acontece. Em suma, a oposição entre o "virtual" da Internet e o "real" do mundo físico não seria inerente, dependendo fundamentalmente das formas de utilização da nova mídia.

Miller e Slater (2001, p. 10) elencam quatro dinâmicas que devem ser observadas pelo pesquisador no estudo das relações estabelecidas via Internet. São elas: dinâmicas de objetificação (*objectification*), dinâmicas de mediação (*mediation*), dinâmicas de liberdade normativa (*normative freedom*) e dinâmicas de posicionamento (*positioning*).

As dinâmicas de objetificação estão relacionadas à forma como as pessoas, em seus

<sup>5</sup>Tradução nossa. No original: "All this stuff going on in cyberspace, is it real or not?"; "What kind of reality is virtuality?"; "It is as real as or more real than reality, it is mistaken for reality, or is it a new reality that shows up the constructed, performed, artificial nature of our old offline reality?".

processos de identificação, se engajam com a Internet como instância da cultura material. A Internet pode ser vista como um meio através do qual alguém pode finalmente se tornar aquilo que acredita ser, ainda que de forma idealizada ou que jamais o tenha sido. Para os autores, trata-se de um processo de "realização expansiva" (*expansive realization*). Em outro caso, que os autores denominam "potencial expansivo" (*expansive potential*), a Internet pode permitir a alguém visionar uma nova forma de ser, geralmente projetada como uma característica da própria Internet, como, por exemplo, a transcendência de identidades mundanas.

Assim, "in expansive realization, the excitement is of the order of 'finding oneself' or 'taking up one's rightful place'. In the other dynamic, of expansive potential, people glimpse quite new things to be (or even an escape from what they were)" (MILLER e SLATER, 2001, p. 13).

As dinâmicas de mediação têm a ver com a forma como as pessoas se engajam com a nova mídia enquanto mídia, ou seja, como são compreendidos e utilizados seus dispositivos, potencialidades, perigos e metáforas. Neste ponto, os autores destacam a importância de considerar a Internet como um conjunto de diferentes práticas, tecnologias, modos de representação e interação, e não como uma mídia monolítica que se pode chamar de "A Internet", uma vez que não há, por exemplo, muitas similaridades entre o e-mail e os websites. Os autores lembram, ainda, que todos esses componentes da Internet estão em franca e constante mutação.

Quanto às dinâmicas de liberdade normativa, os autores afirmam que:

Both a premise and a promise of the Internet development has been a concept of freedom. (...) it has provided a screen on to which could be projected images of freedom, danger, transformation and transcendence. The Internet has both produced new freedom (of information and of speech) and come to stand as a symbol of potential freedom. (...) The term normative freedom seeks to capture the apparent paradox by which no notion of freedom is really absolute, but necessarily takes the form of a normative structure, a social order. (MILLER e SLATER, 2001, p. 16)

Para os autores, discursos liberais tendem, contudo, a obscurecer o fato de que as liberdades são sempre normativas e construídas. Eles citam como exemplo as pessoas envolvidas em atividades como os MUDs<sup>6</sup>, as quais, embora tenham princípios fortemente libertários ou até anarquistas, voltam-se rapidamente para a reconstrução da moral e da ordem normativa quando se deparam com ações que as ofendam profundamente.

Por fim, as dinâmicas de posicionamento referem-se aos modos como as pessoas se engajam com as maneiras pelas quais a Internet os posiciona em redes que transcendem sua localização imediata. Afinal, a Internet, ao posicionar as pessoas em redes que transcendem sua localização imediata, torna mais permeáveis as barreiras de mercado, nações, culturas e tecnologias, fazendo com que as pessoas se vejam como atores em tablados cada vez mais globais.

<sup>6</sup>MUD é a sigla de *Multi-user dungeon*, RPG multijogadores que normalmente é executado em uma BBS ou em um servidor na Internet.

## Heavy Metal: história e idiosincrasias

A origem do gênero musical conhecido hoje pela alcunha *Heavy Metal* remonta ao final dos anos 1960, início dos anos 1970. Para Robert Walser (1993), é possível apontar a cidade de Birmingham, na Inglaterra, como o local de nascimento do gênero, o qual deve sua existência a bandas como o Black Sabbath e o Judas Priest.

Dentre as características que destacam o Heavy Metal dos outros estilos musicais, têm-se a guitarra muito distorcida, os solos velozes e longos, a bateria rápida e vigorosa, geralmente com mais peças do que em outros gêneros, os vocais emotivos e agressivos e o uso constante dos power chords (LOPES, 2006). A respeito dos power chords, Walsen explica que:

Produced by playing the musical interval of a perfect fourth or fifth on a heavily amplified and distorted electric guitar, the power chord is used by all of the bands that are ever called heavy metal and, until heavy metal's enormous influence on other musical genres in the late 1980s, by comparatively few musicians outside the genre. The power chord can be percussive and rhythmic or indefinitely sustained; it is used both to articulate and to suspend time. (WALSEN, 1993, p. 2)

Como características fundamentais do gênero, Lopes (2006) destaca também as letras das músicas, que possuem como temática principal a política, o antibelicismo, o hedonismo, o misticismo, o satanismo ou a fantasia, bem como a predominância das roupas pretas, dos cabelos longos e do grande número de tatuagens entre fãs e músicos do gênero. Para Tom Leão (1997, p. 10), o *Heavy Metal*, "antes de ser música, é atitude. Um estilo de vida. Uma filosofia". O autor afirma que, além da contribuição musical, "o heavy metal também trouxe para o rock vários conceitos. Como o de superbandas em shows superproduzidos; um estilo de se comportar e de se vestir, e, sobretudo, pose, muita pose" (p. 15).

Walsen (1993), por sua vez, afirma que o *Heavy Metal* não é monolítico, compreendendo vários estilos musicais e visuais, diversos tipos de letras e comportamento. De fato, a partir do início dos anos 1980, começaram a surgir bandas que, apesar de pertencerem definitivamente ao gênero do *Heavy Metal*, traziam propostas inovadoras, com diferenças significativas em relação às bandas e músicas tradicionais. Surgiram, assim, os subgêneros do metal, tais como o thrash metal do Metallica, o death metal do Kreator e o power metal do Helloween. Hoje, é até mesmo difícil contabilizar os inúmeros subgêneros existentes, os quais fazem do *Heavy Metal* um gênero incrivelmente plural.

Lopes (2006) afirma que, embora a origem do *Heavy Metal* esteja ligada às classes operárias inglesas e norte-americanas, no Brasil há grande concentração de fãs do gênero nas camadas médias da população. O autor atribui o fato à necessidade de capital para aquisição dos discos e revistas especializadas, de difícil acesso, bem como para a educação em língua inglesa, idioma predominante nas letras das músicas.

Em sua tese, o autor aborda, ainda, a discriminação relatada por boa parte dos *headbangers*, termo pelo qual os fãs do gênero preferem ser referidos, e a censura velada ao estilo pela mídia mainstream.

Ao converter símbolos sagrados da Bíblia e de tradições pagãs, bem como motivos extraídos da literatura e do cinema de terror, em convenções artísticas positivadas, ou associá-las de forma crítica e desnaturalizadora a males terrenos produzidos pela ação humana sem nenhuma agência sobrenatural, o heavy metal se choca contra

milenares ethos e visão de mundo, através principalmente da transvaloração dos símbolos que os incorporam, o que promove a incompreensão e a rejeição por parte dos que partilham de determinadas perspectivas cosmológicas ou por estas são influenciados. (LOPES, 2006, p. 183)

Carvalho (2013) ressalta que foi criada, pelos fãs de *Heavy Metal*, uma rede comunicativa independente dos meios de comunicação de massa oficiais, a qual envolvia fanzines, trocas de fitas K7, gravadoras independentes e muitas correspondências. Para ele, os fãs do gênero "tinham um motivo a mais para ir ao show do que simplesmente escutar a música. O sentido era encontrar os amigos, promover a participação de um grupo específico reconhecido pela forma de se vestir e no tipo de música que apreciava" (CARVALHO, 2013, p. 9).

Para Lopes (2006), a censura velada ao gênero pelos meios de comunicação de massa obrigou músicos e fãs a terem sua mediação especializada. O autor aponta, além do fato de as bandas de *Heavy Metal* serem as que mais viajam ao redor do mundo em turnês, a existência de imprensa, gravadoras de pequeno e médio porte, distribuição e comércio segmentados.

No cenário brasileiro, as trocas de material e informação, que eram eminentemente físicas, ganharam novos contornos a partir dos anos 2000, com a popularização da Internet. Lopes (2006) identifica que a sociabilidade virtual dos fãs de Heavy Metal envolve uma gama diversificada de comunidades e plataformas, como os blogs e fotologs, os websites e as lojas virtuais de CDs e de outros produtos relacionados ao gênero, como camisetas.

Carvalho (2013) afirma que, antes da popularização da Internet, os fanzines, produzidos de modo artesanal e distribuídos de mão em mãos em shows ou lojas especializadas, cumpriam o papel de divulgadores de informações da cena metal. Com a Internet, contudo, as trocas, tanto de material quanto de informação, passaram a se dar em velocidade muito superior e em maior escala.

A diferença para os anos anteriores ao advento da internet é que agora estes grupos antes dispersos passam a construir algum tipo de relação, que permite a troca de conteúdos em uma condição muito superior do que anteriormente, quando os únicos meios de comunicação disponíveis eram fanzines, ou meios de comunicação de massa como rádio, televisão, jornais impressos e revistas. E isto não ocorre simplesmente do local para o local, ou da cidade para a cidade. Com a possibilidade de se comunicar com pessoas em outros países, o que se observa é a constituição de uma grande rede mundial que passa a ampliar o conceito de comunidade virtual para estes grupos. (CARVALHO, 2013, p. 18)

### Metal na Véia

Metal na Véia é um fórum de discussão online lançado em 18 de dezembro de 2002. Trata-se de um ambiente voltado aos fãs do *Heavy Metal*, possuindo, no entanto, tópicos de discussão sobre assuntos variados, de livros e filmes até culinária e política.

O fórum é atualmente dividido em 11 sessões, cada uma abrigando diversos tópicos, que são abertos pelos próprios usuários. As sessões são: Heavy Metal, Bate-papo (para assuntos diversos), Non-metal (para discussões sobre outros gêneros musicais), Trocas (uma espécie de classificados, onde se pode vender ou trocar CDs e outros materiais relacionados ao universo metal), Shows e eventos, Assuntos políticos, M.N.V.E.C – Metal na Véia Esporte Clube

(para discussões sobre esportes), Games, Apresentações (onde os usuários novos se apresentam e são recebidos pelos veteranos), Metal na Véia (para publicação, pelos administradores e moderadores, de regras e avisos) e Rust in Fórum (para discussões sobre a banda Megadeth). Antigamente, diversas bandas possuíam sessões exclusivas, porém estas foram excluídas devido à falta de movimentação, restando apenas o Rust in Fórum. Assim, discussões sobre quaisquer outras bandas devem ser realizadas dentro da sessão Heavy Metal.

Todas as sessões possuem pelo menos um tópico com postagem realizada nos últimos dois meses.

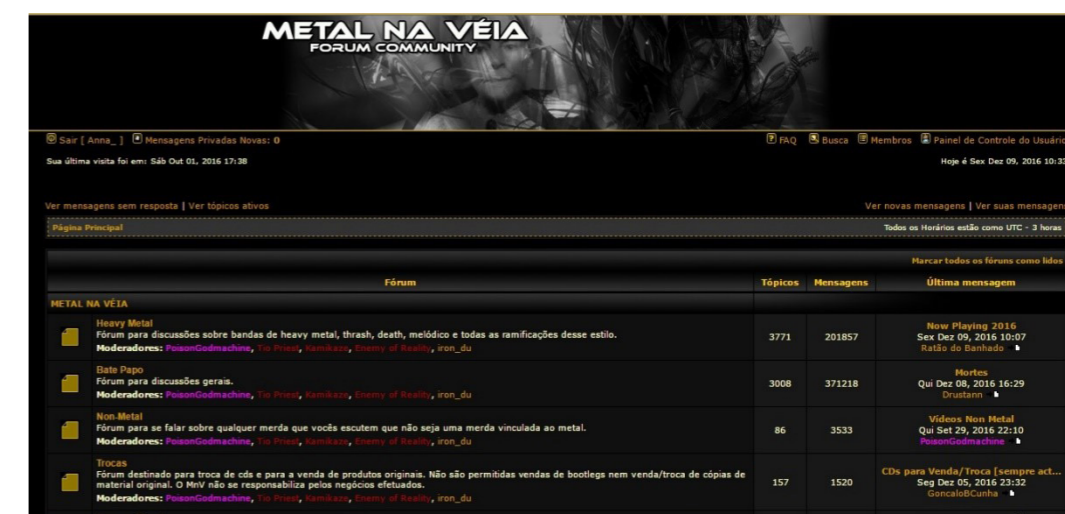


Imagem 1: página inicial do Metal na Véia.

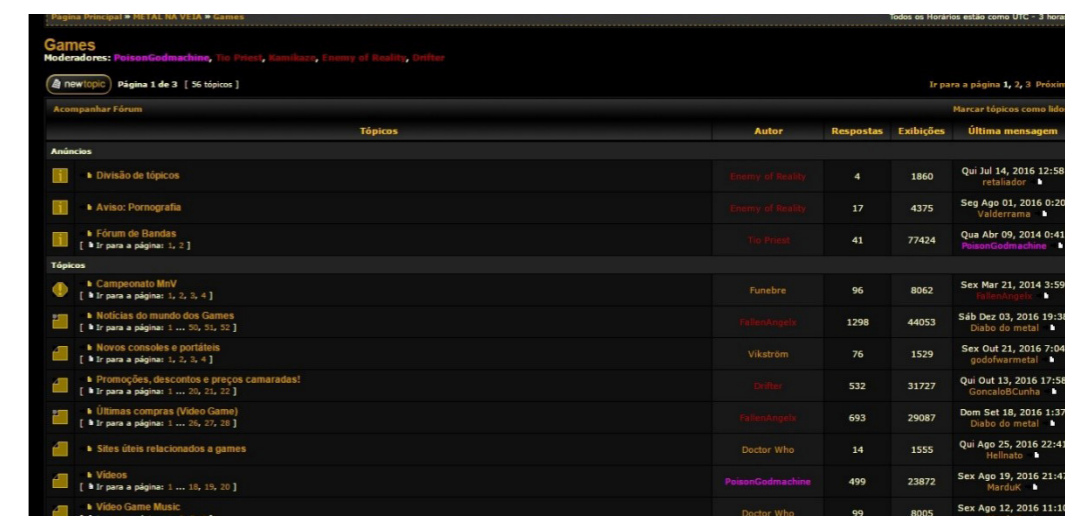


Imagem 2: tópicos da sessão Games.

Após a publicação de um questionário no próprio fórum e em sua página no Facebook, além da divulgação da pesquisa no grupo dos membros do fórum no WhatsApp, obtivemos a colaboração de doze usuários. Destes, oito se declararam membros ativos e quatro, inativos.

As idades dos respondentes variam entre 22 e 41 anos, com predominância da faixa dos 30 anos. Em termos de escolaridade, nove usuários declararam possuir ensino superior completo, um declarou ser pós-graduado, um declarou possuir ensino superior incompleto e um declarou possuir o ensino médio completo. Embora sejam todos brasileiros, três responden-

tes declararam morar em países estrangeiros (Estônia, Peru e Austrália). Dos residentes no Brasil, quatro declararam morar no estado de São Paulo, dois em Minas Gerais, um no Paraná, um no Rio de Janeiro e um no Rio Grande do Sul.

Todos os respondentes são do sexo masculino. De fato, observando as discussões realizadas na plataforma, observa-se que a presença feminina é muito pequena, sendo praticamente inexistente nos tópicos mais recentes.

Após pesquisas na página, pudemos identificar que a maior parte dos respondentes se cadastrou no fórum em seus anos iniciais, entre 2003 e 2004. Apenas dois cadastraram-se a partir do ano de 2010, o que parece significar que a movimentação do fórum depende fundamentalmente de usuários veteranos. Tal hipótese foi confirmada a partir da observação dos tópicos ativos e discussões em andamento.

Questionados pelos motivos que os levaram a se cadastrar no fórum, a maioria dos usuários relatou o desejo de discutir sobre o estilo musical, sendo que dois usuários destacaram a ausência de pessoas com gosto musical similar nas cidades onde residem. Foi citada, ainda, a indicação de amigos ou parentes como motivação para o cadastro na página.

Apenas um dos respondentes cadastrou-se no fórum utilizando seu próprio nome. Mesmo assim, utilizou apenas o primeiro nome, acompanhado das letras HVMT, as quais, segundo ele, significam *heavy metal*. Todos os outros respondentes cadastraram apelidos ou *nicknames*, como são mais comumente chamados, em geral relacionados à banda ou música preferida, sempre do gênero *Heavy Metal*. Alguns declararam, ainda, terem utilizado apelidos carinhosos ou de infância.

A grande maioria dos usuários afirmou que não existem razões específicas para o uso do *nickname*, em vez do uso de seus nomes reais. Declararam que o fizeram simplesmente por ser esse o costume das pessoas ao se cadastrarem em comunidades do tipo. Apenas um declarou ter escolhido utilizar um *nickname* por razões de segurança.

Assim como os *nicknames*, os avatares escolhidos refletem, na grande maioria das vezes, o gosto musical do usuário, sendo que apenas um dos respondentes utiliza a própria foto como imagem de avatar. A maioria dos entrevistados troca a imagem de avatar com alguma frequência, tendo sido apontado como motivo principal para isso o fato de "enjoarem" da imagem depois de algum tempo de uso.

Questionados sobre seus tópicos ou sessões preferidos no fórum, a grande maioria dos respondentes, previsivelmente, listou tópicos da sessão *Heavy Metal*, como os de downloads de álbuns, notícias e indicações de outros membros. A sessão de Bate-papo, onde são abertos tópicos de assuntos variados (por exemplo: tópico de piadas, de postagem de fotos dos membros, de cinema e literatura), também foi bastante citada. Dois usuários mencionaram gostar muito da sessão Assuntos Políticos.

É interessante observar que o total de mensagens postadas na sessão Bate-papo, desde o lançamento do fórum até hoje, é bastante superior ao total de mensagens postadas na sessão *Heavy Metal* (371.265 contra 202.076), o que parece significar que, embora a intenção primordial dos membros ao se cadastrar na página seja discutir ou se informar sobre o estilo musical, muita energia é dispendida nas discussões sobre outros tipos de assunto, sendo construídas relações que ultrapassam o universo identitário principal.

A respeito da migração das relações estabelecidas no fórum para outras plataformas, grande parte dos respondentes declarou manter contato com outros membros via redes sociais, sendo citados principalmente o Instagram e o Facebook, e WhatsApp. Nove usuários declararam ter encontrado outros membros pessoalmente, em reuniões previamente agen-

dadas ou em shows, mas apenas dois afirmaram manter uma relação face-a-face de caráter constante com pessoas que conheceram através do Metal na Véia. Alguns respondentes mencionaram que gostariam de manter contato face-a-face com outros membros do fórum, sem especificar os motivos pelos quais não se engajam nesse tipo de contato.

Os usuários que se declararam inativos foram questionados sobre os motivos que os levaram a abandonar a página. A maior parte esclareceu que isso se deve à falta de tempo para participação, tendo sido apontadas, ainda, a falta de interesse nas discussões em andamento e a falta de paciência para continuar participando de comunidades do tipo fórum de discussões.

Apenas quatro usuários declararam participar de outras comunidades virtuais em formato de fórum de discussões. Dentre os assuntos que são discutidos nessas outras páginas, foram citados livros, filmes, quadrinhos e o próprio *Heavy Metal*. Dentre os usuários que declararam não participar de outros fóruns de discussão, um destacou que costumava participar de outras comunidades, mas que hoje em dia não possui tempo suficiente disponível, tendo por isso decidido focar suas energias apenas no Metal na Véia. Outro respondente destacou que esse tipo de plataforma está em extinção.

Atentando para as dinâmicas de liberdade normativa de Miller e Slater (2001), identificamos no fórum uma postagem do usuário "Administrador" realizada em 12 de julho de 2004 (cerca de um ano e meio após o lançamento da página), onde foram listadas as regras de conduta da comunidade. Tais regras, que objetivavam a redução das desavenças entre os membros, envolvem principalmente evitar postagens que possam ser mal compreendidas por outros usuários, como, por exemplo, a comparação entre duas bandas ou brincadeiras que fujam à temática do tópico.

No mesmo dia, em outra postagem realizada pelo mesmo usuário "Administrador", foram elencadas as punições para os usuários que infringissem as regras estabelecidas, sendo que a punição mais severa, para casos extremos ou reincidentes, seria o banimento definitivo do usuário, que não mais poderia, portanto, participar das discussões da página.

Diversos usuários manifestaram-se favoravelmente à publicação das regras, tendo havido apenas duas manifestações críticas. Um dos membros que se manifestou contrário à normativa comentou: "regras... isso aqui não era pra diversão do pessoal, sobre rock? BREAKING ALL THE RULES... mas deixa quieto... metal é outro espírito"<sup>7</sup>.

### Conclusão

A Internet, assim como defendido por Miller e Slater (2001), não é uma mídia que possa ser generalizada, sendo composta por diferentes tecnologias, que são utilizadas de diferentes formas. Apesar da queda de popularidade das comunidades do tipo fórum de discussão, as quais remontam aos primórdios da Internet, alguns grupos identitários, como o dos fãs de *Heavy Metal*, reúnem-se nesse tipo de plataforma para a troca de informações sobre diferentes assuntos, em grande parte devido à ausência de pessoas próximas com gostos similares.

A longevidade do Metal na Véia, que completou este mês quatorze anos de atividade, parece estar relacionada ao pouco espaço que as mídias tradicionais dispensam ao *Heavy Metal*

<sup>7</sup><http://metalnaveia.com/forum/viewtopic.php?f=31&t=4121>

e depende, fundamentalmente, da participação de membros veteranos, hoje na faixa dos 30 anos de idade, em sua maioria com elevado grau de instrução e residentes nas regiões Sul e Sudeste do Brasil.

Assim como identificado por Miller e Slater (2001) em outras práticas na web, a liberdade no fórum Metal na Véia não é ampla e irrestrita, mas "normativa", com regras estabelecidas pela administração da página. Observa-se, ainda, uma espécie de hierarquia, já que existe a figura do moderador, usuário capaz de intervir em discussões em andamento, encerrando tópicos e aplicando punições no caso de eventuais desvios de conduta. Mesmo assim, observa-se que a comunicação no fórum é horizontal e livre, cabendo aos próprios usuários a proposição de assuntos para discussão, mediante abertura de tópicos. As intervenções de administradores e moderadores parecem se dar apenas em casos de desavenças extremas.

Ratificando as conclusões de outros autores, conforme melhor esclarecido no primeiro tópico deste trabalho, a participação dos membros na comunidade virtual Metal na Véia não é considerada estranha às suas vidas reais, off-line. Mesmo que a interação se dê a partir de *nicknames* e avatares, a comunidade se constitui como um espaço para troca de informações inclusive sobre questões políticas atuais, propiciando, ainda, encontros face-a-face entre seus membros.

Observamos que, diferentemente do que foi defendido por Castells (2003) em relação às comunidades virtuais, os laços formados a partir do fórum Metal na Véia não podem ser categorizados apenas como "fracos", uma vez que a relação entre os membros ativos é bastante frequente (seja no próprio fórum ou em outros dispositivos, como redes sociais e programas de troca de mensagens) e mantida por longos períodos de tempo. No caso específico do Metal na Véia, e tendo como indício o fato de que a maioria dos usuários não participa de outros fóruns de discussão, é possível que isso esteja relacionado à força da identidade *headbanger*, que se impõe como uma das identidades principais do indivíduo, assim como preconizado por Tom Leão (1997, p. 10) em trecho já anteriormente citado: "[o heavy metal] antes de ser música, é atitude. Um estilo de vida. Uma filosofia".

## Bibliografia

BRAGA, Adriana Andrade. "Complementaridade das mídias – usos sociais da Internet e seus precedentes". In: XVII Encontro da Compós, 2008, São Paulo. Anais eletrônicos do XVII Encontro da Compós. São Paulo: UNIP, 2008. Disponível em: [http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_398.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_398.pdf). Último acesso em 12/02/2017.

CARVALHO, Guilherme de. "Webbangers: quando o heavy metal curitibano invade a internet". In: I Congresso Internacional de Estudos do Rock, 2013, Cascavel. Anais eletrônicos do I Congresso Internacional de Estudos do Rock. Cascavel: Universidade Estadual do Oeste do Paraná, 2013. Disponível em [http://www.congressodorock.com.br/evento/anais/2013/artigos/5/artigo\\_simposio\\_6\\_601\\_guilhermegdecarvalho@hotmail.com.pdf](http://www.congressodorock.com.br/evento/anais/2013/artigos/5/artigo_simposio_6_601_guilhermegdecarvalho@hotmail.com.pdf). Último acesso em 12/02/2017.

CASTELLS, Manuel. A Galáxia da Internet. Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

LEÃO, Tom. Heavy Metal. Guitarras em Fúria. São Paulo: Ed. 34, 1997.

LOPES, Pedro Alvim Leite. Heavy Metal no Rio de Janeiro e dessacralização de símbolos religiosos: a música do demônio na cidade de São Sebastião das Terras de Vera Cruz. Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social do Museu Nacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2006.

MILLER, Daniel e SLATER, Don. The Internet. An Ethnographic Approach. New York: Berg, 2001.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Internet: uma nova plataforma de vida. In Cabeças digitais – o cotidiano na era da informação. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; São Paulo: Loyola, 2006.

WALSER, Robert. Running with the devil. Power, gender and madness in heavy metal music. Middletown: Wesleyan University Press, 1993.

Recebido: 12/02/2017

Aceito: 20/06/2017