

A PERCEPÇÃO DA IMAGEM DA MICROSOFT

RUBENS ARAUJO MENEZES DE SOUZA FILHO

Este texto insere-se no contexto de nossa dissertação de mestrado, um projeto que busca reconstruir a trajetória dos sistemas operacionais, considerando a influência de posturas ideológicas durante seu desenvolvimento histórico.

Neste artigo, estaremos trabalhando com o outro lado desta questão: as ideologias dos usuários. Com a crescente influência dos computadores no cotidiano, sua intensa inserção nos mais diferenciados aspectos da vida contemporânea e classes sociais, observa-se a formação de uma "opinião" dos usuários em relação às suas máquinas, o desempenho das mesmas e até sobre a própria indústria da micro-informática e seus expoentes.

Nossas fontes são compostas de um amplo espectro de piadas, paródias, caricaturas e sátiras, que colecionamos no formato de programas de TV, séries de animação, músicas, piadas escritas e tiras em quadrinhos. Sendo impossível tratar de todas estas manifestações no espaço deste artigo optamos por selecionar três desenhos animados de origem norte-americana, mas que são mundialmente conhecidos e bastante populares inclusive no Brasil: *Os Simpsons*, *Pink e Cérebro* e *South Park*, aqui especificamente o longa metragem da série "*South Park: Bigger, Longer, and Uncut*".

Dirigimos nossa análise às representações do Windows, de Bill Gates, e por consequência, da Microsoft considerando o peso destes três nomes no mundo contemporâneo; considerando que quase todas as estimativas feitas por diversos órgãos e empresas, apontam o Windows como detentor de mais de 95% da base instalada (mundial) de computadores pessoais¹.

Para fazermos curta uma história longa, reproduzimos abaixo um trecho da reportagem "The Gates Operating System"², publicada na revista TIME:

"Soon after Gates unveiled his Windows 3.0 program in 1990, the applications software industry was crying uncle. Over 60 million copies of the Windows program were sold, which established Microsoft's operating system as the PC software standard and left companies like Lotus and WordPerfect scrambling because they had been creating applications for IBM's system, the OS/2. Six years after the Windows launch, Microsoft dominates the word processing and spreadsheet market."

Este caminho levou a Microsoft a consolidar seu domínio mundial no campo dos sistemas operacionais para computadores pessoais, conseguindo assim uma enorme capacidade de fundos e penetração em diversos outros segmentos tanto da micro-informática como da indústria de entretenimento.

Essa onipresença elevou Bill Gates, co-fundador da Microsoft, não apenas ao status de uma das figuras mais conhecidas do mundo, mas segundo consta, também a uma das mais "fascinantes"³. Não chega a ser complicado compreender de onde deriva tanta fascinação, já que desde 1996 William Henry Gates III ocupa, além do seu cargo como *Chief Software Engineer* na Microsoft, o posto de homem mais rico do planeta segundo um ranking publicado anualmente pela revista Forbes, tendo ficado em segundo lugar apenas em 1997, mesmo assim por menos de dois bilhões de dólares⁴.

Na estimativa de 2005 Bill Gates encabeça novamente a lista com US\$46,5 bilhões, se considerarmos a importância que a nossa sociedade capitalista dá ao sucesso financeiro, ser "o homem mais rico do mundo" pode também significar ser "o homem de maior sucesso do mundo" ou ainda, "o homem mais inteligente do mundo",

já que na lógica que rege o capitalismo o sucesso está diretamente ligado ao patrimônio acumulado, sendo este o critério último e derradeiro na avaliação de um caráter, para o bem e para o mal, como veremos adiante.

Foi a onipresença do Windows da Microsoft nos computadores pessoais e a lendária fortuna pessoal de seu fundador que contribuíram para tornar Bill Gates um personagem recorrente na cultura de massas e no imaginário das pessoas.

Ao identificarmos três desenhos animados, de cunho humorístico, ocupando-se em fazer graça às custas de um ícone do sucesso capitalista, rindo por vezes da própria tecnologia que domina nossa era, fomos confrontados com a questão de qual era, afinal de contas, a comicidade que poderia estar presente nestes elementos.

Para procedermos a esta análise do riso, fomos buscar algumas idéias de Vladimir Propp, que propõe uma organização das causas que suscitam o riso, para saber "do que riem as pessoas e o que exatamente é ridículo para elas" (PROPP.1992.p.29). Sobre estas causas do riso, Propp vai especificar:

"Aqui veremos que é possível rir do homem em quase todas as suas manifestações. Exceção feita ao domínio dos sofrimentos, coisa que Aristóteles já havia notado. Podem ser ridículos o aspecto da pessoa, seu rosto, sua silhueta, seus movimentos. Podem ser cômicos os raciocínios em que a pessoa aparenta pouco senso comum; um campo especial de escárnio é constituído pelo caráter do homem, pelo âmbito de sua vida moral, de suas aspirações, de seus desejos e de seus objetivos. Pode ser ridículo o que o homem diz, como manifestações daquelas características que não eram notadas enquanto ele permanecia calado. Em poucas palavras, tanto a vida física quanto a vida moral e intelectual do homem podem tornar-se objeto de riso". (PROP. 1992. p.29)

Um pouco mais adiante Propp vai conceitualizar que "cada época e cada povo possui seu próprio e específico sentido de humor e de cômico, que às vezes é incompreensível e inacessível em outras épocas⁵". Além disso, é preciso considerar, como o próprio Propp fará em alguns parágrafos, diferenças de classe social, de grupo, de idade, de instrução, ou seja, o humor aparece em primeiro lugar uma questão de contexto social.

Entender do que riem as pessoas não é a mesma coisa do que entender por que riem as pessoas; para nós o riso, especialmente o riso contido nas piadas analisadas neste artigo, parece estar ligado a algum mecanismo de identificação, um preconceito já presente no próprio ouvinte, que o faz rir ao ver algo que ele já pensava (preconceito) retratado de forma anedótica. As piadas parecem objetivar preconceitos comuns aos ouvintes e aos humoristas, de tal forma que fica palpável a maneira como os indivíduos refletem o seu pensamento e a maneira como compreendem o mundo ao rir das piadas. Tal conclusão sobre a razão das piadas provocarem o riso, não é nova, nem original e já havia sido proposta por Sigmund Freud. Sobre os chistes, Freud vai atestar que:

(...)“Quanto à origem destes, fui levado a supor que um pensamento pré-consciente é entregue por um momento à revisão inconsciente”⁶ [pg. 166]. (...)“Um chiste é, portanto, a contribuição feita ao cômico pelo inconsciente”⁷ [pg. 208].

Na perspectiva do historiador, a maneira como os indivíduos deixam transparecer o que pensam quando formulam uma piada é conclusão bastante fácil; e quando uma piada causa o riso ela atinge seu objetivo, falando diretamente ao inconsciente do ouvinte, que se identifica ou partilha da ideologia e dos preconceitos do humorista. Mas

pode ser vago e incompleto legar ao riso apenas o mérito de ser o reflexo de um preconceito subitamente exposto, assim omitiríamos o que parece ser o elemento rebelde do riso, um componente de resistência, onde rir pode ser expor o ridículo de um poder, em certa medida até com alguns tons de sadismo. "O riso é uma arma de destruição: ele destrói a falsa autoridade e a falsa grandeza daqueles que são submetidos ao escárnio⁸".

No desenho animado *Pinky e Cérebro*, dois ratos de laboratório fazem, a cada episódio, planos para dominar o mundo, invariavelmente frustrados no final. Em um destes episódios⁹, a certa altura da trama descobrimos que o bilionário "Bill Gates", dono da "biggest comptuer company in the world" e "the richest computer nerd in the world" é na verdade um robô, controlado por um hamster, que partilha os mesmos objetivos de conquista do mundo utilizando este robô "Bill Gates" para atingir seus objetivos.

Já em *Os Simpsons*, um das mais populares e duradouras séries de animação de todos os tempos, Bill Gates faz uma aparição especial em um dos episódios¹⁰, quando vem "comprar" a companhia de internet de Homer Simpson, que então fazia certo sucesso. Quando Gates pede a seus seguranças que comprem ("buy out") a empresa, eles vandalizam o lugar e destroem todos os computadores de Homer, que protesta, perguntando a Gates por seu dinheiro. A resposta de Gates, seguida de uma risada malévola, típica dos bandidos malucos do cinema e desenhos animados é "I didn't get rich by writing a lot of checks!".

Nosso último exemplo é a rápida aparição de Bill Gates no longa metragem *Bigger, Longer and Uncut*¹¹ do anárquico desenho animado *South Park*.

A certa altura da trama um general norte-americano enfrenta problemas com um sistema de computador que projeta um mapa holográfico do Canadá, o sistema falha,

trava, pisca, e depois desliga. O general grita: *“Fucking Windows 98. Get Bill Gates in here”*.

Segundos depois Bill Gates entra na sala, algemado e escoltado por dois soldados, o general se aproxima e fala com Gates: *“You told us that Windows 98 would be faster, and efficient, with better access to the Internet”*.

Gates começa a se explicar: *“It is faster, over five million. . .”* Mas não termina sua frase, sendo interrompido quando o general saca um revólver e atira na testa de Bill Gates, finalizando sua aparição no filme.

É possível identificar quatro pontos em comum entre estas manifestações, com o qual traçamos um quadro da maneira como a Microsoft, Bill Gates e seus produtos são percebidos pelos usuários médios, estes os pontos são:

- 1 - O questionamento da qualidade dos produtos da Microsoft**
- 2 - O questionamento dos preços destes produtos, que parecem custar mais do que deveriam**
- 3 - A clara percepção da Microsoft, como empresa monopolista, com uma imagem de poder quase ilimitado**
- 4 - A caricatura de Bill Gates, que oscila entre o “nerd que deu certo” e o empresário de poucos escrúpulos**

O material humorístico aqui reunido faz eco com outras fontes que poderiam ser acrescentadas a esta análise, todas apontando para estes quatro pontos de forma recorrente. Sobre a qualidade dos produtos parece haver uma desconfiança entre os usuários de que eles não são bons o suficiente, ou pelo menos não tão bons quanto poderiam ser, vitimando os usuários com *boots*, erros inexplicáveis ou exigências de hardware incompatíveis com os objetivos ou tarefas as quais os softwares se propõe.

O preço é uma questão sempre presente, talvez esteja associada ao fato de que Bill Gates figura com regularidade nas primeiras posições dos rankings de homens mais

ricos do mundo e que, em última análise, uma vez desenvolvidos, os software não custam mais do que a mídia onde são reproduzidos. Parece haver um consenso entre os usuários que o valor cobrado pelo produto não está nem próximo do valor percebido ou atribuído a ele.

As imagens da Microsoft e Bill Gates aparecem constantemente misturadas, sendo difícil separar uma da outra. Isso tanto é verdade que nos últimos anos a própria Microsoft engajou-se em uma campanha para desvincular as imagens de Bill Gates e da Microsoft, trazendo mais à mídia o executivo Steve Ballmer.

A síntese, do que é percebido nas fontes humorísticas aqui apresentadas conforma-se como um reflexo dos casos de competição desleal, abuso da posição monopolista do Windows, falta de respeito às regras da livre concorrência, e abuso do poder econômico, que tem levado a Microsoft a tribunais em todo o mundo na posição de ré.

Considerando que a "janela" do Windows está sempre aberta, e que é olhando por ela que os usuários passam grande parte de seus dias trabalhando, estudando ou se divertindo; as marcas Windows, Microsoft, e Bill Gates passaram, por sua condição de quase monopólio, a ter muita força neste mundo particular dos *bits* e *bites* para o qual a sociedade moderna foi irremediavelmente arrastada.

Porém constatamos por meio de manifestações humorísticas que o monopólio pode, no imaginário do usuário, criar resistência à empresa monopolista; uma empresa monopolista é sempre a melhor e a pior de seu mercado. Não ter um concorrente relevante, embora confortável, parece fazer com que os seus usuários sejam menos condescendentes e mais críticos, no caso da Microsoft arriscamos dizer, bastante críticos.

As manifestações humorísticas selecionadas neste artigo nos permitem identificar a maneira pela qual os usuários, submetidos a esta situação de monopólio, resistem

criticando e rindo da empresa monopolista. Os preconceitos formados ao longo dos últimos dez anos na base de usuários da Microsoft transcendem fronteiras e costumes, especialmente ao tratarmos das manifestações presentes em desenhos animados como *Os Simpsons*, *South Park* e *Pink e Cérebro*, que são, antes de mais nada, pensados como produtos de exportação, pois tem fãs ardorosos em todos os continentes, que além dos desenhos *per se*, consomem todo um leque de produtos derivados.

Acreditamos ainda que é justamente esta situação monopolista, e o descontentamento dela derivado, que vem gerando a massa crítica necessária para o surgimento e manutenção ao longo do tempo de movimentos como o do Software Livre, capitaneado pela iniciativa GNU/Linux, que mesmo plenamente inseridos na lógica capitalista, rompem com parte dela e buscam resistir, sendo este o ponto de onde segue o restante de nossa pesquisa.

¹ como noticiado, por exemplo, em 27 de junho de 2004 no site *ITFacts*: "New York Times quotes Gartner report on desktop operating systems. By the end of the year, Linux will be running on 1% of the desktop PC's worldwide, compared with 2.8% for Apple MacOS, and 96% for Microsoft Windows, according to Gartner". veja: <http://www.itfacts.biz/index.php?id=P1193>

² TIME. *The Gates Operating System*. TIME, EUA, n.2, vol 149, 13 jan. 1997.

³ segundo reportagem publicada na Internet pela *Agencia Estado* em 03/05/2005 (<http://www.estadao.com.br/tecnologia/informatica/2005/mai/03/63.htm>) sob o título "*Bill Gates também é fascinante*" o co-fundador da Microsoft não ocupa "somente" o posto de homem mais rico do mundo, tendo sido considerado como uma das 25 celebridades mais fascinantes do último quarto do século 20. Segundo ranking das empresas de comunicação CNN e Time Magazine, o bilionário ocupa o 11º lugar, ainda segundo a nota, a frente de personalidades como a Madre Teresa de Calcutá e a princesa Diana. Para produzir um ranking desta natureza a subjetividade tem que ser elevada à categoria de divindade, mas de qualquer forma nos dá um bom parâmetro para começar a entender o papel de Bill Gates para além do mundo da tecnologia, nos domínios da cultura de massas e do imaginário popular.

⁴ <http://www.forbes.com/2004/02/25/bill04land.html> e <http://www.forbes.com/static/bill2005/LIRBH69.html?passListId=10&passYear=2005&passListType=Person&uniqueId=BH69&datatype=Person>

⁵ PROPP, Vladimir Iakovlevitch. *Comicidade e riso*. São Paulo: Ática, 1992. p.29 ISBN 8508040857.

⁶ FREUD Sigmund. *O Chiste e sua Relação com o Inconsciente*. (Edição Standard brasileira das obras completas de Sigmund Freud - VIII).

⁷ FREUD Sigmund. *O Chiste e sua Relação com o Inconsciente*. (Edição Standard brasileira das obras completas de Sigmund Freud - VIII).

⁸ PROPP, Vladimir Iakovlevitch. *Comicidade e riso*. São Paulo: Ática, 1992. p.46 ISBN 8508040857.

⁹ [janeiro: 1996; episódio 8; título: Snowball]

¹⁰ fevereiro: 1998; 9º temporada; episódio 5F11

¹¹ South Park: Bigger, Longer & Uncut (1999)