

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL.  
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS.

ELIAS DAVI FRANÇOIS

ENTRE *BYTES* E *PIXELS*: ESTUDO ETNOGRÁFICO SOBRE A IDENTIDADE EM  
MOVIMENTO NO *SECOND LIFE*.

Porto Alegre.

2008.

ELIAS DAVI FRANÇOIS

ENTRE *BYTES* E *PIXELS*: ESTUDO ETNOGRÁFICO SOBRE A IDENTIDADE EM  
MOVIMENTO NO *SECOND LIFE*.

Dissertação apresentada como requisito para  
obtenção do título de Mestre em Ciências  
Sociais, pelo Programa de Pós-Graduação em  
Ciências Sociais da Faculdade de Filosofia e  
Ciências Humanas da Pontifícia Universidade  
Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Dr. Airton Luiz Jungblut

Porto Alegre

2008



ENTRE *BYTES* E *PIXELS*: ESTUDO ETNOGRÁFICO SOBRE A IDENTIDADE EM  
MOVIMENTO NO *SECOND LIFE*.

Dissertação apresentada como requisito para  
obtenção do título de Mestre em Ciências  
Sociais, pelo Programa de Pós-Graduação em  
Ciências Sociais da Faculdade de Filosofia e  
Ciências Humanas da Pontifícia Universidade  
Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovada em: 31/03/2008.

BANCA EXAMINADORA.

---

Prof. Dr. Airton Luiz Jungblut – PUCRS

---

Prof. Dr. Prof. Dr. Bernardo Lewgoy – UFRGS

---

Prof. Dr. Theophilos Rifiotis - UFSC

Porto Alegre

2008

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, em especial à minha mãe, Maria Helena França, a minha tia, Edith França, e ao meu primo, Davi França, que sempre me incentivaram de diferentes maneiras na conclusão desta dissertação.

Também ao meu irmão, Martin Bruno França, por ter me apresentando o universo da informática em 1993, e ter insistido em minha inserção tecnológica neste meio - em especial a internet - o que resultou em meu interesse pelas diversas manifestações sociais *online*.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Airton Luiz Jungblut, cuja trajetória acadêmica navegou por “mares cibernéticos nunca antes navegados”.

E por fim, e não menos importante, a todos os entusiastas que enxergam na internet uma nova ferramenta de sociabilidade, com prós e contras, mas constituída pela essência humana.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os integrantes da plataforma on-line *Second Life*, pela troca de experiências e significados, mesmo que estes tenham se mantido na forma de animações em terceira dimensão.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Prof. Dr. Airton Luiz Jungblut, pela troca de idéias, sugestões e incessante ânimo quanto a tudo que se tratasse do mundo *on-line*.

Às minhas colegas de mestrado, Daiane Menezes e Bruna Fetter, pelos momentos de discussão acadêmica em torno de meu objeto de estudo e em nosso sentido enquanto acadêmicos.

Ao meu primo, Davi François, por sempre acreditar em mim e me ouvir sobre minhas idéias sobre o *Second Life* e a internet.

Aos meus amigos:

Gustavo Gutterrez, por todas as idéias trocadas e pelo devido socorro técnico em *hardware* e *software* quando necessário.

André Nasi, pelas discussões “filosóficas e sociológicas” sobre o *Second Life* e comunidades virtuais.

Marcos Vinícius de Oliveira, pelas palavras de apoio e pelo incentivo constante na conclusão desta dissertação.

E finalmente a todas as pessoas que, de maneira *on-line*, contribuíram com alguma troca de olhares sobre o *Second Life*.

“A Disneylândia nos diz que a técnica pode nos dar mais realidade que a própria natureza”.

Umberto Eco

## RESUMO

As diversas plataformas de interação social disponíveis na internet, como salas de bate-papo (*chats*) e sites de relacionamento (*Orkut, myspace*) sempre se mostraram como um efervescente espaço para a manifestação identitária e a experimentação de diferentes nuances da subjetividade humana por parte do sujeito contemporâneo. Com o advento, no ano de 2003, da plataforma *Second Life*, surge um novo tipo de experimento mediado por computador, o de um “mundo *on-line*” em três dimensões que procura recriar todos os aspectos encontrados na sociedade *off-line*. O ideal de transposição de um modelo societário do mundo *off* para o *on-line* oferece uma oportunidade ímpar para o sujeito vivenciar novas perspectivas de sua identidade. O “ser ou não ser” depara-se com novas possibilidades de manifestações, seja na forma de sua aparência física, seja na forma de suas atitudes e desejos expressados. Em meio a esta teia de novas possibilidades identitárias, procura-se neste trabalho observar através de um estudo etnográfico, quais as manifestações de identidade encontradas neste espaço *on-line* e a sua possível correlação com a identidade exercida pelo sujeito no mundo *off-line*. Neste sentido, desponta atualmente um novo modo de se vivenciar a identidade no espaço *on-line*, o qual conjuga um potencial quase que ilimitado de novas experiências subjetivas e o intercâmbio de significados entre o sujeito *on* e *off-line*, o que aponta para uma possível maior incorporação do espaço *on-line* na sociedade *off-line*.

Palavras-Chave: Internet. Identidade. Comunidades Virtuais. Subjetividade. Gerações Y e Z. *Cyberpunks*. Metaverso.



## **ABSTRACT**

*The several platforms of social interaction available online, like chat rooms and relationship websites (Orkut, Myspace) always showed themselves as an effervescent space for identity manifestation and experimentation of different points of human subjectivity for a subject. With the advent, in 2003, of the online shelf Second Life, a new kind of online experiment which shows a “virtual world” in three dimensions that seeks to recreate all the different aspects found in the “offline world”. The ideal of the implementation of a corporate model that switches from the off to the online world offers a unique opportunity to an individual to experience a new perspective of its identity. The “to be or not to be” faces itself with several new possibilities of manifestation, such as the individual’s physical appearance or the way theirs attitudes and desires are expressed. In the midst of this web of new identity possibilities, this research seeks to observe through an ethnographic study the various types of identity manifestations found in the online space and its possible relationship with the subject’s real life. In this context, Second Life appears to be a new way to experience life in an online space, combining nearly unlimited potential of new identity experiences and the exchange of meaning (or signs) between the subject that is online and the one that is offline, pointing to a possible and greater incorporation of the online space in the offline society.*

Keywords: *Internet. Identity. Virtual Communities. Subjectivity. Y & Z Generations. Cyberpunks. Metaverse.*

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 01. Tela de abertura do sistema.....	39
Imagem 02. Orientações Gerais no Second Life.....	50
Imagem 03. Nave.....	51
Imagem 04. Conversa.....	52
Imagem 05. Pedofilia Virtual no Second Life.....	81
Imagem 06. Ilha “Búzios”.....	88
Imagem 07. Ilha “Avenida Paulista”.....	90
Imagem 08. Shopping Center.....	94
Imagem 09. Ilha “Bradesco”.....	95
Imagem 10. Sala de Jogos.....	99

## LISTA DE TABELAS

Tabela 01. <i>Logins no Second Life</i> .....	40
Tabela 02 Evolução da População.....	41
Tabela 03 Faixas Etárias.....	42
Tabela 04 Acesso Mundial ao Internet.....	43
Tabela 05 Evolução na troca de Dólares por <i>Linde Dollars</i> .....	47

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2. PARADIGMAS DA ATUALIDADE – A PÓS MODERNIDADE.....</b>	<b>18</b>
<b>3. WEB GENERATION – GERAÇÃO INTERNET.....</b>	<b>26</b>
<b>4. METAVERSOS.....</b>	<b>37</b>
4.1 O Metaverso Second Life.....	39
<b>5. A CONSTRUÇÃO DO PROCESSO IDENTITÁRIO – INDIVIDUALISTA.....</b>	<b>60</b>
<b>6. CYBERPUNKS – A VOLTA DA CULTURA DA TRANSGRESSÃO.....</b>	<b>77</b>
<b>7. DIÁRIO DE BORDO: RETALHOS DE UMA AVENTURA ETNOGRÁFICA VIRTUAL.....</b>	<b>85</b>
<b>8. CONSIDERAÇÕES FINAIS: COMMUNITAS, SECOND LIFE E A INSERÇÃO DA IDENTIDADE DO SUJEITO EM UM AMBIENTE EM TRÊS DIMENSÕES.....</b>	<b>113</b>
<b>09. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>121</b>
<b>10. GLOSSÁRIO.....</b>	<b>124</b>

## 1. INTRODUÇÃO.

Por mais que as gerações atuais desconheçam, a internet é fruto de um cenário político social bem conhecido pela geração anterior. Pais e mães que encontram no computador e na internet discussões freqüentes com seus filhos pela sua forma de utilização - um tanto quanto viciada e que tira mais e mais adolescentes do convívio no mundo *off-line* - estão lidando com um produto da guerra fria. Diferentemente do que povoa o senso comum, de que a internet desenhou-se como uma forma de comunicação entre diversos setores do governo americano em caso de ataque nuclear, suas origens são encontradas na *Arpanet*, uma rede de computadores montada pela *Advanced Research Projects Agency* (ARPA) em setembro de 1969. A Arpa foi formada em 1958 pelo departamento de defesa dos Estados Unidos com o intuito de mobilizar recursos de pesquisa, particularmente do mundo universitário, com o objetivo de alcançar superioridade tecnológica militar em relação à União Soviética na esteira do lançamento do primeiro satélite Sputnik em 1957. Por mais que o mundo socialista tenha entrado em colapso, devemos hoje como resultado da dualidade da guerra fria, o nascimento de um novo mundo, não capitalista, nem imperialista, apenas virtual: o ciberespaço<sup>1</sup>.

Internet, ciberespaço, web 2.0. Atualmente projeta-se um novo renascimento do mundo *on-line* frente ao *off-line*. Conjuntura-se novas possibilidades de inserção do sujeito frente ao ciberespaço até então inimagináveis. A convergência<sup>2</sup> para um único aparelho de novas tecnologias informacionais, televisão digital, celulares 3G e banda larga para conexão a

---

<sup>1</sup> Termo criado pelo escritor William Gibson e inspirado no estado de transe em que ficam os aficionados de videogame durante uma partida. A palavra foi utilizada pela primeira vez no livro *Neuromancer*, de 1984, e adotada desde então pelos usuários da Internet como sinônimo de rede. Disponível em: <[http://www.gammati.com.br/termos\\_info.htm](http://www.gammati.com.br/termos_info.htm)> Acessado em 07 mar. 2008.

<sup>2</sup> Disponível em: <<http://www.tresg.com.br/>> Acessado em 20 dez. 2007.

internet em qualquer local potencializariam novas tendências de sociabilidade, novas incursões do sujeito ao meio virtual e finalmente possibilidades impares de novas representações identitárias.

Neste aspecto, desponta o metaverso “*Second Life*” - plataforma de interação virtual em três dimensões, que será mais bem explicitada no decorrer deste trabalho. A questão pertinente a esta pesquisa é: sendo uma simulação da vida real, quais seriam os limites ou novas condições dadas neste ambiente para uma também simulação – ou não - do processo de construção da identidade do sujeito?

O objetivo aqui perseguido será o de buscar subsídios que permitam a constatação de novas possibilidades de constituição da identidade do sujeito neste novo ambiente virtual. Historicamente construídas em torno do ser (humano), e dadas às novas opções e promessas de convergência tecnológica para o ciberespaço, qual o potencial salto evolutivo desta(s) nova(s) identidade(s) em ambientes em três dimensões?

Por se tratar de um novo ambiente exploratório, propõe-se aqui o emprego do método etnográfico com observação participante (Clifford, 1998, p. 27.), com o diferencial deste se passar em um ambiente virtual. Criou-se um personagem virtual – um *avatar* -, o qual recebe uma identidade própria, com nome e sobrenome. “Elijah Pessoa” foi a identidade escolhida para o “*avatar-etnógrafo*”. Dentre os sobrenomes possíveis para a utilização no *avatar*, o termo “Pessoa” se colocou também como uma forma de identificação pessoal com este trabalho, pois “Pessoa” remete ao “sujeito” e a “identidade” construída por este. Definido o ofício etnográfico como:

(...) La participación del etnógrafo, sea abierta o encubiertamente, em la vida cotidiana de las personas, durante um período prolongado de tiempo, observando lo que sucede, haciendo preguntas – de hecho, recopilando cualquier dato que esté disponible para arrojar luz sobre los temas de su investigación; (1995, p. 1): Hammersley y Atkinson, in Hine, 2004, p. 55) (sic)

“*Elijah Pessoa*” procurou durante o período de um ano efetuar a observação do cotidiano virtual estabelecida pelos *avatares* no *Second Life*? Quais os costumes, *hobbies* e prazeres identificados ali. Sobre o que conversavam, e se havia alguma forma de conexão entre o momento vivido virtualmente e a condição *off-line* dos *avatares* ali existentes? Em torno de quais temas ocorriam as maiores agremiações virtuais e, principalmente, qual a forma de construção destes *avatares*? Sua estrutura física, corpórea, seu modo de vestir e também o seu modo de vida. Quais valores percebidos no cotidiano são trocados, mesmo que subjetivamente, com outros habitantes deste mundo.

Elijah Pessoa tornou-se então um observador participante deste universo virtual, observando e interagindo com outros *avatares* ali presentes. Dado o processo etnográfico virtual ser recente no campo de estudos da antropologia, buscou-se o auxílio de Christine Hine, a qual forneceu alguns parâmetros desta pesquisa em seu livro *Etnografia Virtual* (2004). Anseios quanto à autenticidade de um estudo exploratório em um ambiente virtual fazem-se pertinentes quanto a veracidade e a forma de coleta de informações em um ambiente tão mutável quanto o mundo *on-line*. As variáveis de tempo e espaço inexistem neste mundo, de tal forma que certo sentido de continuidade neste espaço pode encontrar-se comprometido em comparação ao mundo *off-line*.

Entretanto, as interações existentes no mundo *on-line* encontram uma conexão com o mundo *off-line*, visto serem produto de um internauta, sentado em frente ao monitor de seu computador. Mesmo virtualmente, há anseios e trocas de significados que se originaram no mundo *off-line*. Neste sentido, uma comunidade virtual serve como um espaço público onde o internauta pode externalizar – ou não – novos padrões identitários, dando vazão a inúmeras negociações de significados. Um dos aspectos percebidos neste exercício de observação foi de

que dos ambientes recriados em três dimensões no *Second Life*, as praças – espaços públicos – são via de regra os melhores pontos de encontro para *avatares*.

Outro aspecto passível de problemas em etnografias virtuais acaba por se revelar como enriquecedor neste tipo de pesquisa. Cada novo contato do etnógrafo a uma comunidade virtual através da abertura do *internet explorer*<sup>3</sup> possibilita uma nova realidade, diferente da encontrada anteriormente. Com o crescimento das interações mediadas por computador, tal processo potencializa a coleta de novas subjetividades, tornando a etnografia virtual um processo mais dinâmico e móvel do que o tradicional (Hinen, 2004, p. 81). Multi-conexões ao ciberespaço permitem a cada momento um lócus de observação diferenciado, com multi-percepções do etnógrafo frente à realidade virtual ali exposta. O desenvolvimento de parâmetros de interações sociais se mostra enriquecida, pois há uma variável maior de espaços para análise. Em tal processo, os limites do objeto pesquisado se encontram em mãos do etnógrafo, bastando uma nova conexão a este objeto para uma possível reformulação deste mesmo.

El mismo objeto estudiado puede reformularse con cada decisión, sea esta La de establecer una nueva conexión o de revisar los pasos que nos han conducido hasta un punto concreto de desarrollo. El objeto etnoprítico está delimitado, en La práctica, por los limites Del etnógrafo em términos de tiempo, espacio o ingenuidad. (Hine, 2004, 81) (sic)

Neste sentido, a subjetividade do pesquisador se torna uma variável importante não só na observação etnográfica, mas também na delimitação do campo de estudos. Na busca por um maior referencial de dados, se buscaram espaços que concentravam uma maior quantidade de *avatares* orbitando em volta de um espaço dentro do *Second Life*. E no decorrer do processo, também se procurou pela visitaçao ocasional de espaços considerados como

---

<sup>3</sup> Programa utilizado para a navegação na internet. Também chamado de *Browser*, trata-se de um navegador ao qual se digita o endereço de qual página na internet se deseja a conexão, em um espaço para tal fim, e o programa realiza a busca de tal endereço, exibindo o conteúdo deste endereço no corpo do navegador.



“*undergrounds*”, ou seja, onde houvesse uma maior liberdade de transgressão para os internautas ali presente.

Dado tal caráter exploratório, a subjetividade deste pesquisador se mostra muito presente na coleta e análise das informações obtidas. A(s) possível(eis) identidade(s) aqui abordadas tiveram como prisma o olhar curioso de uma nova identidade deste pesquisador - “Elijah Pessoa”.

Um ponto importante a ser observado é de que, pelo fato de não haver a obrigatoriedade da divulgação da identidade do observador (Hine, 2004, 55), a real identidade de “Elijah Pessoa” neste ambiente exploratório não foi revelada em nenhum momento, sob pena de comprometer as reações e o próprio modo de expressão de outros *avatares*. Havia o receio por parte deste pesquisador em que o conhecimento de sua atuação favorecesse a expressão de uma nova identidade por parte de outros *avatares*, a fim de demonstrar ou uma visão favorável sobre si ou a fim de chocar o observador com atos assombrosos. Observações e conversas eram conduzidas sobre os assuntos recorrentes no ambiente explorado. Questionamentos gerais do tipo, “o que você faz aqui?”, “da onde você é?” ou “o que há para se fazer aqui?” eram sugeridos a título de curiosidade de um membro ainda confuso e principalmente curioso quanto ao funcionamento da comunidade *Second Life*. E reencontrando algum *avatar* por mais de uma vez, as questões que se traziam à conversa eram sobretudo sobre o seu dia-a-dia naquele ambiente.

Dado o tamanho “geográfico”, mesmo que virtual, do *Second Life*, há a dificuldade em se estar presente em mais de uma localidade onde há uma movimentação expressiva de *avatares*. A fim de se manter informado sobre tudo o que ocorre neste ambiente virtual, buscou o uso de sites especializados em informática e no próprio *Second Life*. Neste sentido, *blogs* constituíram-se uma extraordinária fonte de pesquisa para a coleta deste material,

oferecendo não só informações armazenadas acerca de eventos passados, mas também diretrizes de onde estar para se buscar uma melhor observação.

(...) El etnógrafo puede estar ausente o presente junto a sus informantes. (...) Todas las formas de interacción son etnográficamente válidas, no solo las que implican una relación cara a cara. (...) Es la etnografía en lo virtual, de lo virtual, y a través de lo virtual. (Hine, 2004, 82)

Assim sendo, a soma de observação de atos, ambiente e de diálogos de terceiros, além da participação em conversas e busca por informações em outras fontes constituíram o olhar de *Elijah Pessoa* acerca do *Second Life*.

Para o embasamento teórico da análise dos dados obtidos através deste olhar de *Elijah Pessoa*, serão utilizados uma gama de autores especializados tanto no mundo *off*, quanto no *on-line*. Quanto à questão identitária, embasarão teoricamente esta discussão os autores Erving Goffman, Stuart Hall, Judith S. Donath e Sherry Turkle. Cada qual compreenderá um período de construção do sujeito, partindo dos primórdios pré-internet até as redes sociais construídas virtualmente.

Outros autores servirão para apoiar esta fundamentação, principalmente no que tange a valores e comportamentos sociais característicos da contemporaneidade, tais como Anthony Giddens, Manuel Castells, Zygmunt Baumann, Michel Maffesoli, Victor Turner e André Lemos.

Relativizando-se alguns conceitos, procura-se contextualizar o panorama social contemporâneo e o perfil do internauta que se utiliza das comunidades virtuais como forma de sociabilidade. Também se faz pertinente entender historicamente a construção de tal momento de sociabilidade através da internet, seja política, social ou economicamente e os processos que se fizeram presentes até o estágio atual de desenvolvimento da internet em comunidades virtuais.

Desta forma, busca-se a construção de uma rede teórica que dê suporte à busca de uma melhor compreensão das potencialidades da inserção e re-inserção do “eu” no espaço virtual.

## 2. PARADIGMAS DA ATUALIDADE – A PÓS-MODERNIDADE.

A sociedade contemporânea atravessa um período de transição entre a dita “modernidade” e a “pós-modernidade”. O predomínio de um modo de produção industrial cede espaço para o setor de serviços e comunicação, onde a informação e o acesso a ela ocupam uma parcela crescente desta “nova economia”. O liberalismo econômico-financeiro iniciado nos anos oitenta pelos governos estadunidense e inglês aprofunda-se através dos anos noventa por todo o planeta, em especial após a derrocada do Muro de Berlim em 1988, considerado um símbolo do fim do sistema comunista, o qual competia dualmente com o sistema capitalista durante praticamente todo o século XX.

Organizado no ano de 1989, o “Consenso de Washington” detalhava as regras econômico-financeiras surgidas nos oitenta, impondo uma política macroeconômica a outros países do planeta. Abertura comercial, desregulamentação de mercados e investimentos globais, impulsos fundamentais a chamada “globalização”, trazendo consigo a transformação do espaço físico, concreto e palpável para o líquido, gasoso e virtual, a era da informação e da comunicação.

Em tal contexto houve a perda de referenciais importantes para o indivíduo. Trabalho, família e governos tem se desintegrado e reintegrado sob novas formas quase que cotidianamente, perdendo o mesmo apelo que possuíam no século XX. Em contrapartida, certo sentido de “identificação” ou “pertencimento” parece ter se tornado uma necessidade humana cada vez mais forte. Na relativa ausência de modelos como um Estado central, a família uninuclear e/ou uma religião tradicional, o ser humano parte em busca de novos significados, referenciais e grupos.

Em resposta a tais processos a sociedade mundial assiste no início do século XXI ao recrudescimento de movimentos antiglobalização, na forma de movimentos sociais, xenofobia e estranhamento ao diferente, e governos - eleitos democraticamente - com uma proposta política clara de combate à este liberalismo econômico financeiro. Enquanto Nicolas Sarkozy elegeu-se presidente francês com uma campanha pela diminuição do Estado Francês no ano de 2007, a América Latina encontra cada vez mais o fortalecimento da retórica antiglobalização na figura do presidente venezuelano Hugo Chavez. A dualidade “Estado” versus “Economia” parece estar voltando à agenda política mundial, sem conseqüências claras ainda quanto aos seus desdobramentos.

Concomitantemente a isso, o mundo assistiu ao ataque terrorista em solo estadunidense, em 11 de setembro, o qual ocasionou um maior controle por parte dos Estados Nação de suas fronteiras geográficas. Tal fato arrefeceu sensivelmente alguns dos processos que constituem a globalização no que tange à mobilidade humana, pois países desenvolvidos optaram por fechar-se mais em suas fronteiras - na busca por segurança - em um movimento já descrito por Bauman (Comunidade, 2003). Assiste-se atualmente a um maior controle estatal frente ao indivíduo, inclusive com o cerceamento de liberdades civis em diversos países; o aumento da retórica antiglobalização por parte de governos locais; o renascimento de violentos combates xenofóbicos em diferentes países. Há também o fato de que, nos últimos anos aumentou a liberdade de trânsito dos indivíduos considerados estigmatizados nas sociedades. Os padrões de comportamento e sociabilidade entre o dito diferente e o normal em uma relação social foram em parte fragilizados pela noção de multiculturalismo (Baumann, 2005) e respeito às diferenças. Dentre um mesmo tecido social, vislumbra-se o surgimento de movimentos como o homossexual ou o de participantes de religiões “afro” buscando o seu espaço público.

Esta fragilização nas relações sociais entre o sujeito considerado normal em uma sociedade como, por exemplo, um homem branco, heterossexual e pai de família, e um sujeito considerado diferente, como um imigrante negro ou homossexual, ocasiona uma tensão social entre grupos distintos. O diferente, novo, torna-se motivo de uma sensação de fragilidade perante a tradição e a crenças sociais pré-estabelecidas.

Em vista de tais fatos, busca-se a integração entre os ditos “iguais”, seja através de padrões socioeconômicos, seja através de padrões raciais ou geográficos. Tais processos de sociabilidade se dão, pois habita ao ser humano a necessidade de se comunicar. O "eu" se projeta e se compreende a partir do contraste com o "outro". Com segurança, busca-se o contato com o outro, e o conhecimento deste outro.

Neste sentido, o processo de sociabilidade entre o “eu” e o “outro” conheceu um avanço com a introdução de um mecanismo novo de interação social – a internet. A sua construção até os dias de hoje deveu-se a uma combinação notável de investimento em pesquisa e desenvolvimento por parte do governo americano aliado a liberdade instituída por este para que esta rede crescesse entre a sociedade civil, por meio de universidades, sem o controle militar americano. No período compreendido pelos anos noventa a internet obteve o seu "boom" em matéria de crescimento devido ao desenvolvimento da tecnologia “www” (*world wide web* - ou rede mundial de computadores) aliado à privatização dos principais serviços de telefonia e comunicação do mundo. A união destes dois fatores permitiu o desenvolvimento de uma arquitetura mais amigável para navegação pelo mundo virtual e a disponibilidade de um sistema de comunicações globalizado que desse suporte a esta navegação.

A soma de todos estes aspectos, a busca do “eu” pelo “outro” e um novo sistema de comunicação global baseado em uma rede de computadores produziu um dos aspectos mais

notáveis - ao mesmo tempo desafiadores quanto a sua compreensão social – de interação social, a passagem crescente de relações sociais do ambiente *off-line* para o *on-line*.

Se o ato de compartilhar, comunicar nos faz mais humano, então, não causa estranheza o hábito de hoje os internautas "orbitarem" preferencialmente em torno de “comunidades”.

Além da interação social casual e dos empregos instrumentais da CMC (comunicação mediada por computadores), observadores detectaram o fenômeno da formação de comunidades virtuais. É o que, ao encontro da afirmação de Rheingold, geralmente se entende como uma rede eletrônica de comunicação interativa auto-definida, organizada em torno de um interesse ou finalidade compartilhados, embora algumas vezes a própria comunicação se transforme em objetivo. (Castells, 2001. p. 385.)

O que ocorre.

Segmentando-se em uma constelação de “tribos” – eufemisticamente renomeadas comunidades (hoje também “virtuais” na sociedade informacional). Culminando talvez num processo de construção de identidade coletiva “de projeto” (Castells), produzindo sujeitos, conforme definição de Alain Tourraine (in Castells, p. 25): “... o desejo de ser... indivíduo, de criar uma história pessoal, de atribuir significado a todo um conjunto de experiências da vida pessoal... (Rabin, 2004)

O indivíduo continua a construir seu núcleo íntimo em torno dos laços familiares remanescentes e de amizades extremamente seletivas. Entretanto, numa sociedade líquida, mesmo admitindo a existência de tais laços ditos mais fortes - permanentes - há a necessidade de firmar-se um referencial territorial na construção da maior quantidade possível de outros laços, que cumprem uma função de demarcar pontos de referência e de servirem também como fontes de informação, de trabalho, de envolvimento social e de divertimento. Pois para a construção e manutenção de tais laços numa sociedade dita sem fronteiras, o conceito de espaço e geografia se perdem. E, então, a internet e as comunidades virtuais entram em cena como mediadoras na legitimação destes laços. Amigos virtuais existem em cada ponto geográfico do planeta, difundindo diferentes modos de vida, opiniões e impressões culturais aos integrantes de tais redes de laços.

(a comunidade) é virtual porque construída basicamente através de processos de comunicação virtuais, eletronicamente baseados. É real (e não imaginária) porque é nossa realidade fundamental, a base material sobre qual vivemos nossa existência, construímos nossos sistemas de representação (...). Essa virtualidade é nossa realidade. (...) é principalmente através da virtualidade que processamos nossa criação de significado. (Castells, 2003. p.167)

Um novo padrão de sociabilidade em nossas sociedades é caracterizado pelo individualismo em rede (Castells, 2003, pág. 108). Não é o ciberespaço que cria um padrão de individualismo em rede, mas sim o seu desenvolvimento que fornece um suporte material apropriado para a difusão do individualismo em rede como a forma dominante de sociabilidade. Este individualismo em rede é um padrão social, e não um acúmulo de indivíduos isolados. A necessidade de comunicação e interação é latente à porção humana do homem. Ele constrói suas redes, *on-line* e *off-line*, com base em seus interesses, valores, afinidades e projetos. Em virtude da flexibilidade e do poder de comunicação da internet, a interação social *on-line* desempenha crescente papel na organização social como um todo. A comunicação *on-line*, quando se estabiliza em sua prática, permite a formação de comunidades, comunidades virtuais, diferentes das físicas, mas não necessariamente menos intensas ou menos eficazes na criação de laços e na mobilização. Compreende-se o surgimento em nossas sociedades do desenvolvimento de uma comunidade híbrida que reúne o meio físico e o digital para atuar como suporte material do individualismo em rede e ao desdobramento da re-construção de facetas identitárias.

Se você não se importa com as redes, as redes se importarão com você, de todo modo. Pois enquanto quiser viver em sociedade, neste tempo e neste lugar, você terá de estar as voltas com a sociedade de rede. Porque vivemos na galáxia da internet. (Castells, 2003, p.230)

Para Manuel Castells, "A internet é, acima de tudo, uma criação cultural" (2001, p. 32). O que teríamos hoje então seria uma nova forma de organização social construída no interior de um mundo digital em constante mutação. O ato de viajar, com o desenvolvimento da internet recebe uma nova conotação, o de navegar-se através de cliques de mouse, através



de diversos mundos, portais de informação e entretenimento, salas de *chat* e conversação em tempo real, comunidades virtuais, acesso às instituições governamentais, de pesquisa e ensino, e suas respectivas bibliotecas. Um novo mundo abrir-se-ia para a experimentação de novas sensações e conhecimentos. A participação efetiva a tais mundos, porém, eram restritos a quem possuía conhecimento técnico para a sua construção, aos outros cabia a tarefa do deleite ao acesso a conteúdos prontos. Entretanto, não demorou a que no final dos anos noventa e início do novo milênio, qualquer cidadão pudesse utilizar-se da internet para publicizar seus anseios, medos, novidades e quaisquer que fossem os temas neste universo virtual; estava nascendo o blog e consigo o conceito inicial de web 2.0. Embora não haja consenso sobre o termo, cunhado em 2004 pela empresa estadunidense *O'Reilly Media*<sup>4</sup>, o convencionou-se para designar uma segunda geração de comunidades e serviços situados na internet.

O conceito de *web 2.0* trás consigo a possibilidade da inserção do internauta na produção, assimilação e re-produção de conteúdo e conhecimento na rede. Ao invés de mero espectador e receptor, nesta nova fase abre-se ao internauta diversas opções donde se pode potencializar a experimentação de ferramentas criativas. E em tal contexto, parece não haver limites para a re-formatação de conteúdo no espaço virtual. Redes sociais como *YouTube*, *Orkut*, *Myspace*, *Facebook*, *Blog*, *Fotolog* e *Second Life* se traduzem atualmente em espaços relativamente democráticos onde torna-se possível lançar mão de uma produção autônoma de conteúdo e informação, além de se constituírem em um foro privilegiado para a manutenção dos mais diversos aspectos identitários pertinentes ao internauta.

Aplicado o conceito de *web 2.0*, seria possível ao internauta a participação ativa na criação e programação do conteúdo disponibilizado na internet. O site *www.youtube.com* é atualmente um dos melhores exemplos de tal conceito, onde vídeos produzidos

---

<sup>4</sup>Disponível em: <[http://jpn.icicom.up.pt/2007/01/05/o\\_que\\_e\\_a\\_web\\_20.html](http://jpn.icicom.up.pt/2007/01/05/o_que_e_a_web_20.html)> Acessado em 04 out. 2007.

artesanalmente por internautas, muitas vezes através de um simples telefone celular com câmera embutida, são publicados na internet, e acessados mundialmente. Outro exemplo é o do site *www.wikipédia.com*, uma enciclopédia disponível *on-line*, onde a definição de seus verbetes é construída pelos internautas, na forma de criação de artigos expositivos sobre os mais diversos termos.

Tais artigos são publicados no *site* e reformulados por outros internautas caso sejam julgados errôneos. A criação e re-criação destes artigos por internautas do mundo inteiro simbolizariam a construção de uma nova forma de conhecimento comunitário. Havendo erros, a supervisão de outros internautas os identificaria e os corrigiria.

A plataforma virtual “*Second Life*” remete na atualidade a uma nova fronteira dentre o campo virtual, donde são experimentados os mais variados sentidos. Abrem-se diversas possibilidades de inserção e construção de uma identidade “*stricto senso*” virtual, visto que tal plataforma, que será mais bem detalhada posteriormente, remete a um sistema social ambientando em uma tela de computador e sustentado por servidores – máquinas. Uma teia social diversa e multifacetada emerge em cenários ambientados em terceira dimensão, para deleite de seus freqüentadores, ávidos espectadores e consumidores de novas tecnologias. Nada ali apresentado é real, no sentido moderno, porém, carrega consigo subjetividades que permeiam a interação dentre seus membros, tais quais antigas comunidades situadas no espaço físico, denominado como “real”.

E esta fronteira entre o real e o virtual, tende a se tornar cada vez mais tênue, com a troca de significados entre os dois mundos. Há previsões de que em 2011, 80% dos usuários

de internet vão "viver" em um mundo virtual<sup>5</sup>

Os vínculos cibernéticos oferecem a oportunidade de vínculos sociais para pessoas que, caso contrário, viveriam vidas sociais mais limitadas, pois seus vínculos estão cada vez mais espacialmente dispersos. (Castells, 2006, p. 446)

O indivíduo encontra atualmente infinitas possibilidades para a construção de sua identidade. O advento da internet e das redes sociais faz emergir um campo ímpar de expressão de novas singularidades, a conviverem com o substrato básico do sujeito, situado na sociedade *off-line*.

Neste sentido, diversos esforços emergem do campo das ciências humanas para decifrar os códigos por trás da possível fragmentação do “eu” em uma sociedade cada vez mais heterogênea e na interação entre os universos *off* e *on-line*. Através da criação de novas ferramentas que proporcionem a publicação da produção do conhecimento gerado por cada usuário da internet e da possibilidade da inserção em uma comunidade virtual de um personagem *on-line*, representativo do “eu” no mundo *off-line*, oferecem-se novas possibilidades de emancipação do sujeito.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://idgnow.uol.com.br/internet/2007/04/24/idgnoticia.2007-04-24.6179480321/>> Acessado em 12 jul. 2008.

### 3. *Web Generation* – Geração Internet.

A fim de contextualizar os valores sociais e morais de quem navega pelo ciberespaço e se torna parte integrante das chamadas comunidades virtuais, faz-se necessário dividir o internauta em duas gerações, as quais tomaram conhecimento da internet de maneiras distintas. Tomando por base duas expressões cunhadas pelo mercado publicitário, temos as chamadas gerações “Y” e “Z”. Através de seus padrões de consumo e de valores, tem-se uma noção de que forma o internauta enxerga a sociedade contemporânea e o que busca ao navegar pelo ciberespaço, e também a forma como o ciberespaço responde a estes anseios, criando mecanismos de comunidades aglutinadoras.

A chamada geração Y<sup>6</sup> surgiu nos Estados Unidos para definir as novas características e hábitos dos jovens que nasceram no final dos anos setenta ou início dos anos oitenta. Esta geração foi a primeira a provar das influências com contato com a mídia digital e, com isso, seus integrantes desenvolveram capacidades cognitivas multitarefas. Além de valorizarem muito o presente e gostarem de vários estilos (estéticos, comportamentais, etc), possuem padrões de consumo característicos, tornando-se mais exigentes. Também tomam a interatividade com os meios de comunicação como uma forma de relacionamento com o mundo, especialmente a partir do advento dos jogos eletrônicos e da internet. A alta tecnologia passa a ser uma parte fundamental de suas vidas.

Entretanto, o futuro do ciberespaço tal qual se apresenta, se destina a chamada geração Z<sup>7</sup>, de zapear. Esta é constituída pelos adolescentes com idade entre 13 e 18 anos. É uma

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://veja.abril.uol.com.br/especiais/jovens/apresentacao.html>> Acessado em 02 mai. 2007.

<sup>7</sup> Disponível em: <<http://www.ead.fea.usp.br/Semead/6semead/MKT/058Mkt%20-%200%20Comportamento%20do%20Consumidor.doc>> Acessado em 15 mai. 2007.

geração tecnológica, formada por jovens extremamente bem informados, que recebem diariamente um grande volume de dados via televisão a cabo, Internet e sistemas de som. Estes jovens nasceram em um mundo sem fronteiras, seja devido às informações virtuais, seja devido a noção de uma cultura global, de uma forma geral.

Conforme o artigo “Geração *Zap*”<sup>8</sup>, a geração “Z” poderia ser definida a partir do conjunto de características descritas abaixo:

- Consumismo descarado;
- Paixão por tecnologia;
- Entretenimento sempre;
- Experiência e aprendizado intermináveis;
- Exploração e mobilidade;
- Participação e observação de esportes;
- Respeito aos ícones globais;
- Humanismo e Empatia;
- Esperança e confiança no futuro;
- *Self-navigation*: o jovem acredita que seu destino está em suas mãos.

Reafirmando tais aspectos, pesquisa realizada em 14 países pela rede de televisão infantil norte americana “*Nickelodeon*”, acerca do uso da Internet e de tecnologia na faixa etária característica da geração Z - dos 08 aos 14 anos - identificou comportamentos que expressam os valores característicos desta geração.

- 66% das crianças entrevistadas acessam o ciberespaço diariamente,

---

<sup>8</sup> Disponível em:

<<http://www.marketingprofissional.com/artigos.php?noticia=273&titulo=Gera%C3%A7%C3%A3o%20Zap>>  
Acessado em 16 mai. 2007.

- O primeiro programa a ser aberto é o *MSN* (mensagens instantâneas); sendo oitenta a média de contatos por usuário,
- *MSN*, *MP3 Player* e pesquisa são as três palavras mais lembradas,
- No programa de mensagens instantâneas, os assuntos mais populares são escola, fofoca, filmes e televisão,
- Já no *e-mail*, os temas freqüentes são piadas, vídeos e filmes encontrados na Internet,
- Crianças brasileiras, chinesas e indianas são as mais envolvidas com o ciberespaço,
- 67% das crianças brasileiras acessam sites de relacionamento; os campeões são os chineses, com 79%,
- 78% olham o perfil de uma pessoa em sites de relacionamento antes de conhecê-la melhor; para 87%, é uma forma de ficar mais perto dos amigos,
- Celular, *PlayStation* e Computadores Pessoais são os aparelhos mais comuns para as crianças,
- Para 73% ter celular significa ir para onde quiser,
- Auto-estima e relacionamento são as coisas mais buscadas no ciberespaço;
- Para 60% dos entrevistados, amigo é quem é facilmente encontrado na rede. A amizade é cada vez mais virtual,
- Quanto mais velha a criança, maior o uso da Internet e das redes sociais. Os mais novos preferem o videogame,
- Cada vez mais as crianças ouvem música no PC; 71% dos brasileiros acessam o *YouTube*<sup>9</sup>,
- 64% dessas crianças são criadores de conteúdo.

---

<sup>9</sup> Site de conteúdo diverso, na forma de vídeos, onde a criação de conteúdo é de responsabilidade do internauta. YouTube é um exemplo característico da web 2.0.

Percebe-se, entretanto, que a totalidade de tais valores não pode ser considerada universal em uma sociedade tão heterogênea quanto a atual. Por tratar-se de pesquisas de mercado com foco dirigido, tais valores encontram-se em camadas sociais aptas para um padrão de consumo pertencente a extratos sociais superiores e, principalmente, em países ocidentais. Entretanto, é importante ressaltar que tais escalas de valores são difundidas globalmente através de veículos de mídia, senão pela própria internet, ocasionando se não o acesso, pelo menos o desejo de pertencimento a tais grupos sociais. Em contraponto, seja pelo não pertencimento, seja pela busca da conservação de raízes locais, observam-se nos mais diversos pontos do planeta uma forma de resistência a tais valores, considerados como “capitalistas”, “universais” e “individualistas”, contrários a uma cultura local.

Observando-se que tais escalas de valores não podem ser consideradas regras, mas apenas um perfil de um substrato social urbano e ocidental, podemos considerar tais gerações como um certo perfil básico do usuário de comunidades virtuais, como *Orkut*, *Fotolog* e *Second Life*, este último fonte de interesse desta pesquisa.

Expostas tais considerações, os dados demonstram uma geração “plugada globalmente”, confiante em si mesma e extremamente curiosa frente ao outro e as mais variadas novidades. Garotas e garotos da Geração Z, em sua maioria, nunca conceberam o planeta sem computador, redes de relacionamento ou telefone celular. Por isso, são menos deslumbrados que os da Geração Y com a tecnologia. Sua maneira de pensar foi influenciada desde o berço pelo mundo complexo e veloz que a tecnologia flui. Diferentemente de seus pais, sentem-se à vontade quando ligam ao mesmo tempo a televisão, o tocador portátil de mp3, o telefone celular, a sua biblioteca de música em seu computador e algum programa de mensagens instantâneas. Outra característica essencial dessa geração é o conceito que possui de mundo, desapegado das fronteiras geográficas. Esta geração não vivenciou o período de

“Guerra Fria” e de bipolaridade entre o capitalismo e o socialismo. Para eles, a globalização não foi um valor adquirido na adolescência. Aprenderam a conviver com ela já na infância. O planeta se apresentou como uma única maneira de se constituir econômica e politicamente: global, capitalista e consumista, onde o sucesso de cada indivíduo depende tão somente de seu próprio esforço, sem o amparo estatal.

Para a geração Z, sua existência e a construção de suas multi-subjetividades passam obrigatoriamente pelo ciberespaço. Este, além de humano, é um ciber-sujeito, um internauta e um futuro ciber-cidadão.

Bauman, ao propor a noção de multiculturalismo enquanto promoção “ao direito as comunidades a auto-afirmação e com o reconhecimento público de suas identidades” (2003, p. 97), permite-nos vislumbrar uma teia social em que há a curiosidade pelo diferente que aí se insere. Distintas identidades são promovidas e estas estão à disposição da geração Z, mediadas pelo ciberespaço. Se, no mundo *off-line*, algum indivíduo pertencente a esta geração não possui a capacidade de viajar além fronteiras, o ciberespaço cumpre o seu papel de supermercado global, ao dispor de diferentes concepções de mundo nele acomodados. E, globalmente, tais entendimentos se entrelaçam criando significados comuns, como bandeiras universais de uma geração – a liberdade, a ecologia, ou algum movimento juvenil, como o movimento *emo*<sup>10</sup>.

(...) vamos tratar o mundo como uma gigantesca loja de departamentos com prateleiras cheias das mais variadas ofertas, e vamos ficar livres para vagar de um andar para o outro, experimentando e testando cada artigo a mostra, escolhendo-os segundo a nossa própria vontade. (Bauman, 2005, p. 103)

Nesta busca por referencialidade virtuais, observa-se que o internauta integrante de

---

<sup>10</sup> Abreviação de emocore, uma variante do hardcore (rock alternativo). Denomina-se emo a tribo urbana com comportamento emotivo/depressivo que cultua o estilo musical, bem como um visual característico (semelhante ao punk e grunge).



comunidades *on-line* torna-se por vezes refém de seu mundo virtual. Sejam em *blogs*, *fotologs* ou redes de relacionamento sociais, existe uma ânsia de se publicar quaisquer coisas diariamente, uma necessidade de se postar uma foto, uma imagem significativa, de se escrever neste mundo sobre os mais diversos assuntos, desde temas banais, corriqueiros, até discussões filosóficas e existenciais, muitas vezes formando se grupos temáticos de discussão. Depois, há uma ânsia maior ainda em se verificar os *coments / scraps* – comentários inseridos por outros membros a respeito da expressividade virtual do autor, alimentando o desejo de ser reconhecido e notado. A popularidade *on-line* é medida através do número de comentários ou visitas, neste caso quando disponibilizados pelo *site*.

Na atual cultura do narcisismo e da exaltação gloriosa do eu, as mídias se destacam como instrumentos fundamentais para a afirmação egóica. A cultura da imagem é o domínio da aparência como possibilidade de sedução e fascínio do outro. A exibição midiática transforma-se no lema essencial da existência, cobrando implacavelmente a performance. As mídias constroem o espaço público pelas imagens: ser e parecer se identificam no discurso narcísico do espetáculo. Para Birmann, o simulacro perpassa a totalidade do tecido social, e a psicopatologia na pós-modernidade é o fracasso do indivíduo em realizar a glorificação do eu e a estetização da existência, ou seja, o fracasso da participação do sujeito na cultura do narcisismo. (DUPAS, 2003. p. 47)

Dentro de um conceito de cultura e comunicação construído em um novo paradigma em formação na pós-modernidade, temos a ascensão do “Eu”. Há uma cultura à estética do indivíduo; das conquistas individuais, das belezas individuais. Num mundo cada vez mais ágil, em que as fronteiras não mais existem, sobrenome e tradição perderam o seu valor, dando lugar ao status corporal e econômico. Um automóvel importado, um telefone celular com acesso à internet e câmera fotográfica digital incluída, roupas de *griffe*, cirurgias plásticas, cremes rejuvenescedores e aplicações de *botox* agregam valor e referencialidade ao indivíduo. O consumo adquire então um valor simbólico.

A vida organizada em torno do consumo, por outro lado, deve se bastar sem normas: ela é orientada pela sedução, por desejos crescentes e quereres voláteis. (Bauman, 2003. p. 90)

A experimentação está em voga, o mercado nos oferece uma variedade ímpar de novas tecnologias: televisões LCD em alta definição, notebooks wireless cada vez menores e mais potentes, automóveis com cada vez mais funções e comodidades, que não haveria nem como descrevê-las, e celulares com câmeras fotográficas, reprodutores de música e acesso a internet. Para efeito de comparação, se os primeiros celulares mantinham basicamente a função de conversação por voz, hoje tais aparelhos ostentam esta função como a de menor uso dependendo do usuário. Se em 1995 um computador pessoal do tipo Pentium<sup>11</sup> trazia um disco rígido de um *gigabyte* para armazenagem de informações, hoje há o registro de *pen-drives*<sup>12</sup> do tamanho de um chaveiro residencial, com a capacidade de dezesseis *gigabytes* para armazenagem de arquivos diversos.

A nossa volta, existe hoje uma espécie de evidencia fantástica do consumo e da abundancia, criada pela multiplicação dos objectos, dos serviços, dos bens materiais, originando como que uma categoria de mutação fundamental na ecologia da espécie humana. Vivemos o tempo dos objetos; quero dizer que existimos segundo o seu ritmo e em conformidade com a sua sucessão permanente. (Baudrillard, 2003. p. 15)

A propósito, também podemos já definir o lugar do consumo: é a vida quotidiana. Esta não é apenas a soma dos factos e gestos diários, a dimensão da banalidade e da repetição; é um sistema de interpretação. A quotidianidade constitui a dissociação de uma práxis total numa esfera transcendente, autónoma e abstracta (do político, do social e cultural) e na esfera imanente, fechada e abstracta do (privado). O individuo reorganiza o trabalho; o lazer, a família, as relações, de modo involutivo, aquém do mundo e da história, num sistema coerente fundado no segredo do privado, na liberdade formal do individuo, na apropriação protetora do ambiente e no desconhecido. (Baudrillard, 2003. p. 25)

O acesso a todos estes padrões de consumo está garantido ao individuo que está inserido em uma sociedade que busca o sucesso individual - por vezes a qualquer preço. Nesta sociedade em constante mutação, o homem também busca a construção de símbolos de pertencimento e sucesso como forma de segurança perante esta insegurança frente ao novo. E o ato de consumir e demonstrar a "posse" de bens e relações supre esta lacuna. Multi-

---

<sup>11</sup> Computador pessoal.

<sup>12</sup> Dispositivo portátil de armazenamento de dados.

identidades cabem perfeitamente neste meio pós-moderno em que a transitoriedade é a palavra chave. Assim como um automóvel não é mais um bem altamente durável, a identidade também não o é.

Automóveis hoje são trocados a cada ano, o leasing garante o consumo e a posse em lugar da propriedade, assim como as relações sociais e as identidades também são consumidas até apresentarem algum desgaste e serem substituídas por algum modelo mais novo e mais moderno, sem os vícios do modelo passado. Assim como os automóveis e os aparelhos celulares são recauchutados por plásticas (*face-light*) e ganham a cada versão novos acessórios para se tornarem mais atrativos aos olhos de quem os consome, as pessoas se esmeram em uma cultura de culto ao corpo, trabalhando-o em academias e clínicas de cirurgia, a fim de estarem mais atraentes perante um mercado consumidor onde a multiplicidade de ofertas torna a escolha difícil.

Todos estamos dentro e no mercado, ao mesmo tempo clientes e mercadorias. Não admira que o uso/consumo (...) de nossas identidades (...), se emparelhe, e rapidamente, com (...) o padrão de uso/consumo de carros. (Baumann, 2005, p. 98)

Segundo pesquisa encomendada ao instituto Datafolha para a rede de televisão destinada ao público jovem “MTV”, feita com 2.359 moradores de sete capitais brasileiras com idade entre 15 e 30 anos, o jovem brasileiro é consumista, acomodado, individualista e vaidoso. Características pertinentes às gerações Y e Z, observadas enquanto valores culturais pós-modernos por Lipovetsky, Maffelsoli, Castells e Baumann.

Apresentados a uma lista de dezesseis adjetivos que poderiam caracterizar a sua geração, mais de um terço dos entrevistados (37%) optou pela palavra "vaidade". "Consumismo" veio em segundo lugar. Os jovens brasileiros preocupam-se ainda com a forma (75% praticam esportes e 31% tentam consumir alimentos *diet* ou com baixa quantidade de calorias), aprovam as cirurgias plásticas com finalidades estéticas (55%) e

disseram concordar que "pessoas bonitas têm mais oportunidades na vida" (60%).

Adentramos a um mundo onde a grande rede da informação corta abruptamente distâncias, transformando o conceito de tempo e espaço num grande buraco negro, aonde toda informação e energia é sugada e alimentada. Na nova sociedade que reluz deste buraco negro, indivíduos crêem no poder do virtual transformado em real pela mídia. Na velocidade da internet (bits por segundo) somos alçados à condição de estrelas, numa cultura do espetáculo em que, carentes por estruturas não tão permeáveis, *bloguistas, floguistas e orkutistas* de plantão, jogam-se ao gozo em curto prazo e a qualquer preço. É a felicidade alcançada em um comentário favorável, ou simplesmente, um comentário. Do lugar de um diário que extravasava emoções em períodos não tão antigos, mas que hoje parecem jurássicos temos, então, uma exaltação narcísica do Eu, do indivíduo. Um antidepressivo virtual, onde o botão "publicar" exerce uma carga de adrenalina e endorfina a tal ponto de entorpecer seus mentores.

A internet e as comunidades virtuais por ela construídas expressam o desenvolvimento de um individualismo quase narcísico que faz com que o "cyber-sujeito" vislumbre o outro como uma platéia para a sua vida, que tem de ser seduzida e convencida. Para tanto, este faz uso da imagem e do vídeo, conciliada a palavras. Sentimentos de agregação são construídos em torno de imagens/vídeos em preto e branco, de movimentos do cotidiano, de cidades, animais, ídolos midiáticos do mundo pop. Questões pertinentes ao sujeito instituído na internet – ser ou não ser, relacionamentos, letras de músicas, poemas e frases curtas mas de impacto procuram levar o espectador a refletir sobre tal questão considerada importante ao sujeito ali estabelecido. O culto ao corpo é deixado de lado em prol de uma imersão cultural, atraindo ao redor do internauta pares com a mesma visão de mundo, seja romântica, filosófica, política ou tantas outras.

Aliás, de que assunto um homem decente pode falar com maior prazer? Resposta: de si mesmo. Enquanto o autor fala de si mesmo - e acaba falando também de seus leitores -, ele tem motivos para escrever e o público para o ler. (Schittine, 2004, p. 85)

Em movimento contrário, denota-se nas páginas de *fotologs* e em álbuns de redes de relacionamento, a alta incidência de fotos do indivíduo por si só. Neste caso houve a construção do sujeito *poser*, que deriva da palavra "pose". Onde há uma máquina digital e um sujeito *poser*, há de haver fotos deste com seu grupo de amigos ou simplesmente dezenas de fotos de si mesmo em diversos ângulos, com o congelamento da imagem do *poser* produzido para tal fim. O *fotolog* de um *poser* parece-se com um book digital, com retratos de uma vida expostos tentando seduzir o outro com comentários e adjetivos a respeito de sua beleza física.

Contudo, tanto o *poser*, ao publicar uma foto sua, quanto o não *poser*, ao publicar alguma foto aleatória, possuem um objetivo em comum. Eles armam-se de uma beleza física, intelectual ou cultural a fim de laçar o expectador que se encontra numa das outras pontas da rede, em frente a outro monitor de computador. A necessidade de criar laços que justifiquem a manutenção de uma página pessoal na internet e a criação de comunidades de afinidades não se tratam de tarefas tão fáceis quanto possam parecer. A memória artificial do meio virtual tende a ser infinita e, mesmo que a internet ainda não seja um bem de acesso universal a todos (principalmente em países periféricos), seu uso se democratiza a uma velocidade impressionante. Na falta de um computador pessoal, o uso desta máquina se encontra disseminado em escritórios, locais de trabalho, cibercafês, universidades e bibliotecas. Locais que permitem ao indivíduo físico adentrar ao meio virtual, adquirindo a configuração de internauta. Assim, estar conectado, adentrar a um link no ciberespaço e ser registrado nesta memória virtual não é mais recompensa de poucos eleitos, nem necessariamente o resultado do próprio empreendimento de alguém. Cada vez mais todos têm a possibilidade do registro e há então uma competição feroz em busca da visibilidade neste meio virtual.

Ser notado, admirado, agregar-se a comunidades com centenas ou milhares de membros trás em si um esforço narcísico. E construir uma identidade, uma memória virtual na percepção do outro, gera no individuo a garantia de uma sensação de sobrevivência na memória virtual do espectador, e conseqüentemente a idéia de ter sido registrado enquanto alguém único, com valores e subjetividades próprias na percepção de outra pessoa.

A referencialidade persiste como um traço intrínseco ao homem e o que assistimos atualmente é uma troca de valores e bases de sustentação. O campo de significados parece estar se movendo, mesmo que estes significados sejam transitórios. No lugar do fixo e mutável teríamos para estas gerações um referencial que se baseia em relações permeáveis, e por mais que estas possam não ser duradouras, a necessidade de símbolos de pertencimento e acolhimento permanece. Dentre uma comunidade virtual, identidades podem ser perdidas ou deslocadas, mas haverá outras em substituição as que se foram.

#### 4. METAVERSOS: NOVAS POSSIBILIDADES NO CIBERESPAÇO.

Identificou-se até o momento o espaço *on-line* enquanto uma teia de novas possibilidades para a experimentação de multi-identidades do sujeito. O processo para o possível desenvolvimento de novas e múltiplas identidades encontra na atualidade um ambiente virtual extremamente fértil, onde se alia a vontade da experimentação do internauta com o surgimento e aperfeiçoamento de ferramentas virtuais. Tais ferramentas seriam novas formas de organização de comunidades virtuais em espaços onde são dadas a este internauta inúmeras possibilidades dele ali inserir partes de sua história pessoal – conseqüentemente de sua identidade -, a fim de abrigar *on-line* diversas variáveis de seu “eu”.

Friedman (2006, p. 19) enfatiza a planificação da sociedade global pelas novas formas de comunicação – tópico também levantado por Bauman (2005) e Castells (2003) - e pela chamada globalização 3.0. Enquanto a globalização 1.0 se deu através dos países e a 2.0 através das empresas, a globalização 3.0 se daria através dos indivíduos, situados globalmente, mas conectados instantaneamente. Diversas facetas e identidades culturais entrariam em cena, colaborando para uma sociedade cada vez mais multifacetada.

Em tais circunstâncias, temos a apresentação de novas plataformas de sociabilidades virtuais, os chamados metaversos, os quais possibilitariam outro tipo de vivência virtual.

E-mail, mensagens instantânea, *chat*, *VoIP* e videoconferências conectam as pessoas com diferentes graus de riqueza. Mas nenhuma desses mecanismos possui o poder que uma simples interação oferece no mundo virtual. Nick Rhodes do Duran Duran ficou fascinado ao ver todo um grupo de *avatars* no *Second Life* olhando na mesma direção para algo que acontecia nas proximidades. Isso jamais

aconteceria num chat. E é só o começo.<sup>13</sup> (Trecho de uma matéria publicada na Revista PCWorld.)

Estes ambientes apresentam a promessa de representarem uma revolução tecnológica para a sociabilidade virtual. Um metaverso se apresenta como um aplicativo utilizado em um computador, que ao ser aberto, proporciona uma interface construída em três dimensões, a qual envolve o internauta ali inscrito em uma forma de realidade virtual. Por tal termo, entende-se uma forma de conexão entre o usuário e o computador, o qual simula um ambiente real e permite aos seus participantes a interação com o mesmo. O objetivo dessa tecnologia é recriar ao máximo a sensação de realidade para um indivíduo, levando-o a adotar essa interação como uma de suas realidades temporais. Para isso, essa interação é realizada em tempo real.

Neste ambiente, genericamente chamado como “mundo virtual”, o internauta pode transportar-se enquanto um “ser virtual” e compartilhar novos tipos de informação e interagir de novas maneiras com outros “seres virtuais”. Cada utilizador de um metaverso se insere ali enquanto um habitante deste novo mundo, constituindo-se em um *avatar*<sup>14</sup>, e dando início a uma forma de comunidade virtual, uma experiência de sociedade inserida em um mundo *on-line*. Estas novas possibilidades de navegação e interação abrem novos horizontes inexplorados, e cabe ao sujeito identificar e recriar em terceira dimensão a sua existência virtual. Conforme citado em reportagem publicada na revista *PCWorld*<sup>15</sup>, *Philip Rosendale*, fundador e presidente do *Linden Lab*, criador do metaverso *Second Life*, considera que os mundos *on-line* sejam como “novos meios da expressão humana”. Conforme a já citada reportagem, “hoje você pode ler uma notícia, mas não pode clicar na história e recriar, em 3D,

---

<sup>13</sup> Disponível em: <[http://pcworld.uol.com.br/reportagens/2006/11/23/idgnoticia.2006-11-23.9404670736/paginador/pagina\\_5](http://pcworld.uol.com.br/reportagens/2006/11/23/idgnoticia.2006-11-23.9404670736/paginador/pagina_5)> Acessado em 15 jan. 2007.

<sup>14</sup> Representação gráfica de um utilizador em realidade virtual. O termo *avatar* provém do Hinduísmo e significa uma manifestação corporal de um ser imortal.

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://pcworld.uol.com.br/reportagens/2006/11/23/idgnoticia.2006-11-23.9404670736>> Acessado em 05 jan. 2007.



o lugar onde o evento ocorreu e percorrê-lo na companhia de outras pessoas que estiverem lendo a mesma notícias naquela mesma hora.

Tornar-se um produtor de conhecimento, e não mero espectador, interagindo com outros sujeitos, em uma troca de informações, possibilita um campo impar para a recriação de novas subjetividades para o sujeito. Assim, para *Philip Rosendale*, na já citada repostagem:

Mundos online 3D estão destinados a desempenhar um papel crucial na extensão desse poder de expressão e interação. “O mundo real não é tão maleável como gostaríamos que fosse”, diz *Rosendale*. “Devido ao grau de alterabilidade do *Second Life*, é provável que em poucos anos todos tenham uma identidade em mundos 3D. Sua identidade lá – a representação que será seu corpo e personalidade no *Second Life* – será um descrição mais precisa de quem você é mentalmente do que o corpo com o qual você anda por aí.

#### 4.1 O Metaverso *Second Life*.

Figura 01. Tela de abertura do sistema.



Fundada em 1999 por *Philip Rosedale*, a empresa estadunidense *Linden Lab* criou o metaverso *Second Life* ([www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)) no ano de 2003. Enquanto sistema, o *Second Life* se compõe de duas partes: o usuário e o servidor. O servidor é responsável pela armazenagem de informações e execução do programa, na forma de um conjunto de computadores localizados junto à empresa *Linden Labs*, mantenedora do *Second Life*. Executados continuamente (salvo períodos de manutenção), estes possibilitam a conexão por parte do usuário ao *Second Life* através do *download* de um programa, a ser armazenado no computador deste usuário e acessado quando houver o interesse deste usuário em participar do *Second Life*. Neste momento há a conexão entre as duas partes que compõe e dão “vida” ao sistema, o servidor que mantém o metaverso em condições de navegabilidade e o usuário que integra a comunidade de usuários deste metaverso.

Estatísticas oferecidas pela empresa *Lindel Lab*, informam que o número de usuários globais alcança a marca de 10.601.041 *avatares* em 31 de outubro de 2007. As tabelas abaixo<sup>16</sup> explicitam o total de usuários cadastrados em comparação com os usuários ativos, bem como a evolução do cadastro de usuários de outubro de 2006 a outubro de 2007.

Tabela 01. *Logins no Second Life*.

Residentes logados durante os últimos 07 dias	441.550
Residentes logados durante os últimos 14 dias	605.066
Residentes logados durante os últimos 30 dias	880.212
Residentes logados durante os últimos 60 dias	1.412,534
Total de Residentes	10.601,041

<sup>16</sup> Disponível em: <[http://secondlife.com/whatis/economy\\_stats.php](http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php)> Acessado em 02 nov. 2007.

Tabela 02. Evolução da População.

Ano	Mês	População de <i>Avatares</i>
2006	Outubro	1.198.147
2006	Novembro	1.731.796
2006	Dezembro	2.267.092
2007	Janeiro	3.136.259
2007	Fevereiro	4.136.514
2007	Março	5.127.769
2007	Abril	5.956.170
2007	Mai	6.860.473
2007	Junho	7.729.655
2007	Julho	8.548.178
2007	Agosto	9.252.781
2007	Setembro	9.596.742
2007	Outubro	10.601,041

Esta mesma fonte de dados informa que 61,98% de seus perfis *avatares* – considerados ativos – situam-se na faixa etária dos 18 aos 34 anos – as chamadas gerações Y e Z. Há de se considerar aqui que estes dados etários têm por base informações prestadas pelos usuários no momento de sua inscrição no *Second Life*, informações estas que a própria empresa *Linden Lab* reconhece ainda não poder conferir na totalidade quanto a sua veracidade. Entretanto, a empresa divulga que um maior controle na verificação da idade estará disponível no ano de 2008<sup>17</sup>.

<sup>17</sup> Disponível em: <<http://mundolinden.blogspot.com/2008/01/previses-para-o-second-life-em-2008.html#links>> Acessado em 05 jan. 2008.

Tabela 03. Faixas Etárias.

Faixa Etária (anos)	<i>Avatares</i> Ativos	%
13-17	4.066	0,79%
18-24	129.698	25,13%
25-34	190.199	36,85%
35-44	117.285	22,72%
45 ou mais.	72.221	13,99%
Desconhecidos	2.680	0,52%
Total	516.149	

Dados de setembro de 2007 identificavam o Brasil como o terceiro país em número de *avatares* considerados ativos. Duas considerações podem ser remetidas a este número. Primeiramente, isso ocorreu em função do lançamento da versão em português do programa, no dia 23 de abril de 2007, disponível através do site <http://www.mainlandbrasil.com.br>. Através desta versão, aventa-se a possibilidade de uma noção de comunidade no sentido de uma língua e signos culturais em comum. Também se destaca o universo de usuários de internet residentes no país, e a quantidade de horas passadas por estes internautas em frente ao computador, principalmente em redes sociais e comunidades. Segundo o relatório mensal emitido pelas empresas Ibope/*NetRatings*<sup>18</sup>, o número de usuários brasileiros que acessou a internet em sua residência atingiu o patamar de 20,1 milhões em setembro de 2007.

<sup>18</sup> Disponível em: <<http://idgnow.uol.com.br/internet/2007/10/31/idgnoticia.2007-10-31.0016378053/>> Acessado em 12 nov. 2007.

Considerando residências, trabalho e locais públicos, o número total de pessoas com idade acima de 16 anos que acessaram a internet até junho deste ano foi de 36,9 milhões no Brasil. Também identificado neste relatório, a categoria “Buscadores, Portais e Comunidades” se encontra na primeira posição em tempo de navegação por internauta, passando de 03 horas e 39 minutos em setembro de 2006 para 04 horas e 40 minutos em setembro de 2007. Com tudo isso, o internauta brasileiro lidera o uso mundial da internet residencial, com 22 horas mensais por pessoa. Na tabela abaixo se destaca a população de *avatares* ativos no *Second Life*, por país.

Tabela 04. População de avatares ativos no Second Life.

País	%
Estados Unidos	30,32%
Alemanha	7,93%
Brasil	7,17%
Japão	6,94%
Reino Unido	6,78%
França	5,34%
Itália	4,91%
Holanda	3,40%
Espanha	3,33%
Canadá	2,98%
Outros	20,90%

O metaverso *Second Life* se apresenta, então, como um simulador da vida real em um mundo virtual criado em três dimensões. Sua estruturação se dá na forma de “ilhas” as quais possuem características e propostas de utilização segmentadas ao sabor de inúmeros interesses temáticos. Neste sentido, cada ilha poderia ser comparada a uma pequena comunidade, sendo que o seu conjunto formaria a “sociedade” deste metaverso.

A “identidade” deste metaverso, *Second Life*, traduzindo-se para o português significa “segunda vida”. Trata-se da possibilidade do sujeito recriar-se a si mesmo em um metaverso virtual, representado através de um “avatar” – nome dado as representações gráficas que circulam e se relacionam neste universo. A transcrição “*Your World. Your Imagination*”, que aparece em destaque na página principal<sup>19</sup> deste mundo, exemplifica a proposta deste ambiente: “crie seu mundo através da sua imaginação”. Embarque em novas possibilidades aonde os limites de interação com o ambiente 3D vão além da sua criatividade.

As possibilidades de ação neste ambiente variam de acordo com o uso que o usuário dele fará, sendo que estas serão listadas e brevemente comentadas abaixo, para melhor explicação posterior.

→ Jogo: Apesar de não haver um objetivo geral definido no *Second Life*, como a conquista de algum território inimigo, por exemplo, algumas ilhas oferecem a possibilidade do jogo, com níveis de dificuldade e objetivos a serem alcançados.

→ Simulador: A apresentação do metaverso *Second Life* em três dimensões, recriando diversos aspectos sociais e econômicos do mundo off-line, permite ao usuário a utilização deste enquanto uma simulação de um espaço social vivido – virtualmente. Mesmo sem um objetivo específico, apenas o de “viver”, tal fato também poderia ser considerado um jogo.

---

<sup>19</sup> [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)

→ Comércio virtual: Ao recriar aspectos existentes na sociedade off-line, o *Second Life* instituiu uma variável econômica em seu espaço, com troca e comercialização de bens, e o uso de uma moeda própria (*Linden Dollars*). Teoricamente, existiria a possibilidade de um *avatar* constituir uma vertente econômica neste espaço, garantindo virtualmente – em tese – o seu sustento no mundo *off-line*.

→ Ambiente de Educação a Distância: Através do uso de recursos de ambientes em três dimensões e de aprendizagem como o *SLOODLE*, que integra o *Second Life* junto ao *Moodle*<sup>20</sup>, diversas instituições de ensino desenvolvem projetos de ensino a distância neste metaverso. Como exemplo, temos a “Cidade do Conhecimento 2.0”<sup>21</sup>, operada pela Universidade de São Paulo.

→ Rede Social: *Avatares* se socializam com outros *avatares* no *Second Life*, através de conversas e/ou eventos sociais. Dada a possibilidade de se anexar a cada *avatar* um perfil básico com informações acerca de suas qualidades “*off-line*” e de se inserir determinados *avatares* em uma lista de amigos neste tipo de sociedade virtual fica possibilitada a formação de uma rede de conhecidos e/ou amigos de forma similar a outras redes de relacionamento, como o *Orkut*.

Primeiramente identificado como um simples jogo, como “*The Sims*”<sup>22</sup>, o *SecondLife* extrapolou tal definição, ao passo que atualmente este possui multi-definições, de acordo com o uso que o internauta/sujeito faz dele. O ambiente virtual *Second Life* pode ser considerado um sistema computacional voltado principalmente para o entretenimento e pode ser encarado como um jogo, um mero simulador, uma rede de produção/comércio/ e consumos virtuais ou uma rede social. Quem o molda são os desejos e anseios de uma sociedade virtual, formada por *avatares*, tendo por trás indivíduos reais.

Desenvolvido tal qual uma rede social *off-line*, nele, além de se poder interagir com outros *avatares* de todo o mundo em tempo real, é possível também criar seus próprios

---

<sup>20</sup> Software livre, de apoio à aprendizagem, executado num ambiente virtual.

<sup>21</sup> Disponível em: <<http://www.cidade.usp.br/blog/>> Acessado em 10 jan. 2008.

<sup>22</sup> *The Sims* é um jogo de computador de simulação em três dimensões.

objetos e negócios, lucrando com eles, participar de eventos sociais diversos e movimentos políticos. Se relacionar das mais diversas formas, desde uma simples conversa mantida descompromissadamente até uma relação estável, incluindo aí relações sexuais e o nascimento de bebês, tudo em modelagem 3D. Enfim, personalizar completamente seu *avatar*, condicionado, ou não, à sua modelagem no universo *off-line*.

O fundamento do jogo está em incentivar cada jogador a encontrar um meio de sobreviver, aprendendo e desenvolvendo atividades lucrativas, as quais irão refletir diretamente em seu poder aquisitivo dentro do jogo. O *Second Life* possui sua própria moeda, o *Linden dollar* (L\$), que pode ser convertida em dólares verdadeiros, respeitando a sua cotação no dia corrente. O empreendedorismo de cada avatar/sujeito ditará seu sucesso neste mundo, e dados de setembro de 2007 indicam a troca de US\$ 6.685.585,14 por *Linden Dollars*, ante US\$ 6.614.056,69 no mês anterior. Já é dada a existência, inclusive, da primeira milionária<sup>23</sup> real oriunda desta economia. *Anshe Chung*, *avatar* usado pela chinesa *Ailin Graef* acumula através da venda de terrenos virtuais, uma fortuna em *Linden Dollars* que, se convertida para o mundo *off-line*, alcança a cifra de um milhão de dólares. A tabela abaixo mostra a evolução cambial de setembro de 2006 a setembro de 2007.

---

<sup>23</sup> Disponível em: <<http://idgnow.uol.com.br/internet/2006/11/27/idgnoticia.2006-11-27.4099972837/>> Acessado em 06 dez. 2007.



Tabela 05. Evolução na troca de Dólares por Linde Dollars

Mês / Ano	Dólares trocados por <i>Linden Dollars</i>
Setembro 2006	\$1.726,581
Outubro 2006	\$2.116,961
Novembro 2006	\$2.626,763
Dezembro 2006	\$3.858,847
Janeiro 2007	\$4.987,208
Fevereiro 2007	\$5.621,839
Março 2007	\$7.251,903
Abril 2007	\$7.190,159
Mai 2007	\$ 6.837,555
Junho 2007	\$6.790,904
Julho 2007	\$7.277,153
Agosto 2007	\$6.614,057
Setembro 2007	\$6.685,585

Um dos grandes diferenciais da plataforma virtual *Second Life*, é a de que ela contém todos os fundamentos encontrados na sociedade *off-line*, a interação, o trabalho e o consumo, construído em cima de um sistema econômico virtual, mas cercado dos mesmos motes subjetivos de desejo encontrados no ato de consumir, na sociedade *off-line*.

O acesso a este metaverso se dá tanto na forma não paga quanto na paga, através de cartão de crédito. O principal diferencial entre o usuário que não paga e o que paga, é de que o segundo dispõe da possibilidade de compra e/ou aluguel de terrenos e de uma quantia mensal em *Linden Dollars*, utilizada no consumo e troca de bens/serviços neste universo virtual. Já a posse de um terreno, garante ao usuário o status de construir e possuir uma moradia, com a qual poderá tanto receber “amigos virtuais” – confraternizando o seu *avatar* – quanto obter alguma forma de renda, ao instituir um negócio neste terreno.

Aos dois usuários (o que paga e o que não paga) é facultada a possibilidade de “trabalhar” e “criar objetos” a fim de gerar renda, como em um sistema capitalista tradicional. Quanto aos usuários gratuitos, percebe-se um esforço maior de socialização e inserção neste universo. Como em uma sociedade *off-line*, a mão de obra de um *avatar* é o meio de seu sustento, de forma que o sujeito que for inserir-se de forma atuante neste meio necessita ou de alguma forma de trabalho remunerado ou da capacidade de criação de objetos atrativos a serem vendidos a outros *avatares*. Nota-se uma estrutura social onde há uma forma de “elite virtual”, que dispõe de meios para pagar ao acesso e capacidade de geração de renda através de idéias / informações. Concomitantemente a isso, usuários gratuitos utilizam *avatares* para geração de renda através de serviços / objetos, constituindo se em uma forma de classe média / burguesia capacitada, ao passo que aos outros *avatares* resta apenas vender a sua mão de obra, neste caso sob os mais diversos meios, como *strippers*, prostitutas, vendedores em lojas de comércio virtual existentes no *Second Life* ou na forma de zumbis, que seria o pagamento pela permanência de um *avatar* em determinada ilha – mesmo que imóvel e sem nenhuma interação - a fim de garantir lhe uma maior população residente. Está tática dá visibilidade à ilha e as suas possíveis ações de marketing e negócios.

Levando se em consideração de que trata se de um ambiente virtual, há de se denotar aspectos técnicos no acesso ao programa. O acesso se dá através do download de um arquivo que, depois de instalado no computador do usuário, fará o “*logon*” ao sistema. A configuração mínima exigida para a instalação do programa de acesso informada é:

- Conexão com Internet: cabo ou *DSL*;
- Sistema Operacional: *Windows XP* (Service Pack 2);
- Processador: 1.6GHz *Pentium 4* ou *Athlon 2000+* ou superior;
- Memória: 512MB ou superior;

▫ Placa de vídeo: *nVidia GeForce FX 5600, GeForce 6600, ATI Radeon 9600, X600* ou superior.

A configuração técnica do computador exigida, na atualidade, se encontra dentro ou acima do padrão de qualquer máquina que for adquirida nova. Para máquinas mais antigas, haverá problemas para se rodar o programa. A usabilidade do programa, o manuseio de *avatares*, pode ser considerada fácil, desde que o internauta/usuário tenha noções de navegação em páginas da internet e utilização de controles de teclado, condição esta que pode se afirmar suplementada por quem acessa ao sistema. E, mesmo um usuário novato, com o passar do tempo, assimilaria facilmente o uso do programa.

Além do fator técnico, o mais importante talvez seja a necessidade de uma conexão à internet de alta velocidade, por banda larga (cabo ou *ADSL*). Apesar de sua popularização nos últimos anos, o seu custo e o acesso a ela ainda estão distante de grande parte da população internauta mundial. Com isso, o acesso ao *Second Life* acaba, atualmente, se dando entre as camadas sociais mais favorecidas, seja pela condição de pagamento, seja pela localização geográfica com disponibilidade de conexão de banda larga.

Entretanto, se em um passado não tão distante, o acesso a internet também se dava primordialmente dentre as camadas sociais mais favorecidas, atualmente existem possibilidades cada vez mais democráticas para o acesso a rede mundial de computadores, seja através de programas de inclusão digital, tele-centros ou “cibers-cafés”. Assim sendo, vislumbra-se a possibilidade de uma maior participação social em metaversos num futuro próximo. Ao *Second Life*, cabe a primazia de ser uma espécie de tubo de ensaio de um futuro não tão distante.

O processo de interação e navegabilidade no interior do *Second Life* se dá através da criação de um *avatar*, representativo do usuário/internauta, o qual percorre ambientes construídos em terceira dimensão, normalmente cópias que remetam a aspectos geográficos e identitários de localidades situadas no mundo *off-line*. Ao se entrar no sistema, o metaverso oferece um sistema de ajuda ao *avatar*, no caso: como se vestir, construir a sua aparência; como se mover; quais as comunidades e como procurar por assuntos ou pessoas do interesse do *avatar* no *Second Life*.

Imagem 02: Orientações Gerais no Second Life.



Para o processo de sociabilidade, há a possibilidade de se procurar através de um sistema de buscas por outros *avatars*, pelo nome, desde que estejam conectados ao *Second*

*Life*. Também, caso surjam identificações entre *avatares*, é possível adicioná-los a uma lista de amigos, a qual facilita contatos posteriores.

A divisão dos ambientes no *Second Life* se dá na forma de ilhas, normalmente com um sentido temático, novamente remontando a significados pré-existentes, como monumentos ou construções símbolos de alguma localidade, cidade, estado ou país. Enquanto proposta de construção de uma segunda vida, tais signos são trazidos ao metaverso a fim de lhe darem autenticidade, conectando os universos *off* e *on-line*. Ilha Brasil, Brasil Curitiba, Copacabana, Brasil Nordeste, Porto Alegre, ou Anhangabaú, denotam as construções de espaços de referencialidade dentro deste metaverso, gerando um conjunto de ilhas que poderiam ser tratadas como uma comunidade própria.

A navegabilidade de um *avatar* ocorre das mais diversas formas, desde objetos criados dentro do *Second Life*, como automóveis e naves, caminhando, até a possibilidade virtual de um *avatar* voar de um espaço para outro, de uma construção para outra, em um ambiente onde a imaginação é convidada a extrair de si o máximo de sua potencialidade. O processo de navegação entre uma ilha/comunidade e outra se dá através do “teletransporte”, sistema que remete o *avatar* de um local a outro. E dentre uma mesma ilha, percebe-se que as técnicas mais utilizadas são as caminhadas, tal qual no mundo *off-line*.

Imagem 03: Nave.



Quanto ao processo de interação comunicacional, esta se dá principalmente através da escrita, sendo o inglês o idioma principal. Ao se comunicar com outros *avatares*, uma caixa de diálogos aparece no lado inferior esquerdo da tela do computador, por onde as conversas do grupo podem ser visualizadas. Sons programados, como risadas, flatos e arrotos, estão disponíveis aos *avatares*, para utilização. Em alguns ambientes existe a possibilidade de conversação com voz<sup>24</sup>, em outros há a opção de se ouvir música, tal qual uma estação de rádio.

Imagem 04: Conversa.



Uma observação importante é de que a versão brasileira, lançada neste ano de 2007, trabalha com o idioma português, o que permite o acesso através desta língua a todos os ambientes do *Second Life*, não só os criados e mantidos pelo *Second Life Brasil*. Tal fato deve-se a parceria entre os dois metaversos, que na realidade seriam um só, tanto que a inscrição de “*Elijah Pessoa*” no *Second Life* foi aproveitada para o ingresso no *Second Life Brasil* – em português.

Os espaços virtuais existentes no *Second Life* compreendem vazios que tornam necessária a exploração e a procura por outros residentes. Dado o último número de residentes *logados* durante um período aleatório de 07 dias serem de cerca de 450 mil *avatares*, não se possui uma população virtual passível de interação comparada ao site de relacionamentos

<sup>24</sup> Disponível em: <<http://idgnow.uol.com.br/internet/2007/06/15/idgnoticia.2007-06-15.5985158597/>> Acessado em 20 out. 2007.

*Orkut*, por exemplo. Entretanto, 450 mil *avatares* se traduzem, a priori, em 450 mil identidades potencialmente negociando significados. Em matéria de potencialidades, este número pode parecer ínfimo frente aos 68 milhões<sup>25</sup> de usuários cadastrados no *Orkut* em agosto de 2007, entretanto, é um valor considerável quando comparado há uma sala de bate papo, ou *chat*.

Entende-se aqui a finalidade do *Second Life* como algo mais próximo de uma sala de bate papo, donde há participação e interação entre diferentes *Nicks / Avatares*, diferentemente de um perfil num site de relacionamentos – como o *Orkut*, onde uma identidade é exposta, perpassando os mundos *off* e *on-line*. Especificamente pela potencialidade na recriação de multi-identidades, as propostas identitárias do *Orkut* (e similares) se diferem do *Second Life*, principalmente no que tange, atualmente, ao anonimato e menor necessidade de correspondência entre os mundos *on* e *off-line*.

Ao navegar – ou voar – por este metaverso, um *avatar* acaba pesquisando e encontrando eventos que aglomerem outros *avatares*. Como em uma localidade geográfica qualquer situada no mundo *off-line*, o desconhecido procura por ambientes mais povoados, como o centro de uma cidade, ou um *Shopping Center*, a fim de se relacionar em sua nova comunidade. No caminho outros *avatares* são encontrados e estes podem se mostrar hostis ou amigáveis, novamente da mesma maneira como no mundo *off-line*.

Num primeiro momento há uma infinidade de novas possibilidades para um *avatar* recém chegado ao metaverso. Instituições sociais e educacionais, e grandes marcas globais e nacionais (como TAM, Bradesco, Adidas, Nokia, Volkswagem) possuem filiais virtuais instaladas em ilhas, as quais são permitidas desde uma visita e visualização de seus produtos

---

<sup>25</sup> Disponível em: <<http://idgnow.uol.com.br/internet/2007/08/28/idgnoticia.2007-08-28.4241925897/>> Acessado em 10 set. 2007.

de forma virtual, até a compra de algum destes produtos, na forma virtual, para ser entregue posteriormente em sua forma “real” no mundo *off-line*.

Quanto a este detalhe, o ato de consumir demanda grande interesse por parte dos *avatares*, dado o movimento virtual que se enxerga frente aos locais de compras. Em uma sociedade global, onde o ato de consumir se introduz no cerne do processo identitário, reforçando signos e delimitando tribos, este consumismo virtual reforça parte da integralização de significados *off-line* para o *Second Life*.

Assim como em outras experiências virtuais, as relações e o sexo se fazem presentes no *Second Life*. Relações relativamente estáveis entre *avatares*, casamentos e nascimento de bebês virtuais já se verificaram nele. Contudo, se faz presente uma questão identitária importante: não há garantia de que o sexo correspondente ao *avatar* corresponda ao usuário/sujeito no mundo *off-line*. Trata-se de uma liberdade dada ao sujeito de brincar com a sua sexualidade das mais diferentes formas. Sem os “pré conceitos” morais existentes na sociedade real, diversas taras e fetiches podem ser experimentados. Heterossexuais, bissexuais e homossexuais podem se confundir em uma teia de novas experimentações de desejos, as quais englobam também a pedofilia. O virtual parece sempre possibilitar ao sujeito, o surgimento de diversas nuances sexuais até então obscuras. Pelo mote da curiosidade e experimentação, o proibido se torna conhecido num ambiente sigiloso e sem conexões com o real - cercado de regras e morais. Além do *Second Life*, com as suas potencialidades de relações sexuais em três dimensões, outro site oferece exclusivamente tal serviço<sup>26</sup>.

Cabe ao sujeito, através de seu *avatar*, persistir em um ambiente novo, por vezes hostil, à procura de simbioses com o “outro”. Tal busca, dado o contingente populacional

---

<sup>26</sup> Disponível em: <<http://www.redlightcenter.com/flashtour.asp?trq=4pnt468slvernwwid>> Acessado em 10 jul. 2007.



anunciado, pode se tornar maçante, sobretudo se este sujeito não estiver bem equipado tecnologicamente e não possuir a habilidade de navegar em espaços virtuais. Por isso, não causa estranheza que da população registrada de 10 milhões de *avatares*, apenas 440 mil freqüentem rotineiramente o *Second Life*. Vivenciar uma segunda vida exige empenho, tal como a rotina de se vivenciar a primeira vida. Mesmo que por curiosidade inicial, há de se produzir uma nova identidade, e explorar este metaverso. E caso o sujeito se sinta compelido a experimentar todas as possibilidades do *Second Life*, este irá sentir alguns dos tipos de pressão social exercidas também no mundo *off-line*. Passear, voar e experimentar novas sensações parecem desejos típicos do período da adolescência, e talvez um *avatar* acabe por passar por este período no *Secod Life*. Entretanto, se quiser crescer enquanto indivíduo virtual, se relacionar e consumir, o *avatar* acabará por experimentar a entrada num dos processos criativos do sistema, inventando coisas, ou como no mundo real, procurando algum emprego. *Avatares*, por mais virtuais que sejam se quiserem se inserir ao sistema dito “normal” precisam obedecer a certas normas implícitas, sendo a principal a de se manter sustentável em sua segunda vida.

A plataforma virtual *Second Life*, enquanto metaverso em três dimensões é um dado novo em nossa sociedade que carece de investigações empíricas mais profundas, até mesmo de literatura específica. Além do referencial teórico já citado, para produzir as impressões aqui citadas foram utilizadas horas de navegação – com um olhar aprofundado sobre o que se produz em matéria de conteúdo, nos mais diversos sentidos – e principalmente a subjetividade deste pesquisador.

Pesquisas conduzidas no *Second Life* não possuem a garantia de respostas totalmente verdadeiras, pois é facultado ao sujeito/*avatar* mentir ou não ao responder. A verificação de dados nem sempre é passível de conferência, como que em um programa de mensagens

instantâneas ou página de relacionamento pessoal, onde se pode verificar certas condições do sujeito no mundo *off-line*. Tendo isto em vista, alguns dados coletados em uma pesquisa<sup>27</sup> acerca do *Second Life*, serão apresentados e analisados adiante.

A pesquisa, realizada pela empresa eCMetrics entre agosto e setembro de 2007, entrevistou 1.267 usuários do *Second Life*, todos residentes na América Latina. Apesar das possibilidades mercantis, de produção e venda de conteúdo no site, sociabilidade e interação, este é considerado pelos seus usuários latino-americanos como “Um mundo virtual, paralelo em 3D. Um jogo interessante e emocionante. Uma experiência inédita para os sentidos”.

Considerado ou não como um jogo que recria a existência humana no ciberespaço, alguns fatos correlacionados apontam para o estágio em que este metaverso se encontra no Brasil, e quais as possibilidades futuras de imersão do internauta brasileiro e latino americano.

A pesquisa informa que 63,7% dos brasileiros consideram o *Second Life* como um lugar de diversão (ante 43,8% de outros países). Esta característica ressaltada dentre os brasileiros retrata o *Second Life* como um “local lúdico”, donde há liberdade para se “brincar” das mais variadas formas, experimentando diferentes personagens e diferentes identidades. Este dado é reforçado pelo fato dos brasileiros possuírem dois *avatares*, no mínimo, enquanto o restante da América Latina possui apenas um *avatar*.

Sete em cada dez pesquisados não possuíam bens ou propriedades no *Second Life*. Tal dado reforça a condição “de jogo” do metaverso, onde a prioridade do momento seria a do sujeito brincar com a sua segunda vida, e não a re-construir enquanto campo de responsabilidades existentes no mundo *off-line*. Entretanto, 80% aspiram possuir alguma

---

<sup>27</sup> Disponível em: <[http://z001.ig.com.br/ig/34/51/968883/blig/secondlife/2007\\_41.html#post\\_18974767](http://z001.ig.com.br/ig/34/51/968883/blig/secondlife/2007_41.html#post_18974767)> Acessado em 02 nov. 2007.

propriedade no *Second Life* e quase cinco em cada dez usuários o consideram um local seguro para efetuar operações de *e-commerce*.

Esses dados parecem indicar que a maioria encontra-se em um estágio inicial de envolvimento com o jogo, onde ainda se está “descobrendo” as possibilidades disponíveis, mas em que já há o desejo instituído em se engajar na construção de uma vida mais ativa e complexa, com a posse de bens e atos de consumo. Para *avatares* possuidores de bens no metaverso percebem-se uma dose de exagero no que tange a ostentação. Construções destinadas à moradia de *avatares* apresentam-se suntuosas, com uma coleção de automóveis de luxo estacionados em seus pátios. Não se presencia residências com estética simplista e apenas um veículo, o superlativo aparece como dominante no *Second Life*. A tendência hiperconsumista descrita por Lipovetsky (2004) se faz presente também no metaverso.

A busca de gozos privados suplantou a exigência de ostentação e de reconhecimento pessoal: a época contemporânea vê afirmar-se um luxo de tipo inédito, um luxo emocional, experimental, psicologizado. (Lipovetsky, 2004, p. 26)

Adentrando-se no campo da sociabilidade e da representação identitária no *Second Life*, pouco mais de um terço (30,3%) dos brasileiros (contra 44,6% dos outros países) o vê com o propósito de explorar novos relacionamentos. A fim de facilitar tais contatos, 70% dos usuários brasileiros procuram moldar o aspecto de seu *avatar* o mais próximo possível com a sua identidade no mundo *off-line*. Tal dado merece uma atenção especial, pois o aspecto “físico” dos *avatares* presenciados no *Second Life* segue um padrão estético intuído pela beleza esperada no mundo *off-line*. Corpos esculturais, abdomens definidos, com músculos torneados se apresentam em *avatares* masculinos e delineados e magros para *avatares* femininos. O padrão de beleza se vê completado com tons de pele branca ou bronzeado, com cabelos bem cuidados, loiro ou moreno, e olhos claros, numa profusão que remete há um

padrão de beleza juvenil e europeu. Praticamente não se presencia a existência de *avatares* negros, acima do peso ou calvos, por exemplo.

Convém ressaltar que parece haver no *Second Life* uma maior tolerância frente a possíveis desvios estéticos intencionais em relação ao tradicional. Cabelos laranja ou topetes azuis não pareceram serem considerados ofensivos e limitadores de um maior entrosamento entre *avatares*. Talvez seja possível afirmar que o espaço on-line, por se tratar de uma existência virtual, sem o necessário contato com o real do mundo *off-line*, permite uma maior aproximação entre “diferentes”, a fim de se conhecerem, sem os receios ou constrangimentos que existam no mundo *off-line* para casos deste tipo. Poderia assim sinalizar-se uma possível maior liberdade para a experimentação do “outro” neste espaço.

Aspectos corporais como estes, transmitem valores culturais tipicamente enraizados na sociedade *off-line* e que são incorporados no processo de socialização virtual. Mesmo com a possibilidade de se construir uma segunda vida, esta trás trás consigo as tensões e dilemas presentes no imaginário estético da sociedade *off-line*.

Valores hedonistas e consumistas, apontados por Lipovetsky (2004) e Mafesolli (2005), presentes na configuração pós-moderna são simbolicamente instituídos no *Second Life*. A busca pelo prazer imediato, festas, experiências sexuais, consumismo, beleza e juventude permeiam o ato de brincar com a possibilidade de manipular identidades virtualmente. Turke propõe a possibilidade de se instituírem multi-identidades na internet e a conotação de jogo apontada na pesquisa avalia esta proposta, no sentido de um espaço livre para a criação e experimentação. Entretanto, tais personalidades não são imbuídas sem nenhum sentido presente no mundo *off-line*. A experimentação se caracteriza pela potencialização de valores pós-modernos, que se mantém no metaverso, fazendo com que o sujeito vivencie maiores emoções e subjetividades na internet.

Depois da modernidade que controlou, manipulou e organizou o espaço físico, estamos diante de um processo de desmaterialização (pós-moderna) do mundo. O ciberespaço faz parte do processo de desmaterialização do espaço e da instantaneidade temporal contemporâneos, após dois séculos de industrialização moderna que insistiu na dominação física de energia e de matérias e na compartimentalização do tempo. (Lemos, 2004, p. 128)

## 5. A CONSTRUÇÃO DO PROCESSO IDENTITÁRIO – VIRTUAL.

Após a apresentação dos diversos parâmetros que cercam o surgimento e o desenvolvimento da internet e das comunidades virtuais, faz-se necessário um processo de discussão teórico e histórico da construção da identidade por parte do sujeito, seja este situado tanto no mundo *off-line* quanto no *on-line*. Igualmente serão debatidas as condições sociais que se apresentaram para a confluência do sujeito a estas comunidades.

O direito a conquista da intimidade e da identidade pessoal do sujeito foi um processo histórico construído ao longo das gerações. O direito a privacidade é um dado recente em nossa sociedade. Anteriormente à revolução industrial, a sobrevivência dos indivíduos dependia da manutenção de pequenas comunidades onde cabia à família o papel de mantenedora das relações sociais, relações estas em que o indivíduo gozava de uma exposição pública de sua esfera privada. O fato de todos se conhecerem e não haver muitos segredos a se esconder se traduz na necessidade de todos saberem de todos por necessidade de garantia da perpetuação da comunidade. A família detinha o papel de "pequeno Estado", garantindo a ordem de tal grupo humano, ditando ordens e normas com vistas ao controle social de quem habitasse seu entorno. Com a revolução industrial e a conseqüente migração do meio rural para o urbano, couberam ao Estado a manutenção da ordem e garantia para que o incipiente sistema capitalista gerasse o progresso necessário à manutenção da nova classe operária. Neste cenário a família retira-se de cena quanto a sua função pública, tornando se responsável pela manutenção desta vez do foro privado em torno de laços de sangue, afim de gerar segurança entre seus membros frente aos avanços e transformações que a sociedade passava naquele momento (Schittine, 2004) .

Neste contexto, a arquitetura das residências burguesas que nasciam ganhavam peças individuais, banheiro, sala, quartos e cozinha. A família voltava-se para o seu seio íntimo, dando a cada um de seus integrantes a oportunidade de começar a vivenciar seu cotidiano voltado mais para si e seus parentes. O outro não importava mais como antes, e a proteção de seus "iguais" em torno deste núcleo familiar passou a ser a prioridade. Era o começo do individualismo. Cada um era único e possuía o seu valor subjetivo construído em cima disto. O direito ao foro íntimo era a garantia deste indivíduo perante uma sociedade sempre em estado vigilante e punitivo, que conforme Michael Foucault (2004) mantinha o outro em constante observação pelos seus semelhantes, como forma de manutenção da ordem e do *status quo*. Tal estado de vigilância ao "eu" pelos "outros" também pode ser verificado em Goffman (1988), ao identificar os processos de manipulação da identidade entre os ditos "normais" e os "estigmatizados", a fim de conviverem em sociedade, sem ocasionar sentimentos de repulsa e estranhamento frente à diferença de um estigma. Desta forma, categorias sociais como homossexuais e prostitutas mantinham tal identidade confinada a sua intimidade.

A partir da segunda metade do século XX, vidas eram centradas em torno de si mesmas, até chegarem ao ápice do individualismo. O direito ao seu "mundinho" ocorria restringindo-se essa individualidade ao quarto, ao aparelho de televisão individual e, finalmente, ao computador. Uma máquina que traz em sua configuração a essência individualista (meu computador, meus documentos, minhas imagens), mas que, como poucas até então, permitia ao indivíduo encontrar novas formas de abrir para o público seu espaço privado, apesar de passar muito tempo protegendo seu espaço privado de um público cada vez mais invasor.

Pois então, qual foi o mecanismo gerador desta inversão de significado do privado

para o público? Apesar da conquista à intimidade, o indivíduo continua necessitando da comunicação com seus pares, ele se fechou tanto em torno de si mesmo que acabou por tornar-se um estranho para si mesmo, de tal forma que este só poderá regressar ao seu “eu” no momento em que re-descobrir no “outro” um reflexo de si próprio. Esta é a razão do reingresso no público: é ele que vai ajudar a redefinir no indivíduo, o seu lado privado, a sua identidade.

...depois de passar tanto tempo tentando estabelecer o seu espaço privado e a sua reclusão em relação aos outros, o indivíduo começou a sentir uma enorme solidão. Desdobrou então o seu mundo para uma outra esfera que, embora virtual, possibilitava relações com pessoas reais... (Schittine, 2004. p. 96)

O estranho passa a ser o próximo. Porém, de que forma?

Quando todos estão se vigiando mutuamente, diminui a sociabilidade, o silêncio é a única forma de proteção, (Richard Sennett - O declínio do homem público). (Schittine, 2004, p. 46)

Busca-se transpor a esfera privada para a pública, porém, com segurança. O fato de haver outros iguais observando, mesmo que discretamente ou indiretamente, constrange o comportamento do indivíduo. A intimidade típica da sociedade industrial experimenta na atualidade um processo de publicização do “eu”, por vezes para pessoas totalmente “estranhas” - "vivemos numa sociedade que criou os estranhos mais próximos de que se tem notícia" (Schittine, 2004. p. 111).

Uma das maneiras encontradas para a transposição da esfera privada para a pública é o ciberespaço - "a intimidade é compartilhada, mas entre o diarista e seu público existe um vidro que não é permeável: a opaca tela do computador. Por trás dela está cada observador cada indivíduo isolado no seu ambiente." (Schittine, 2004. p. 47) -. A constituição de comunidades virtuais – visíveis para o mundo, de redes fundadas em torno de afinidades pessoais, diluiu as fronteiras entre aquele que, por exemplo, se inscreve em uma página



(*profile*<sup>28</sup>) na rede de relacionamentos Orkut e aquele que a visita. Ao buscar maiores informações acerca do sujeito ali inscrito, o visitante enfraquece a linha divisória entre o público e o privado. Quem é usuário de uma comunidade virtual utiliza-a esperando se reconhecer naquele que a lê, observando assim que não está sozinho em suas questões e reflexões, que o outro não está tão distante.

A necessidade de comunicação, pertencimento e reconhecimento são traços humanos que encontram no meio virtual a segurança necessária para se firmarem. Enquanto o mundo *off-line* segue sendo abalado pela maleabilidade de valores e paradigmas, gerando insegurança no indivíduo (Bauman, 2003), o meio virtual aparece como gerador e mediador de seguranças entre as partes sociais. Num mundo líquido em transformação, a construção identitária da subjetividade e seu campo de significados encontram uma infinidade de novas possibilidades no meio virtual.

A internet converteu-se num laboratório social significativo para a realização de experiências com as construções e reconstruções do eu que caracterizam a vida pós-moderna (Turke, 1997, p. 265)

Percebe-se até aqui as múltiplas potencialidades para a construção do processo de identidade do “eu” no mundo *on-line*. Seja através de um blog com narrativas da vida pessoal, seja através da sociabilidade ocorrida em salas de *chat* ou no *Second Life*, o espaço virtual exhibe os mais diversos campos para esta experiência identitária. E tais processos podem diferir entre si dependendo do espaço virtual em que surjam.

Em um *blog* ou *fotolog* a identidade apresentada tende a ser contínua, pois tal espaço costuma remeter continuamente a uma construção de sujeito existente no mundo *off-line*. Cria-se uma “história do sujeito” registrada virtualmente, através de textos ou fotos. Diferentemente, salas de *chat* proporcionam o desligamento do internauta a qualquer

---

<sup>28</sup> Do inglês “profile”: Perfil, página pessoal com dados pessoais.

momento e a sua volta posterior com outra personalidade.

Em consecuencia, el personaje virtual individual está a La vez demasiado comprometido con la particularidad del self que proyecta y demasiado pouco comprometido com la continuidad de esse self. (...) si uma interacción on-line resultaba demasiado embarazosa o desagradable era fácil desconectarse y volverse a conectar com um nombre distinto y empezar asi de nuevo. (Jones, 2003, p. 224)

A fim de caracterizar as concepções acerca do processo de construção da identidade, tanto *off*, quanto *on-line*, serão compreendidos os períodos de construção do sujeito, partindo dos primórdios pré internet até as redes sociais construídas virtualmente. A história da representação da identidade do “eu” frente ao “outro” na sociedade dará suporte à busca de uma melhor compreensão das potencialidades da inserção e re-inserção do “eu” no espaço virtual.

Não é provavelmente um mero acidente histórico que a palavra “pessoa” em sua acepção primeira, queira dizer máscara. Mas, antes, o reconhecimento do fato de que todo homem está sempre, e em todo lugar, mais ou menos conscientemente, representando um papel... (Goffman, 1985, p. 27)

Tal qual uma encenação teatral, Erving Goffman sustenta que o individuo constrói uma representação de si mesmo para os outros, sendo que a própria estrutura do "eu" pode ser considerada segundo a maneira com a qual são executadas estas representações no social.

(...) este “eu” não se origina do seu possuidor, mas da cena inteira de sua ação, sendo gerado por aquele atributo dos acontecimentos locais que os torna capazes de serem interpretados pelos observadores. (Goffman, 1985, p. 231)

Estas representações, demonstrações de uma identidade do “eu” para com o “outro”, se dão, sobremaneira, através das relações sociais, através da interação. Cada evento requer do individuo uma nova encenação de seu “eu”, como que uma identidade construída de acordo com o que propõem as circunstâncias. Diferentes representações se dão em tais trocas, e novas identidades são sinalizadas em ambientes públicos e privados. Cenários profissionais requisitam uma representação, ao passo que cerimoniais formais, como o casamento ou um

ato político, requisitam outra. Passeios por parques, ou compras em um *Shopping Center*, empreendem outra identidade, diferindo esta em si até mesmo dentre estilos diferentes de *Shopping Centers*, por exemplo. Cabe ao público estabelecido em cada evento, a interação e o estabelecimento de novas normas de apresentação do “eu”. Da mesma maneira, mesmo em um “*happy hour*” com amigos, evento cotidiano e onde a formalidade não caberia, tal representação se daria.

Esta dialética se faz presente continuamente, pois quanto mais o sujeito acredita no papel social que desempenha, melhor a encenação, pois esta é pensada e concretizada não só para os outros, mas para o próprio eu, como que em uma forma de convencimento pessoal. E desta maneira, o sujeito “teatraliza” sua identidade perante os demais.

A fim de gerar segurança perante o “outro”, a sociedade acaba por categorizar os indivíduos nas relações sociais. Dada a multiplicidade de relações possíveis entre os diversos “eus” que compõe o espaço social, o “eu” sente-se seguro frente ao “outro” se este aparentar traços identitários considerados normais e de comum acordo frente ao restante da sociedade. O fato do indivíduo possuir uma família, freqüentar uma agremiação religiosa e possuir um emprego, o coloca em condições de igualdade perante a sociedade, não havendo então motivos para que a sociedade desconfie de seu caráter e de sua honestidade. Neste sentido, qualquer traço de diferenciação ocasiona a ruptura de um padrão social que remete a bons princípios sociais por parte dos demais, o que acaba por gerar a manipulação da identidade (Goffman, 1988).

Tal manipulação da identidade é caracterizada por Goffman como “identidade social real” e “identidade social virtual” (Goffman, 1988, p. 12). A primeira caracterizaria o indivíduo enquanto o que ele de fato seria - os atributos aos quais ele prova possuir - e a segunda as inspirações sociais nas quais ele se personifica a fim de aparentar a normalidade

exigida pela sociedade. Tais conjuntos de regras de comportamento social norteiam também o princípio de encenação teatral, já anteriormente citado (Goffman, 1985).

Entretanto, todo indivíduo possui a sua identidade pessoal (Goffman, 1988, p. 67), a qual o remete a um sujeito único, detentor de uma história de vida, com experiências e subjetividades próprias, possuidor de um conjunto de fatos conhecidos que não são encontradas em nenhum outro sujeito. Tais características estruturam a sua condição humana de sujeito, conforme Goffman explica:

A identidade pessoal, então, está relacionada com a pressuposição de que ele pode ser diferenciado de todos os outros e que, em torno desses meios de diferenciação, podem se apegar e entrelaçar, como açúcar cristalizado, criando uma história contínua e única de fatos sociais (...) (Goffman, 1988, p. 67)

Assim, através do processo de encenação de sua identidade, o indivíduo opera as mais variadas conexões entre a multiplicidade de seus “eus” (Goffman, 1988, p. 73) e a sua identidade pessoal. Tal processo de avaliação de “filtros” a serem utilizados para cada personificação de um sujeito perante aos demais é efetuado utilizando-se a noção de “informação social” (Goffman, 1988, p. 52), o conjunto de características mais ou menos permanentes do sujeito, em oposição a sentimentos ou intenções que o indivíduo possa possuir em dado momento.

Com a manipulação da informação social, parte-se para uma “estabilização” identitária do sujeito, na forma de uma identidade social virtual, em conformidade ao que a sociedade espera deste sujeito. E neste processo de engessamento das identidades, mesmo que a título de gerar uma margem de segurança frente ao outro, condicionou-se um tipo identitário ideal relativamente comum nas sociedades ocidentais: homem, branco, casado, pai de família, religioso e bem sucedido em sua profissão. (Goffman, 1988, p. 139) .

Por conseqüência, ainda percebe-se de maneira marcante a presença em nossa

sociedade deste tipo ideal de sujeito. Em que pesem as recentes liberdades conquistadas para com a expressão identitária do outro (Bauman, 2005), a sociedade contemporânea ainda se utiliza da expressão “família de comercial de margarina” para sinalizar o estereótipo de perfeição frente ao sujeito perfeito e sua família.

Diferentemente de Goffman, Hall propõe a presença de três concepções diferentes de identidade: A primeira estaria vinculada ao “sujeito do iluminismo”, sendo caracterizada basicamente pela idéia da existência de um indivíduo autônomo, integrado, centrado na razão e na unidade. A segunda teria ligação com o chamado “sujeito sociológico”, onde sua composição seria formatada a partir das relações interativas entre o “eu” e as instituições derivadas da sociedade moderna que, embora complexa, possibilitaria a identificação com estruturas mais ou menos estáveis. E por fim a terceira – do “sujeito moderno” – apresentar-se-ia ancorada na percepção de um “eu” fragmentado, maleável e múltiplo, que se encontraria imerso em um mundo essencialmente mutável e dinâmico, onde as instituições mostrar-se-iam com uma configuração bastante instável, conforme Giddens, Harvey e Laclau (Hall, 2002, p. 18).

Através destas concepções de sujeito, Hall adentra nas “concepções mutantes do sujeito humano” (2002, p.23), concentrando-se em identificar o sujeito humano “com certas capacidades humanas fixas e um sentimento estável de sua própria identidade e lugar na ordem das coisas” (2002, p. 23). Se, em períodos pré-modernos se partia da idéia de uma ordem divina enquanto sentido organizador da ordem mundana, os movimentos Renascentista e iluminista dos séculos XV e XVIII, centraram o sujeito em um conjunto “uno”, indivisível e singular (Hall, 2002, p. 25). Ao retirar-se a figura de Deus, da divindade, do centro de sua preocupação, coube ao homem o papel de redefinir a sua condição humana, através da racionalidade, descartando-se qualquer dogma pré-estabelecido ou ingerência do religioso no

sujeito. Ao tomar para si a capacidade de investigar e decifrar o todo, o sujeito adentra a era moderna.

A partir da revolução industrial e da conseqüente urbanização da sociedade, tem início um processo de complexidade das relações sociais. Onde antes haviam pequenas comunidades ou tribos, com relações limitadas, neste momento abre-se um extenso agrupamento de comunidades, na forma de cidades. Teias sociais são construídas e o sujeito passa a conviver com um todo complexo, com infinitas possibilidades de construção de uma identidade. A percepção do sujeito sociológico abarca tal processo, em que o “eu” seria formado através da troca de significados entre ele e o outro, englobando neste outro também as instituições fortalecidas com o advento da sociedade moderna. Desta forma, o Estado, a religião e a família também buscariam dar conta de uma estrutura estável que possibilitasse ao sujeito ancorar a busca de sua identidade.

Giddens (2005, p. 44) ao definir a questão da identidade no campo das ciências sociais, retrata tal aspecto, ao dividir a questão identitária em dois aspectos: a identidade social e a auto-identidade. As características atribuídas ao “eu” pelo “outro” denotam papéis sociais, e conseqüentemente uma identidade social. O “ser” enquanto profissão, gênero e condição política definem o sujeito na sociedade moderna “para o outro”, permitindo assim a construção de múltiplas identidades sociais. Tomando emprestada a idéia de máscaras de Goffman, diversas camadas de identidade poderiam ser construídas pelo “eu”, enquanto este manteria uma unidade íntima tratada por auto-identidade, como o desenvolvimento de um sentido único do sujeito e de sua relação com o mundo a sua volta. Tal negociação se dá através da interação simbólico, onde as relações do “eu” com o “outro” estruturam-se na forma de símbolos lingüísticos e corporais, por exemplo, e na troca de conhecimentos adquiridos e compartilhados. Este processo de negociação constante do eu para com o mundo

exterior processa o sentido do sujeito, na dualidade entre os seus universos privados e públicos.

Entretanto, a ordem e a segurança conquistadas com a modernidade, foram de certas formas implodidas com o enfraquecimento e o desmantelamento das redes de proteção social estabelecidas institucionalmente. Ambientes sociais relativamente estáticos, no que tange a segurança de um padrão vigente, deslocaram-se e deram lugar à mobilidade, a aceitação de novos padrões sociais e a flexibilidade. O “eu” torna-se então fragmentado, maleável e múltiplo. Hall trata tal período como modernidade, porém outros autores como Bauman, o chamam de pós-modernidade. O consenso teórico quanto ao ambiente no qual a sociedade atual emerge não existe. Assim como a sociedade se encontra difusa, teóricos reconhecem diversas variáveis modernas e pós-modernas convivendo lado a lado, de modo que não há consenso quanto ao período histórico vivido.

Apesar do enfraquecimento dos atores responsáveis pela sensação de segurança social, a sociedade se divide em gerações distintas que procuram a sua maneira conviver na busca pela segurança, ou no prazer imediato proporcionado por novas possibilidades de interação e vivência. Um ambiente dito “líquido”, onde o sujeito reconstrói sua condição freneticamente, lhe proporciona a manutenção de mais de uma máscara, descartada conforme a ocasião, e retomada posteriormente. O “eu” passa, desta maneira, a exercitar a sua condição de poli-identitário. A ausência de regras mais rígidas estabelecidas por um controle social nos moldes foucaultianos, permite a diferenciação e dá ao sujeito a possibilidade da experimentação. As fronteiras entre gênero, sexo, idade e condição se diluem ao ponto de possibilitar o exercício de novas interações humanas, na medida em que há a possibilidade da “fabricação” de novas identidades, através das quais o sujeito interage e trás consigo novas variáveis identitárias. Esta dinâmica é identificada por Bauman, que afirma que:

Em nosso mundo fluido, comprometer-se com uma identidade para toda a vida, ou até menos do que a vida toda, mas por um longo tempo a frente, é um negócio arriscado. As identidades são algo para usar e exibir, não para armazenar e manter. (Bauman, 2005, p. 96)

Neste aspecto, o aperfeiçoamento da internet e a democratização do seu acesso abrem novas potencialidades para o “eu” descobrir novos campos de significado e moldar diferentes identidades. A relativa ausência de um controle externo, de uma moral coercitiva no espaço virtual, dá ao sujeito a possibilidade de liberação de seus desejos, expondo questões que se encontravam imersas, muitas vezes controladas pela racionalidade, e pelos aparatos institucionais. Percebe-se em espaços *on-line*, um processo de desinstitucionalização do “eu”.

Cada vez mais as pessoas organizam seu significado não em torno do que fazem, mas com base no que elas são ou acreditam que são. (...) Segue-se uma divisão fundamental entre o instrumentalismo universal abstrato e as identidades particularistas historicamente enraizadas. Nossas sociedades estão cada vez mais estruturadas em uma oposição bipolar entre a Rede e o Ser. (Castells, 2006, p. 41)

Consolida-se socialmente a possibilidade de um momento inverso ao “eu” da modernidade (período industrial), período onde a existência do indivíduo era centrada em torno do trabalho, família e religião. Entretanto, faz-se necessário ressaltar que no mundo *off-line*, importantes autores indicam que estas instituições permanecem atuantes no processo de construção da identidade.

A condição atual da identidade na comunicação mediada por computadores é discutida em profundidade por Turkle (1997) e Donath (2003), as quais retomam a idéia de um sujeito multi-identitário, assim como Hall (2005, p. 18) e Goffman (1988, p. 73). Através da “erosão das fronteiras entre o real e o virtual, o animado e o inanimado, o eu unitário e o eu múltiplo” (1997, p. 12), o sujeito dá vazão a criação de diferentes personagens, aos quais interpreta – no mesmo sentido discutido por Goffman -, buscando ou não raízes em sua identidade mantida no mundo *off-line*.



Personagem vem do latim *per sonae*, que significa – aquilo que provém do som -, por outras palavras, a máscara dum actor. Torna-se interessante verificar que essa é também a raiz dos termos – pessoa – e – personalidade. (Turke, 1997, p. 269)

Os limites dados para a construção de uma identidade múltipla e fluida se encontram dentro do *self* do sujeito. A possibilidade de descompromissar-se com os padrões sociais verificados na existência *off-line*, dá ao sujeito um universo com o qual pode se praticar o exercício de “ser” os mais diversos “seres”. Fantasias são liberadas no ciberespaço sem um necessário compromisso com o mundo *off-line*. Uma relativa privacidade proporcionada por algumas destas ferramentas virtuais, aliada a uma noção de descontinuidade no espaço virtual, transfere ao mundo *on-line* a responsabilidade de promotora de anseios e desejos muitas vezes difíceis de externalizarem-se no mundo *off-line*.

Eu não sou apenas uma coisa, eu sou muitas coisas diferentes. Cada parte de mim encontra uma expressão mais plena nos MUDs<sup>29</sup> do que no mundo real. Assim, mesmo que nos MUDs eu me desmultiplique em vários eus, sinto-me mais “eu própria” nessas ocasiões. (Turke, 1997, p. 273)

O monitor de um computador pessoal adquire assim um novo significado, de porta de entrada para um universo virtual, onde infinitas possibilidades podem ser criadas, e as mais variadas fantasias, satisfeitas, com diversas formas de extensão do “eu”. A criação de mais de um *blog*, junto a um *fotolog*, uma página na rede de relacionamentos *Orkut* e/ou *MyEspace* sinalizam ao mesmo tempo a necessidade de estar junto ao outro na forma de comunidades virtuais, mas também a possibilidade da opção de vários espaços lúdicos de experimentação de novas facetas da identidade do internauta. Todas estas opções de comunidades podem remeter-se a uma única identidade virtual, estável, ou encontrarem-se difusas, cada qual como um exercício identitário.

Conforme Donath (2003), tal noção de identidade é vital para a manutenção de uma

---

<sup>29</sup> (*Multi-Users Domains* – simulações da vida real em que os utilizadores participam criando personagens e interagindo entre si).

comunidade virtual. Tal qual em uma interação *off-line*, se busca em uma comunidade virtual um conhecimento básico da identidade mantida por quem nos comunicamos. Esta identidade, seja próxima ou não da realidade *off-line*, serve como parâmetro balizador de interesses em comum e possíveis trocas de significados.

A própria noção do espaço virtual, permite ao sujeito interpretar a sua identidade como sendo fluída, múltipla e complexa. A quantidade de informações disponíveis na rede mundial de computadores, em uma vasta quantidade de sites exerce uma faceta sedutora frente ao internauta. A busca pela navegação em tantas opções de entretenimento e construção de novas identidades, pelo conhecimento disponível no mundo on-line e pela descartabilidade que permite que desliguemos o computador e nos distanciamos de tal universo a qualquer momento, se apresenta como uma opção sedutora para que novas experiências sejam ali mantidas.

Em tal processo de troca entre o sujeito e a internet, Turke (1997) identifica uma simbiose entre o humano e a máquina. É a máquina que, tanto reserva ao sujeito a entrada neste mundo *on-line*, quanto guarda em si os seus mais variados segredos e informações, como documentos, fotos e vídeos pessoais. Visto nos tornarmos humanos através da troca de símbolos, a máquina e a tecnologia poderiam se tornar um dos meios através do qual buscamos a nossa afirmação enquanto humanos. Assim, redes virtuais potencializariam e dariam respaldo a nossa condição de humano

Neste novo contexto, na busca da maquinização do mundo, um novo contexto cultural aflora na sociedade contemporânea. Uma cultura cada vez mais global, ocidental e mediada pela máquina - a cibercultura. Vive-se a possibilidade de um momento em que se dá um processo emancipatório via a maquinização do homem. E o computador pessoal, junto à

internet e suas redes de sociabilidade parece ter se transformado em uma extensão do humano, à qual são confiados novos prognósticos, novos desejos e novas subjetividades.

A fim de compreender melhor a relação de subjetividades entre o sujeito e o seu computador, através do mundo *on-line* faz-se necessário re-trabalhar o conceito de virtual. Este termo advém do latim “*virtuale*”, cunhado pela primeira vez no século XVIII dentro do campo da ótica, para definir “o foco de um espelho ou lente, determinado pelo encontro dos prolongamentos dos raios luminosos”. Virtual também significa algo que não existam como realidade, mas como potência ou faculdade.

Antes da massificação da internet, o virtual englobava junto ao computador experiências de simulação em três dimensões, com o auxílio de equipamentos tais como capacetes e luvas, que funcionavam como extensão do simulacro proporcionado pela máquina, fazendo com que o indivíduo vivenciasse experiências inexistentes, porém sentidas através de tais prolongamentos.

Portanto, a virtualidade não se trata de um produto do imaginário *cyber*, mas que apenas encontrou neste meio um campo fértil para prosperar. Todo o conteúdo, informação e forma de comunicação encontrada na web se trata, categoricamente, de um conjunto numérico de *bytes*, porém, como impactos decisivos no cotidiano da sociedade, pois advém da realidade dita concreta, e implica em troca de sentidos e possíveis desdobramentos reais. Imagens, sons, textos e vídeos se encontram dentro de cada computador. Não são tocáveis, mas podem ser sentidos objetivamente, através da escrita, do olhar e do ouvido, assimilando contornos de uma cultura da simulação.

A concepção de uma “encenação social” desenvolvida por Goffman (1985) permite uma discussão acerca do que viria a ser o “virtual”, sustentada também por Lemos (2004). A

virtualidade se caracteriza pelas alterações que ela traz nas concepções de espaço (desterritorialização), de tempo (desprendimento do aqui e agora) e pela inexistência dos limites de espaço. (Levy, 1995). Ao analisarmos as percepções que o eu faz de si mesmo e para os outros, e as que os outros esperam encontrar no eu, poderemos vislumbrar certo sentido de virtualidade em todas as manifestações sociais, pois estas envolvem idéias, pré-concepções, símbolos e tradições que cada sujeito espera do outro, enquanto ator ou enquanto platéia. Não há a noção de uma relação direta, mas a intermediação entre sujeitos e sujeito/platéia através da encenação. E tais concepções se dão subjetivamente, desarraigadas de limites temporais ou territoriais. Idéias pertencem ao campo subjetivo da mente humana, assim o virtual se caracterizaria enquanto pré-concepção que se crê constitutivo do outro, podendo ou não corresponder a realidade. O virtual então, se dá via encenação nos universos *off* e *on-line*.

A percepção da realidade e a identificação do que esta seja se dão não nas coisas do mundo, mas no que está entre elas, nas formas de percepção e interpretação dos eventos do mundo. O estatuto do real não é nada evidente (Lemos, 2004, p. 160)

Nesta teia de novas possibilidades para a experimentação de multi-identidades do sujeito, há de se considerar que a internet experimentou durante o seu amadurecimento, diversas formas de interação virtual, como as primeiras salas de *chat* – presentes até a atualidade, passando pelos programas de comunicação instantânea (*IRC*, *ICQ* e *MSN*), blogs, fotologs, sites de relacionamento, como *Orkut*, *MyEspace* e *Facebook* e universos virtuais em terceira dimensão, como o *Second Life*. O processo de surgimento de múltiplas identidades, e da bricolagem de signos pré-existentes nesta estruturação, experimenta diferentes formas em cada qual destas formas de sociabilidade virtual. Ao analisar os MUDs (*Multi Users Domains* – simulações da vida real em que os internautas participam criando personagens e interagindo entre si), Turke descreve um laboratório de novos sentidos que não encontra o mesmo parâmetro em outras plataformas virtuais. O anonimato consentido em MUDs, o qual

permite ao sujeito brincar com os mais variados estereótipos de seu “eu” não encontra o mesmo respaldo em programas de comunicação instantânea, *blogs*, *fotologs* e sites de relacionamentos.

Tais plataformas virtuais trabalham com a noção de continuidade e interação mais profunda do *on-line* para com o *off-line*. Mesmo permitindo o anonimato, por possuírem características que permitam ao sujeito se estruturar e exercitar a maleabilidade de suas identidades, estes caminham para um certo sentido de normalização e continuidade de uma identidade virtual construída. A diferenciação se dá a partir da normatização do sujeito construída nestes outros espaços de sentido e da possibilidade da vigilância por parte de outros atores. A partir do momento em que uma rede de relacionamentos é instituída no virtual, porém, com conexões no real, as possibilidades de criação de múltiplas personalidades encontram algumas barreiras. O outro instituído enquanto amigo em um site de relacionamentos ou contato em um programa de comunicação instantânea é real, e trás consigo uma carga de símbolos que podem vir a frear a desenvoltura de novas personalidades do eu. Conforme já citado, a identidade é um processo vital para a manutenção e confiabilidade em uma comunidade virtual (Donath, 2003), de forma que as comunidades virtuais, *Second Life* inclusa, trabalham com a perspectiva da formação de uma teia de relações que encontrem um embasamento no mundo real, em uma possível troca de significados entre os mundo *off* e *on-line*. Esta interação possibilitaria o surgimento de um sujeito *on-line* multi-identitário, porém carregado de sinais identificatórios do *off-line* que dessem sustentação e confiabilidade ao seu ser. Tais significados balizariam um conteúdo identitário que desse mais previsibilidade as relações estabelecidas no universo *on-line*.

Mientras que El espacio on-line puede ser virtual, La expresión on-line está arraigada em uma identidad personificada y ES necesario alcanzar uma imagem coherente de ello para comprender cómo pueden tener éxito las comunidades virtuales (...). (Jones, 2003, p. 232)

Por mais que tais relações on-line possam se traduzir em relações mais frágeis, dada a possibilidade da exclusão de uma personalidade *on-line* através do desejo do sujeito situado no mundo *off-line*, há de se considerar que o metaverso *Second Life* possui em seu sistema ferramentas de busca e armazenamento de *avatares*, como que considerados “amigos” ou “especiais”. A fim de facilitar-se um contato, põe-se a disposição do sujeito *on-line* uma gama de ferramentas que possibilitam a manutenção – ao menos intencional – de uma rede de amigos e/ou conhecidos virtuais.

Neste aspecto, a intimidade observada por *Elijah Pessoa* entre outros *avatares* no *Second Life* sugere que tais laços estejam sendo mantidos, e de que há uma conexão entre os dois universos – *on* e *off-line* – na troca de significados entre os *avatares*/sujeitos ali analisados. A identidade então apresentada neste espaço conserva traços de uma representação encontrada no mundo *off-line*. O *Second Life* proporcionaria uma maior liberdade para a apresentação multi-identitária do sujeito, entretanto, não sem conexões com a identidade *off-line* do sujeito.

## 6. CYBERPUNKS – A VOLTA DA CULTURA DA TRANSGRESSÃO.

Ao representar a mais nova fronteira do ciberespaço, com inúmeras subjetividades ainda não exploradas, o *Second Life* potencializa novas possibilidades de transgressão frente ao vivido no mundo *off-line*. Desta maneira, ele retoma em certo sentido o conceito subliminar observado por Lemos na cultura *cyberpunk* nos anos 80. Este movimento “*underground* da informática” (Lemos, 2004, p. 185) pregava a rebelião frente ao sistema estabelecido, dando prioridade ao acesso livre as novas tecnologias de micro-informática. Após transformar e ramificar-se, deu origem tanto ao hacker especializado em derrubar sistemas quanto ao movimento de software livre, que tem no sistema operacional *Linux* seu maior exponencial.

A informação deve ser livre; acesso aos computadores deve ser ilimitado e total. Desconfie das autoridades, lute contra o poder; coloque barulho no sistema, surfe essa fronteira, faça você mesmo. (Lemos, 2004, p.187)

Não pretendendo derrubar sistemas nem governos, o conceito de *cyberpunk* aqui empregado parte da premissa de que no metaverso *Second Life* o indivíduo possui a potencialidade de tomar para si novas possibilidades frente a sua identidade vivida no mundo *off-line*. Se o desejo lhe incita alguma experiência sexual bizarra, não acessível na sociedade real, este pode experimentá-la no *Second Life*. Uma carreira profissional de sucesso, que exija uma “máscara” (Goffman 1985) condizente no cotidiano *off-line*, se faz indiferente ao sujeito que desejar trabalhar como dançarina de *strip-tease* no metaverso.

A noção aqui apresentada não se traduz como regra, visto que na maioria dos casos, o sujeito carrega valores e símbolos constituídos no *off-line* para o metaverso. Entretanto, se apresentam abaixo alguns exemplos de como tal possibilidade existe e é explorada no *Second*

*Life*, seja para vivenciar subjetividades consideradas imorais, ou *outsiders* ao sistema, seja para possibilitar uma nova vivência frente a impossibilidades físicas e políticas da sociedade *off-line*.

#### Caso A: IBM

Em setembro de 2007, os funcionários da multinacional IBM, situados na Itália, protestaram<sup>30</sup> contra a ruptura das negociações sobre o contrato coletivo e a suspensão do pagamento de produtividade através de um protesto virtual em frente às sedes virtuais da empresa, no *Second Life*. No mundo *off-line*, tais empregados compareceram normalmente ao trabalho, entretanto, fora do horário de trabalho, expuseram os seus *avatares* a um protesto contra a empresa, com direito a cartazes reivindicatórios e palavras de ordem.

O movimento, que chamou a atenção no metaverso (inclusive com a participação de *avatares* que não possuíam vínculo com a empresa IBM) e na mídia mundial, foi analisado posteriormente em um *blog*, donde uma das impressões colhidas foi:

É surpreendente perceber como é parecido com o mundo real, com gente gritando slogans, pulando, organizando piquetes, e outras pessoas tranqüilas, sentadas num banco e olhando.<sup>31</sup>

#### Caso B: Pessoas portadoras de necessidades especiais em Metaversos.

Para portadores de algum tipo de deficiência física e/ou desordem motora, o *Second Life* recria a existência deste sujeito em uma segunda vida, literalmente. Através da faculdade de se experimentar novos significados motores até então considerados perdidos, o indivíduo

---

<sup>30</sup> Disponível em: <<http://mundolinden.blogspot.com/2007/10/protesto-da-ibm-impe-o-poder-de-mdia.html#links>> Acessado em 15 out. 2007.

<sup>31</sup> Disponível em: <[http://ultimosegundo.ig.com.br/economia/2007/09/28/funcionarios\\_da\\_ibm\\_italia\\_fazem\\_protesto\\_virtual\\_no\\_second\\_life\\_1023852.html](http://ultimosegundo.ig.com.br/economia/2007/09/28/funcionarios_da_ibm_italia_fazem_protesto_virtual_no_second_life_1023852.html)> Acessado em 18 out. 2007.



pode vir a possuir uma experiência identitária ainda não vivida, ou re-experimentar sensações de locomoção perdidas.

As pessoas em “*Wilde Cunningham*” são severamente incapacitadas fisicamente (mas não mentalmente, de modo nenhum), e todos com exceção de um deles são confinados a uma cadeira de rodas<sup>32</sup>.

Tais experiências existem,<sup>33</sup> e lança luz acerca uma nova possibilidade de inserção social do deficiente na sociedade.

(...) quando nós jogamos “*O Second Life*” durante horas, nós não estamos focalizando um romance, mas o suportaríamos com segurança, como melhor nós poderíamos. Todos os membros do “*wilde*” experimentam todos os mesmos sentimentos e emoções que você e eu. Sabem da humilhação. Suas vidas inteiras, toda. As inabilidades carregam a humilhação inerente. Humilhação forte. Sentem quase sempre a humilhação<sup>34</sup>.

É notório que qualquer tipo de deficiência, por enquadrar quem a possui em uma espécie de “diferenciação do padrão social”, é alvo de preconceitos, mesmo que velados. Goffman (1988) retrata as conturbadas relações sociais entre portadores de algum tipo de estigma, seja ele corporal, mental ou moral, e o restante da sociedade. O “diferente” ocasiona um certo sentido de estranhamento frente ao considerado socialmente moral, obrigado ao portador de algum estigma o desenvolvimento de faculdades de representação de sua identidade afim de se relacionar com o outro, sem lhe causar alguma forma de constrangimento, que no caso seria mútuo. Nesse aspecto, uma segunda vida reconstrói novas possibilidades de interação do eu com o outro, podendo se constituir em uma nova identidade, aproveitando-se de um metaverso para parecer igual frente ao outro – considerado normal.

Outro ponto seria o de portadores de alguma diferenciação social se organizarem em comunidades, onde encontrariam os seus pares afim de trocarem experiências de vida

---

<sup>32</sup> Disponível em: <[http://nwn.blogs.com/nwn/2004/12/the\\_nine\\_souls\\_.html](http://nwn.blogs.com/nwn/2004/12/the_nine_souls_.html)> Acessado em 20 out. 2007. Tradução do autor.

<sup>33</sup> Disponível em: <[http://nwn.blogs.com/nwn/2004/12/the\\_nine\\_souls\\_.html](http://nwn.blogs.com/nwn/2004/12/the_nine_souls_.html)> Acessado em 20 out. 2007.

<sup>34</sup> Disponível em: <[http://nwn.blogs.com/nwn/2004/12/the\\_nine\\_souls\\_.html](http://nwn.blogs.com/nwn/2004/12/the_nine_souls_.html)> Acessado em 20 out. 2007. Tradução do autor.

diversas. Neste sentido um metaverso facilitaria o encontro, ao inibir o contato com o normal em espaços públicos. Há de se ressaltar neste caso a noção de “guetificação” do diferente (Vianna, 1995; Goffman, 1988), entretanto, potencializando-se aqui a opção da sociabilidade do portador de algum estigma.

Também é importante ressaltar que se percebe no metaverso *Second Life* uma maior tolerância ao diferente – no sentido moral e estético, ao menos quanto à aspectos como vestimenta e estilo de cabelo. Tal fato poderia se explicar por este processo de sociabilidade se dar no mundo on-line, e não face-a-face, além de que, bastaria uma saída do sistema para desfazer este contato ao menor desconforto.

Neste aspecto, esforços para a inclusão de portadores de necessidades especiais encontram-se em desenvolvimentos em várias partes do mundo, citando três:

- Pesquisadores<sup>35</sup> da Escola de Medicina e Reabilitação da Universidade de Keio desenvolveram um sistema que permite que pacientes de desordens motoras interajam no metaverso *Second Life* por meio de leitura de pensamentos.

- A empresa da área de informática IBM trabalha em um projeto que ajudará na navegação de internautas cegos pelos metaversos através de um sistema de áudio que se utiliza de sons para dar a sensação de espaço em ambientes virtuais<sup>36</sup>.

- Pesquisadores da Universidade de *Dallas*, no *Texas* (Estados Unidos) utilizam o *Second Life* como uma forma de tratamento para pacientes portadores da Síndrome de

---

<sup>35</sup> Disponível em: <<http://idgnow.uol.com.br/mercado/2007/10/16/idgnoticia.2007-10-16.9257149166/>> Acessado em 03 nov. 2007.

<sup>36</sup> Disponível em: <[http://ultimosegundo.ig.com.br/mundo\\_virtual/2007/09/18/ibm\\_desenvolve\\_mundo\\_virtual\\_para\\_internautas\\_cegos\\_1010561.html](http://ultimosegundo.ig.com.br/mundo_virtual/2007/09/18/ibm_desenvolve_mundo_virtual_para_internautas_cegos_1010561.html)> Acessado em 01 nov. 2007.

*Asperger*, considerada um tipo de “autismo leve”<sup>37</sup>. *Sandra Chapman*, diretora do UTD-CBH enfatiza: "O *Second Life* é uma espécie de 'estágio' entre o que acontece com o paciente no mundo real e no mundo 'virtual' em sua mente. Mas está além de uma simples terapia. É uma forma eficiente de construção de comportamentos sociais entre os portadores do autismo".

Caso C: “*Wonderland*” (País das Maravilhas)<sup>38</sup>

Imagem 05: Pedofilia Virtual no *Second Life*.



<sup>37</sup> Disponível em: <<http://mundolinden.blogspot.com/2008/01/americanos-usam-o-second-life-no.html#links>> Acessado em 29 jan. 2008.

<sup>38</sup> Disponível em: <<http://mundolinden.blogspot.com/2007/10/pedfilos-continuam-agindo-no-second.html#links>> Acessado em 28 dez. 2007.

Assim como ocorrido com a rede de relacionamentos *Orkut*, pedófilos estão criando raízes no *Second Life*. Notícia divulgada pela agência de notícias *France Presse*<sup>39</sup> dá conta da existência no *Second Life* de uma área chamada "*Wonderland*" ("Pais das Maravilhas") que estaria sendo utilizada por pedófilos. Neste ambiente, mesmo virtualmente, eles praticariam atos sexuais – alguns considerados doentios pela matéria – e de tortura, envolvendo *avatares* infantis.

(...) um recreio virtual onde os pedófilos se encontram com crianças e as solicitam, afirmou o repórter. À primeira vista parece um local real de diversão, onde personagens virtuais (*avatares*) de crianças, de várias idades, não estão apenas brincando - estão oferecendo sexo. (Fonte: *France Presse*.)

Esta prática é facilitada pelo anonimato do ciberespaço, possibilitando o afloramento de desejos contidos e a experimentação de outros significados pelo sujeito. Outra identidade, virtual, é criada e alimentada no metaverso, com situações não realizáveis no mundo *off-line*, ou, pelo menos, dificultadas pela vigilância do aparato policial e de instituições de defesa dos direitos humanos. Ressalta-se que ainda não há uma forma de controle da faixa etária real de um *avatar*. Tal informação é dada pelo usuário no ato de sua inscrição ao *Second Life*. Desta maneira, a própria empresa mantenedora do *Second Life* considera difícil ainda apontar se um *avatar* adulto na realidade não seria uma criança no mundo *off-line*, ou vive-versa.

No *Second Life*, qualquer indivíduo pode constituir o seu *avatar* e se passar por criança, comercializando o seu corpo através do sexo virtual. Novas identidades, através de práticas sexuais bizarras e transgressoras a uma moral encontrada na sociedade *off-line*, encontram canais abertos para fluir livremente pelo *Second Life*. Certos pudores e preocupações com a imagem social são deixados de lado neste espaço. Os mais íntimos desejos podem aflorar livremente no metaverso *Second Life*.

---

<sup>39</sup> Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u341232.shtml>> Acessado em 28 out. 2007.

Utilizando-se seja de crianças, seja de adultos, tem-se a proliferação de atos destinados a saciar desejos de indivíduos existentes no mundo *off-line*. O ato de se utilizar crianças para tal prática, mesmo na forma de *avatares*, apenas maximiza o dano causado por tal evento. Mesmo em se tratando da pedofilia praticada em *avatares* cujas personalidades *off-line* sejam adultas, se tem a potencialização no ambiente virtual de desejos considerados como criminosos e uma forma de perversão/doença sexual. Tais práticas, com a sua facilidade de ocorrência e conseqüente impunidade, podem produzir efeitos indesejáveis ao mundo *off-line*. O ciberespaço alimenta a pedofilia e o comércio existente neste meio. Novos desejos sexuais, até então recolhidos, germinam e acabam encontrando facilidades de expressarem-se através do ciberespaço.

Apesar de tudo, verificam-se práticas<sup>40</sup> a fim de coibir tal ato. O termo de responsabilidade aceito por qualquer usuário que cria um *avatar* no *Second Life* é explícito ao informar que a *LindenLab* é "absolutamente clara ao proibir o sexo entre *avatares* adultos e crianças, e mais ainda, com menores de idade na vida real, que se passam por adultos no metaverso". A pena para tal prática seria o cancelamento da conta e a remessa dos dados de seu usuário para as autoridades policiais de seu país de origem. Porém, como no mundo *off-line*, este processo de punição só ocorre após denúncia ou flagrante de tal ato, o que possibilita que esta prática delituosa continue ocorrendo em muitos dos ínfimos espaços situados no *Second Life*.

Uma das ferramentas prometidas pela *LindenLab* para coibir tal ato seria o de se verificar de fato qual a idade real de cada *avatar*, no mundo *off-line*, o que se espera para o ano de 2008.

---

<sup>40</sup> Disponível em:  
<<http://mundolinden.blogspot.com/2007/05/linden-decreta-tolerncia-zero-pedofilia.html#links>> Acessado em 25 jan. 2008.

Vislumbra-se com os casos aqui citados, que, seja inquirindo-se contra o sistema, como no protesto virtual dos funcionários da IBM, seja rebelando-se contra a sua condição física, ao experimentar novas sensações no *Second Life*, ou experimentando sensações sexuais condenadas socialmente, como a pedofilia, o metaverso oferece ao sujeito condições de reintroduzir virtualmente outra identidade e experimentar a sensação de rebeldia frente alguma situação que, no mundo *off-line*, não lhe agrada. Os resultados alcançados desta causa de descontentamento podem vir a ser nobres, como nas experiências sensoriais e de relacionamentos alcançadas por portadores de deficiências, ou extremamente condenáveis, como o abuso infantil. Entretanto, o metaverso se consiste por indivíduos que não passam de seres humanos reais e, como tais, transferem para o ciberespaço tanto as virtudes quanto os vícios indesejáveis existentes na sociedade *off-line*.

## 7. DIÁRIO DE BORDO: RETALHOS DE UMA AVENTURA ETNOGRÁFICA VIRTUAL.

Uma forma de *chat* aprimorada! Esta foi a minha primeira impressão acerca do *Second Life*. O que mais pude observar ali foram pessoas conversando, entre si, animadamente. Por vezes, a sensação foi de se estar em alguma mesa de bar ou pequena padaria, mercearia. Como quando você chega a alguma cidade nova, como forasteiro, e procura se “enturmar” com os habitantes locais. A conversa se desenrola, quando você conta que é novo ali e os outros procuram saber mais de você. Da onde você é? O que está fazendo por aqui? Frases deste tipo. O clima era descontraído, sem parecer haver nenhum tipo de pré-julgamento da minha pessoa, da minha identidade no mundo *off-line*. A interação era facilitada pelo fato de cada *avatar* aparecer na tela do *metaverso* com o seu *nick*, ou apelido, logo acima de sua forma virtual. As conversas mantidas no *Second Life*, mesmo por um curto período de tempo, normalmente se tornaram extensas após a sua transcrição. Acredito que a forma despreziosa com que ela se desenrolava colaborava para que, ao findar a interação, diversas frases e pontos de vistas (por vezes desconexos) se fizessem presentes. Para tanto, busquei a edição do conteúdo anotado em meu diário de bordo, procurando-se manter o sentido original dos diálogos observados no *Second Life*.

O primeiro ponto interessante era de que ao se conectar ao *Second Life*, voltava-se sempre ao mesmo ponto em que se havia estado anteriormente. Este fato me dava uma sensação de continuidade e de segurança. Era como se aquela minha vida tivesse algum sentido de fato, pois não se encontrava perdida dentre as diversas opções que o ciberespaço nos apresenta. Mesmo virtualmente, adquiri uma “segurança territorial” no *Second Life*, pois meu habitat não seria perdido entre o ponto de partida (*log-off*) e de chegada (*log-on*) entre as minhas incursões. Via de regra, este mesmo ponto ou qualquer outro para qual se

teletransportasse era um local público. Dificilmente fui teletransportado para dentro de uma loja ou ambiente fechado qualquer. Sempre uma rua ou praça. Este fato acabou por me passar a percepção de estar numa comunidade, com pessoas caminhando e conversando em grupos.

Claro, também havia uma forma de recepcionista em alguns pontos que visitei. Pessoas solícitas que logo se identificavam, perguntavam se estava tudo bem e se colocavam a minha disposição. Invariavelmente, ao redor destas pessoas se formava um grupo animado de conversas, onde se discutiam banalidades gerais, assuntos da vida de cada um. Alguns pareciam se conhecer há algum tempo, dada a idéia de intimidade que demonstravam. Talvez isso fosse verdade, pois o *Second Life* me permitiu escolher alguns amigos e incluí-los em uma espécie de “agenda”, de onde era possível procurá-los posteriormente. Também fui convidado como “amigo” de algumas pessoas, estranhamente, em alguns casos, sem muita intimidade. Apenas uma pequena conversa, uma ajuda a respeito de como funcionava o *Second Life* servia para criar uma simpatia que produzisse tal vínculo.

“Algum brasileiro aqui”???

Essa foi a pergunta, e eu respondi.

“Oi, serve um gaúcho”??

“Serve, claro. Heuheueh.” (risos)

“Sou novo aqui. Você sabe como eu faço para ganhar dinheiro aqui??”

“Olha, até onde sei é como na vida real, procurando emprego ou criando algo para vender. Hehehe”

“Hueheuehue. E onde eu procuro emprego??”

“Acho que aqui não tem jornal com classificados p/ vender...só perguntando mesmo.”



Assim, atendendo a um pedido de ajuda, consegui o seu primeiro contato amigo no *Second Life*. E embora não tenha conversado muito mais com ele, por não tê-lo encontrado conectado simultaneamente, soube que ele conseguiu um emprego, pois recebo continuamente alguma forma de propaganda de um negócio para o qual este “amigo” trabalha.

Um problema encontrado foi a lentidão no sistema *Second Life*. Talvez seja porque o sistema operacional *Windows Vista*<sup>41</sup> de meu computador ainda não trabalhe em total harmonia com a plataforma do *Second Life*. Isso complicou um pouco os meus passeios em três dimensões. Os comandos dados nos computador nem sempre eram obedecidos em tempo real. Era necessário ter paciência. Mas achava interessante meu *avatar* caminhar e emitir sons de passos na minha frente. Algumas vezes eu experimentei voar. Sim, pois no *Second Life* é possível voar. Era interessante observar o mundo de cima, me dava uma noção do tamanho da ilha na qual me encontrava, e também, uma sensação de onipotência. Entretanto, não havia pessoas para conversar ali em cima, era solitário. Os outros se preocupavam mais em voar e observar, como se estivessem brincando, a parar ali em cima, flutuando, e conversarem entre si. Assim, meus deslocamentos acabavam por se dar, primordialmente, a pé mesmo, a fim de ver e ser visto pelos outros. A julgar pelo comportamento dos demais, eles também possuíam esta idéia, o que me deu a sensação de que virtualmente nos condicionamos a uma sociabilidade terrena, “pé no chão” e mais próxima ao notado no mundo *off-line*.

Nestas caminhadas, observei pessoas normais, vestidas ou não. As vestidas aparentavam as mais variadas modas, os mais diversos tipos de corte de cabelos. De início, estranhei algumas pessoas estarem sem roupa, e embora seus corpos não identificassem nitidamente o órgão sexual, a sua condição de gênero era identificada através de seus nomes

---

<sup>41</sup> Sistema operacional da Microsoft.

ou cortes de cabelo. Algumas pessoas apareciam somente com um tênis, ou uma jóia, mas sem roupa. Era estranho, pois estes acessórios brilhavam e chamavam a atenção.

Nem sempre pude notar pessoas ditas “normais”, algumas delas possuíam asas, como anjos. Por coincidência, algumas destas pessoas eram normalmente muito simpáticas, puxando assunto e tentando ajudar.

Recordo-me de um ser bem estranho que ví em uma praça, na ilha “Búzios”. Eu e mais três pessoas olhávamos para ele, e os outros riam dele, perguntando de que desenho animado japonês ele veio. O seu formato realmente remetia a um boneco de um desenho infantil japonês, como se fosse um grande coelho. Ele não falava, só olhava.

Imagem 06: Ilha “Búzios”.



Com o grupo ali presente puxei assunto, conversando com todos sobre o animal estranho que ali se apresentava. Apelidei o animal de “tamagochi”, um brinquedo muito popular no Brasil nos anos noventa. Este apelido ganhou a simpatia do grupo. Todos riram.

Com isso, também acabei por ganhar um apelido do grupo: “Frodo”, que remetia ao personagem *Frodo* no filme “Senhor dos Anéis”, interpretado pelo ator *Elijah Wood*. E realmente meu *avatar* se parecia fisicamente com aquele ator, do mundo *off-line*.

A conversa fluiu naquele grupo, em meio a outros *avatares* os observando. Todos eles eram gaúchos assim como eu, o que acabou por facilitar a interação. Achei engraçado encontrar um grupo de gaúchos na ilha “Búzios”. Coincidência ou não, aquela ilha sempre tinha algum movimento. Diferente de outras, inclusive relacionadas ao estado do Rio Grande do Sul.

Lembro-me de ter entrado na ilha “Senac RS” e não ter visto ninguém. Imagino que o nome “Búzios” atraia mais interesse do que “Senac RS” quando da procura por algum local na ferramenta de busca do *Second Life*. Aliás, os nomes dados as ilhas que apareciam neste buscador eram intrigantes. Um deles era “Convento das Safadas”. Como há uma sensação de segurança em um ambiente *on-line*, pois afinal, qualquer situação embaraçosa se resolve teletransportando-se do local, visitei o tal “Convento”. E achei um tanto quanto parado. Em um ambiente pouco iluminado havia várias mulheres deitadas, com o nome e um valor logo abaixo, correspondendo a um período de tempo. Tentei puxar assunto, mas não obtive sucesso. Então, lembro-me de observar que, estranhamente, havia uma cruz no meio da ilha, e dada à calma do local, pensei por alguns instantes se aquele local não passaria de um convento mesmo.

Resolvi procurar um pouco mais de agitação, e me lembrei de várias pessoas que falavam, em cada local por qual passei, sobre festas. Parece-me que as pessoas no *Second Life* gostam de festas.

Resolvi então ir a algumas festas. Fui a uma que ocorreu na ilha chamada “Avenida Paulista”, que de fato, lembrava bastante a Avenida Paulista, em São Paulo. De fato, o local parecia animado, todos dançando ao som de música eletrônica e conversando. Embora, essas conversas não tivessem muito sentido. Lembrava mais uma festa “rave” e as pessoas procuravam mais se mexer e fazer os outros se mexerem do que qualquer outra coisa.

Imagem 07: Ilha “Avenida Paulista”.



Perguntei-me algumas vezes o que levaria alguém a fazer tal festa, tal movimento, estando basicamente sentado em frente ao seu computador no mundo *off-line*. A empolgação daquelas pessoas lembrava a de uma “rave” no mundo *off-line*. Todos os *avatares* pareciam estar em uma espécie de “transe”, se movimentando agitadamente ao som de música eletrônica. Diferentemente de uma casa noturna qualquer fora do *Second Life*, ali na Avenida Paulista parecia que não havia o menor interesse em se manter o contato com o outro. Não observei e nem consegui imaginar algum daqueles *avatares* “ficando” entre si. Cada qual parecia mais interessado em aproveitar aquele momento individualmente. E isto causava certo estranhamento a mim, pois apesar da individualidade observada, havia uma intenção coletiva no grupo, de se juntar o maior número de *avatares* naquele ambiente, dançando sem parar e gritando frases e palavras sem muito sentido, que apenas deixassem claro a empolgação do momento.

*SarahGuitel Umarov*: UHULLLL!!! BORA ANJOOOOOOOOOOOOOOO

*SarahGuitel Umarov*: YEEEEEHAAAWWWWW!!!!!!

*Anjo Zerbino*: BORAAAAA SARINHAAAAAAA.

*Frutella Balut shouts*: BOOOOOOOOOOORA GALERAAAAAAA \*\*\*

AGITAÇÃOOOO \*\*\* MANDANDOOOOO TP \*\*\* NGM PARAAAADOOOO

\*\*\* AV PAULISTA BOMBAAAANDO\*\*\*

*Anjo Zerbino*: QUERO VER ESSA AVENIDA LOTADAAAAAAA

Nunca fui a uma “rave” no mundo *on-line*, mas até onde sei do funcionamento de uma, não ví muita diferença no sentido desta festa realizada na Avenida Paulista para uma “rave”. Esta festa que presenciei me pareceu mais uma demonstração de uma forma de “delírio coletivo”, em que os *avatares* externalizavam a sua máscara mais “insana”, se permitindo ações que o padrão social no mundo *off-line* condenaria. Por fim, tentando entender esta festa, acabei por considerar que o *Second Life* permite esta forma de extravasamento individual através do coletivo de maneira segura, pois cada *avatar* deveria

encontrar-se na segurança de sua residência *off-line*, sem o contato com qualquer tipo de risco existente no espaço público.

Realmente, não havia como manter algum tipo de conversa nesse meio. Já passava da meia noite e a regra parecia ser a de dançar e se divertir. Entretanto, num determinado momento alguém fez um comentário sobre um hábito pessoal, o que lhe rendeu a aplicação de uma advertência por parte de outra pessoa.

*Frutella Balut*: Vou voltar a fumar mana

*Frutella Balut*: =p (Entenda-se o símbolo de uma língua. Significaria algo como “fazer graça”)

*Frutella Balut*: Deixa-me achar. Meu cigarrinho

*flour Rossini*: Rsr rsrs (risos)

*flour Rossini*: Fumar dá câncer de pulmão. Não faz isso.

*Frutella Balut*: No Second Life não dá (câncer de pulmão) =P

*Frutella Balut*: E se der estou nem aí.

Neste caso, a liberdade da aplicação da advertência quanto ao hábito de fumar, por um desconhecido foi o fato que me chamou a atenção. Esta advertência foi dada de maneira leve, pois foi antecedido de “rsr rsrs” o que significa “risadas”. Também a resposta dada, “=P”, o que significa uma língua e em ambientes virtuais significaria neste contexto algo como “leve na esportiva, mas a vida é minha e o problema é meu”. A minha impressão foi de que houve neste momento a liberdade para a aplicação de uma advertência moral entre dois *avatares*, entretanto, esta advertência foi apresentada de maneira branda, como que uma brincadeira.

Assim, um *avatar* rompeu um valor muito cultuado naquele ambiente, o respeito a autonomia individual, ao mostrar a sua preocupação. Mas o fez sem muita ênfase, apenas como uma lembrança, um recado pessoal: “estou lhe dando um conselho, mas você é livre para segui-lo ou não”.

Saindo dali, fui dormir em minha “primeira vida”, pensando no que as pessoas que continuaram na festa faziam também na sua “primeira vida”, já que era madrugada, de um dia de semana.

Em outro momento, entrei em uma ilha que parecia mais destinada a fins comerciais. Era um *shopping center*, sem muito movimento aparente, mas um aspecto chamou a sua atenção. Nos bancos situados no corredor deste *shopping center*, havia inscrições do tipo “sente-se por 10 minutos e receba L\$25,00 (*Linden Dollars*)”. Parecia estranho, mas descobri que algumas pessoas recebiam dinheiro por isso, sem nenhum movimento, apenas para dar a impressão de que haveria algum tipo de movimento de pessoas neste *shopping center*. Conversando com outra pessoa, chegamos ao comum acordo de que, como ao lado de cada ilha há o registro de quantas pessoas nela se encontram, e de que mais pessoas atraem outras, esta seria uma estratégia para atrair um maior número de freqüentadores àquele local. Durante a conversa imaginamos o que levaria alguém no mundo *off-line* a deixar o seu computador ligado e conectado ao *Second Life* a fim de receber por isso, já que tais pessoas ali sentadas não se movimentavam nem respondiam as nossas palavras. A pessoa com a qual conversei sobre isto fez uma observação interessante: “Tomara que estas pessoas aqui sentadas tenham uma primeira vida com mais emoção do que a segunda”.

Imagem 08. Shopping Center.



Interessei-me pela frase, e a anotei. Após isso, saí desta ilha e procurei alguma outra, desta vez com um enfoque mais corporativo, de alguma empresa brasileira. Após procurar no buscador do sistema, me teletransportei para a ilha “Bradesco”, pertencente a um banco privado brasileiro do mesmo nome. Ao chegar à ilha, indiquei a minha presença à pessoa na minha frente.

*Eu:* Olá!

*Recepcionista shouts:* Seja bem-vindo (a), a Ilha Bradesco!

*davi Pastorelli:* Bem vindo ao Bradesco, Banco completo na primeira e na segunda vida! Fique à vontade para conhecer a ilha.

Num primeiro momento, as pessoas responsáveis pela recepção na ilha “Bradesco” se mostraram bastante solícitas.



*Eu:* Bom dia! Estou olhando, procurando conhecer!

*davi Pastorelli:* Oi Crys.

*Chrystian Sosa:* Oi

*davi Pastorelli:* a ja juppi juppi jey we singin a ja juppi juppi jeyyyyy (cantando)

*pietra Mathy:* Sinta-se a vontade para conhecer a ilha.

*Eu:* O que vocês tem aqui???

*davi Pastorelli:* Temos o centro cultural.

*Alice028 Kidd:* Davi, agora que eu vi seu cabelo.

*davi Pastorelli:* Agora que coloquei, rrsrrsrs (risadas)

Em meio a conversas paralelas, não houve maiores informações acerca das possibilidades de interação e/ou conhecimento sobre as atividades bancárias do proprietário da ilha. A aparência física de um *avatar*, o seu cabelo, adquiriu maior interesse entre os presentes do que aquele ambiente poderia oferecer institucionalmente.

Imagem 09: Ilha “Bradesco”.



O surgimento de uma criança – ao menos na forma de um *avatar* - pareceu tumultuar a conversa, que pareceu sem muito sentido. Neste aspecto, não pareceu haver um significado maior a presença naquele evento do que, por exemplo, na festa da ilha “Avenida Paulista”. A conversa carecia de algum sentido básico, e o termo “a ja juppi juppi jey we singin a ja juppi juppi jeyyyyy” significava que as pessoas ali presentes “cantavam”. Ao mesmo tempo, qualquer interpelação que eu fizesse não era respondida.

*Eu:* Sou meio novo aqui. Vem bastante gente aqui??

*Chrystian Sosa:* Oi tia Pietla. (Risadas contínuas) ...eu amo minha titia.

*Chrystian Sosa:* a ja juppi juppi jey we singin a ja juppi juppi jeyyyyy (cantando)

*Chrystian Sosa:* Um colega meu, aqui do meu lado ta perguntando se pode trabalhar pra você Davi. Haaaaaa.....hahahaha.....hahahahaaaaa....

*Eu:* Davi, você trabalha para o Bradesco aqui??

As minhas perguntas sobre a dinâmica da ilha Bradesco não foram respondidas em nenhum momento, dando-me a sensação de ser um estranho naquele ambiente, onde somente eu parecia estar interessado no seu caráter institucional.

Considerando-se que não é permitida oficialmente a presença de membros menores de idade, avaliou que o *avatar* infantil ali presente seria no mundo *off-line* um adulto. Esta impressão foi reforçada no momento em que o *avatar* infantil questiona se há a possibilidade de um “colega seu” trabalhar naquele espaço. Entretanto o seu comportamento ali correspondia ao de uma criança de cinco, seis anos, que mais parecia interessada em chamar a atenção dos “adultos” presentes no ambiente. Neste caso, algum sujeito no mundo *off-line* estava construindo uma máscara infantil com muita propriedade, a ponto de me deixar irritado com aquela situação, que parecia não chegar a lugar algum. O *avatar* infantil continuava a emitir freneticamente frases sem sentido.

*Chrystian Sosa*: STARTS CRYING.

*Chrystian Sosa*: GENTE MAIS NADA QUE SE IMPORTE.

*Chrystian Sosa*: ESTOU AQUI BONITA.

*Chrystian Sosa*: POR QUE BELEZA É FUNDAMENTAL... FAÇA QUE NEM EU MINTA.

*Chrystian Sosa*: Don't you dare inhale that! XD (Símbolo de um sorriso)

O momento em que foi dita a frase “por que beleza é fundamental, faça que nem eu minta” foi um dos poucos em que consegui reconhecer objetivamente o comportamento hedonista presente no *Second Life*. Por mais que a maioria dos *avatares* ali presentes sejam esteticamente perfeitos, nenhum deles confessou de maneira tão aberta esta busca pela perfeição estética.

Então, em um determinado momento, tem-se a impressão de que o recepcionista da ilha “Bradesco” – Davi – se irrita com a criança ali presente. O termo “vaza”, utilizado por ele, significa “vá embora”.

*davi Pastorelli*: Mantenha...

*davi Pastorelli*: Distancia...

*davi Pastorelli*: Seu...

*davi Pastorelli*: NooB...

*davi Pastorelli*: VAZA

Por fim, cansado de se sentir ignorado naquele contexto, optei por dar uma caminhada pelo interior da ilha “Bradesco”, que possuía diversos espaços com informações sobre o banco, réplicas de uma agência bancária, além de um centro cultural, onde shows virtuais são produzidos, com o patrocínio do banco, conforme notícias veiculadas em blogs específicos sobre o *Second Life*.

Entretanto, a impressão sobre o sentido econômico do *Second Life*, para a divulgação

de alguma marca empresarial, não produziu uma boa impressão. Senti-me perdido ali e me desconectei do *Second Life*.

Em outras incursões pelo *Second Life*, deparo-me com uma ilha cuja finalidade era a do jogo. O ambiente ali apresentado era sombrio e escuro, sem muitas interações entre *avatares*. Mas após alguns minutos, foi solicitada a minha ajuda para a melhor compreensão de como jogar ali.

*Shamara Katscher*: Olá!

*Eu*: Olá! Beleza?

*Shamara Katscher*: Beleza. Você sabe como (se) faz aqui no jogo?

*Eu*: Na real to passeando para descobrir, principalmente nessa ilha.

*Shamara Katscher*: rsrs (risadas). Eu também. Quero entrar e não sei como faço, só sei que tem que comprar o “*dcs*” (sistema de jogo). Mas nem isso eu sei como fazer.

(...)

*Eu*: Bom, de qualquer maneira, você tem dinheiro pra comprar??

*Shamara Katscher*: O jogo (eu) até tenho. As armas é que são caras.

*Eu*: Clica com o (botão) direito (do *mouse*) na arma menor ali em cima. Aparece a opção de pagar.

*Shamara Katscher*: Isso, mas tenho que escolher em que grupo (eu) vou jogar, que são estes quadros ai. “*demon*”, “*mago*”, “*human*”, “*vampiro*”, etc, são as raças que tem.

A conversa seguia em um clima cordial, sendo que nenhum dos dois *avatares* ali envolvidos conhecia o processo correto para se jogar. Esta afinidade parecia gerar um clima de solidariedade entre ambos, os quais tentavam se ajudar mutuamente a entender o jogo ali proposto, mas sem nenhum resultado prático. Mas, em determinado momento surge uma terceira pessoa, jogadora mais experiente, que se oferece para ajudar aos “*novatos*”.

Imagem 10: Sala de Jogos.



*Mariana Heron:* Saudações a todos!

*Shamara Katscher:* Mariana, você poderia me ajudar?

*Eu:* Olá!!

*Mariana Heron:* Pois não.

*Shamara Katscher:* Eu quero participar do jogo e não sei como fazer!

*Mariana Heron:* ok, simples.

*Eu:* Acho que minhas dúvidas são as mesmas da Shamara.

*Mariana Heron:* Você já sabe em que raça você se encaixa? A que te agrada mais? Cada uma tem sua estória.

*Shamara Katscher:* Eu tenho que escolher uma, certo?

*Mariana Heron:* Sim

*Eu:* Hmmmm, ok. Escolhida já.

*Mariana Heron:* Você pode obter os *notes* nas caixas abaixo dos “*posters*” (*notes* são arquivos com informações sobre o jogo). Depois que você escolher você entra em contato com o “*GM (game master)*” da classe que você escolheu.

(...)

*Shamara Katscher*: certo!

*Mariana Heron*: Depois você compra o “dcs” que é o sistema de luta daqui, e uma arma compatível, e é isso.

A explicação segue, até que em determinado momento a informante começa a discorrer sobre a sua própria experiência no jogo, esclarecendo melhor a sistemática do jogo. Neste ponto, já havia me distanciado da conversa, atuando apenas como mero expectador.

*Shamara Katscher*: Você é de que raça?

*Mariana Heron*: Eu já fui “neko”, “vamp” e hoje sou humana.

*Shamara Katscher*: Ah pode mudar então!

*Mariana Heron*: Sim, mas existe um sistema de "pontuação" no dcs.

*Mariana Heron*: E quando você muda de classe, de acordo com as lutas “e tals”, você perde o que já (conquistou). Por exemplo, escolhe “vamp”, daí algo vai mal, você pode mudar, mas daí você perde os pontos que tinha ganhado antes.

*Shamara Katscher*: Entendi “tipo” se não me adaptar.

*Mariana Heron*: Por isso é legal ler os notes e escolher com calma, para não acabar como eu, já era para estar no “level 09”.

*Shamara Katscher*: É, mas não consegui abrir nenhum note até agora!

*Mariana Heron*: Vamos lá ver, qual classe você se identifica mais?

*Shamara Katscher*: Gostei de anjo e mago!

A conversa sugeria uma atenção pacienciosa por parte do *avatar* “Shamara”, oferecendo dicas sobre o jogo, para obter sucesso nele. Sugestões estas que partiam da experiência pessoal do *avatar*. Também parecia que desta forma “Shamara” enaltecia o seu prazer no jogo, enfatizando a excitação em se mudar de níveis e adquirir a maior pontuação possível.

Percebo assim que, dentre as mais variadas formas de sociabilidade, se destaca a troca de informações acerca do *Second Life*, havendo certo sentido de solidariedade por quem

compreende melhor o sistema para com as pessoas que encontram algum tipo de dificuldade. Também em outros momentos notei isso, como um sentido de solidariedade entre “os mais velhos” e “os novatos”, ali no *Second Life*, percebendo que neste ambiente *on-line* havia uma prática inclusiva entre os *avatares*. Comparando-se ao mundo *off-line*, onde práticas xenófobas se tornam cada vez mais comuns e o estranho causa cada vez mais estranhamento ao nativo, vejo o mundo *on-line* como um território mais aberto ao contato para com o outro, não importando ali a sua identidade, seja pessoal ou coletiva. Mesmo que nem sempre este contato seja aprofundado, espero que em espaços como o *Second Life* haja, então, uma maior possibilidade de se construir laços sociais, de maior ou menor intensidade. Onde a sua identidade, “o que você é”, não seja um empecilho para a troca de informações e conhecimentos mútuos. A segurança proporcionada pelo distanciamento entre o que ocorre em um metaverso e a vida privada de cada *avatar* no mundo *off-line* parece abrir caminhos para a construção de tais laços sociais, dando ao *Second Life* também a característica de uma *communitas* embrionária.

Em uma visita ao *Second Life*, a ilha “São Paulo - Jardins”, que remetia ao bairro de classe média alta Jardins, na cidade de São Paulo, acompanho uma conversa animada entre diversas pessoas. O ambiente da ilha remetia a uma praça, onde inicialmente haviam dois grupos distintos, que em pouco tempo se uniram. O nível de intimidade dessas conversas chama a minha atenção. Assuntos corriqueiros eram tratados e havia uma evidente sensação de conexão entre as realidades *on* e *off-line*. Situações *off-line* eram reveladas através da conversa, por parte dos participantes, como por exemplo, quando se referiam ao que estavam fazendo naquele momento em suas residências.

*Uriel Tammas*: Eu estou jantando!

*Delgado Ballinger*: E aí Beth! Uriel, isso é hora de jantar??

*Uriel Tammas*: Oi Dellllll. Aah, meu dia foi corrido hoje!

Uriel Tammas: Oi Beth.

*Delgado Ballinger*: Corrido como Uriel??

*Uriel Tammas*: Trabalho Del. Muito trabalho.

*BethRisoleu Repine*: Olá Uriel

(...)

*BethRisoleu Repine*: Uriel..cadê você afinal??? Kikiki (risos)

(...)

*Uriel Tammas*: Calma...eu estava no telefone antes.

Como cheguei à ilha em meio à conversa, não foi possível compreender sobre todos os assuntos falados. As conversas transcorriam aleatoriamente e se cruzavam transversalmente. O primeiro grupo era formado por três pessoas que aparentavam a figura de anjos, por possuírem asas. Este grupo se uniu logo mais as outras pessoas que estavam em um ponto mais próximo ao chafariz da praça.

Também em relação ao primeiro grupo, aos quais identifiquei como anjos, experimentei uma sensação de amparo e preocupação, dada a minha situação naquele momento. Havia ocorrido um problema técnico junto ao sistema e a minha forma física aparecia para todos com uma altura menor do que programada no sistema. Além disso, algumas configurações de suas vestimentas estavam apresentando problemas.

Tal fato foi de imediato percebido por um anjo e outra pessoa, que chamaram a minha atenção e ofereceram-me ajuda. Estes enviaram cada uma um conjunto de roupas novas para serem vestidas, além de um arquivo digital que – em tese – resolveria o meu problema da altura. Infelizmente o sistema não aceitou tal arquivo, e continuei com o problema, mas as duas pessoas citadas anteriormente continuaram a me enviar o arquivo dando orientações sobre como ele poderia tentar resolver este problema.



Naquele instante, tive uma sensação reconfortante, pois havia um sentido real de preocupação com a forma física dele naquele momento.

*Maryanne Boomhauer:* Veste Elijah (nome dado ao meu *avatar*)

*Eu:* Eu tento, mas diz aqui que não consigo até as minhas formas estarem carregadas!!

*Douglas Greene:* Você não vestiu Elijah.

*Maryanne Boomhauer:* Mas você sabe onde está? Em que pasta do seu inventário??

*Eu:* Eu vi na pasta, mas dá "erro"!

*Eu:* Ah, deixe estar, azar.

*Douglas Greene:* Erro?

*Douglas Greene:* Calma

*Eu:* Diz que tem de carregar o “*body*” antes.

*Douglas Greene:* Não dá erro não.

Este mesmo sentido de “altruísmo virtual” foi notado com outra pessoa, recém chegada ao grupo.

*Ingrid Wrigglesworth:* “Oi” a todos!

*Helyane Babenco:* Olá menina.

BethRisleu Repine: Oi Ingrid.

*Ingrid Wrigglesworth:* “Meu” essa é a primeiro vez que eu entro nesse jogo, estou meio perdida.

*Helyane Babenco:* Vou te passar dois “notecards” (bloco de notas com informações), que irão te dar algumas dicas ta? É só aceitar o que vai aparecer ai na sua tela.

*Helyane Babenco:* Leia com atenção, tem dicas legais.

*Ingrid Wrigglesworth:* Obrigada, eu recebi.

Ademais, o restante da conversa transcorreu em um clima que me remetia nitidamente a uma mesa de bar ou de um restaurante. Pessoas eram chamadas à conversa: “*Helyane*

*Babenco*: Lipe tu tá quieto”.

E comentavam sobre as aparências umas das outras: “*maryanne Boomhauer*: Ih Del, não gostei desse cabelo”.

Em certo momento, a conversa teve como tema as dificuldades enfrentadas pelos habitantes mais antigos do *Second Life*, em contrapartida aos recém chegados, que contavam com a ajuda de outras pessoas mais experientes.

*Helyane Babenco*: Eu fiquei assim igual à *Ingrid* um tempão (sem saber como funcionava o *Second Life*), kkkkkk (risadas)

*Delgado Ballinger*: Na Ilha do Nascimento (Local acessado quando se entra pela primeira vez no *Second Life*).

*Delgado Ballinger*: E a gente “comeu grama”.

*Uriel Tammas*: Só pode.

*Delgado Ballinger*: Então, a gente aprendia tudo sozinho. Tudo em inglês.

*Uriel Tammas*: Tudo o que eu aprendi foi sozinho.

(...)

*Uriel Tammas*: Agora o “burro” aqui levou três dias para sair daquela ilha (Ilha de Nascimento).

(...)

Percebi nestas conversas entre alguns habitantes mais antigos, uma mistura de sentimentos nostálgicos pela história passada dentro do *Second Life*. Os percalços vencidos se traduzem atualmente em pequenas vitórias. Entretanto, este processo de construção de cada um dos sujeitos ali inseridos se mostrou oneroso e cansativo, dando a impressão de uma mistura de orgulho frente ao passado, mas também de inveja para com as facilidades de usabilidade do *Second Life* para os recém chegados. De fato, também me lembro das dificuldades que tive de enfrentar quando entrei pela primeira vez no *second Life*. A condição de “desbravadores em uma nova terra” em três dimensões era um processo custoso, principalmente pelo fato de o idioma oficial ali presente ser o inglês. A “ilha do nascimento” citada por *Delgado Ballinger* era como um berçário, onde *avatares* “recém nascidos” engatinhavam os seus primeiros passos no *Second Life*. E manusear um sistema inteiramente

novo e interagir com ele em uma língua estrangeira exigia, a meu ver, muita paciência aos *avatares* brasileiros. Acredita que assim como acontece comigo, outros *avatares* mais antigos sintam orgulho de sua condição de pioneiros. Como comentado com um *avatar* durante uma rápida conversa em outro momento, “assim como os imigrantes europeus no Brasil, nós passamos trabalho, mas essa terra quem descobriu fomos nós”.

Outro ponto observado foi de que os habitantes recém chegados buscavam mais informações sobre possibilidades de se conseguir alguma fonte de renda no *Second Life*, ao passo que os habitantes mais antigos pareciam se interessar mais pela sociabilidade. Tal processo talvez se dê pelo fato de que em seu início, o *Second Life* não ter apresentado uma característica “comercial” tão acentuada. Logo, os objetivos maiores neste metaverso eram a experimentação e a exploração de um novo ambiente *on-line*. Em se tratando de usuários brasileiros, têm-se a tradição deste grupo no uso de comunidades virtuais para fins de relacionamento, como o *Orkut* e *MyEspace*, por exemplo. Nada mais natural, portanto, do que tratar o incipiente *Second Life* como uma possível rede de relacionamentos também. Já o interesse “econômico” das novas gerações de *avatares*, talvez tenha nascido em virtude do excesso de notícias veiculadas na mídia, em especial *blogs*, jornais e revistas especializadas, que davam atenção especial ao fato do *Second Life* ser um promissor ambiente de comércio eletrônico. Entretanto, em minhas observações neste aspecto do campo do interesse econômico inicial, o que se sobressai no uso cotidiano deste metaverso seria a sociabilidade *on-line*. O mercado de comércio eletrônico e de divulgação de marcas no *Second Life* ainda se encontra em um estágio embrionário, o que faz sobressair o seu uso enquanto ferramenta de sociabilidade virtual.

O restante da conversa anterior que presenciei se mostrou confusa. Acabei por me sentir um estranho recém chegado em uma roda de velhos amigos, e não consegui entender

bem as conversas ali desenroladas. Apenas observei transcorriam de forma animada. E tal como em uma situação presente no mundo *off-line*, optei mais por assistir do que tentar me inserir no contexto, por não possuir intimidade nos assuntos tratados.

Dessa forma, cada vez mais, reforcei a minha impressão de que a dinâmica do *Second Life* mais parecia com a de uma enorme sala de *chat*, com o diferencial de que as conversas ali presentes pareciam não serem momentâneas, mas sim possuírem um histórico de intimidade de longa data.

*Uriel Tammas*: Beth tá linda como sempre. Delgado também lindo por demais, e o Lipe é o orgulho do Uri.

(...)

*Uriel Tammas*: O Delgado nem gosta de mim, com meu alter ego ele é todo carinhoso (...)

*Delgado Ballinger*: Opa, que tu ta falando aí “velho”.

*Uriel Tammas*: Já que tu me rejeitou como Val resolvi virar o Uriel mesmo.

(...)

*Uriel Tammas*: Agora o Uriel vai estar mais presente!!

*Delgado Ballinger*: Mas é dureza me acostumar contigo sem ela.

*Uriel Tammas*: Tu pega o jeito.

*Douglas Greene*: Nós gosta (mos) mais da Val.

*Uriel Tammas*: Depois temos que fazer o velório dela.

(...)

*Douglas Greene*: Entra de Val ai, cansamos de Uriel.

*Delgado Ballinger*: Solta a maravilhosa na roda (...). Se liga!

*Delgado Ballinger*: KAKAKAKAKAKAKAKAKAKAKA (risos)

*Uriel Tammas*: Que “mané” maravilhosa, nem com ela tu me dá bola.

*Douglas Greene*: Como Uriel você é muito chato, kakakaka (risos)

(...)

*Uriel Tammas*: Nem se eu fosse (a) “Monica Belucci” do *Second Life* tu me daria bola.

*Delgado Ballinger*: Affeee, que exageradoooooo!!!!

*Uriel Tammás*: Que “mané” chato Douglas!

*Douglas Greene*: Uriel é chato, nós gostamos é da Val, ou do Valdemar.

Uma roda de amigos, em um parque, numa universidade, ou em alguma residência. Foi essa minha sensação ao observar a conversa deste grupo. Não muito diferente de algum outro encontro que tive no mundo *off-line* com meus amigos. A conversa se desenrolava livremente, descontraída. O nível de intimidade percebido entre os participantes me deu esta segurança. Um ponto inclusive, me chamou muito a atenção. O *avatar Uriel Tammás* não só admitia como brincava com seus “amigos” sobre o fato de possuir dois *avatares*, *Uriel* ou *Val*, sendo que este último possuía uma sexualidade dúbia. Conforme *Douglas Greene*, *Val* seria *Valdemar* ou “*a Val*”. Mesmo entre amigos, parecia haver a liberdade e a confiança para uma variação não só da personalidade escolhida, mas também da sexualidade posta. Será que em “três dimensões” o diferente se torna menos diferente? Menos estranho ao próximo? Sendo este contato não presencial no mundo *off-line*, ele traria certo sentido de segurança para o eu lidar frente ao diferente, nas suas mais variáveis manifestações? Penso que sim, e estas foram algumas de minhas impressões. Como imaginar que no *Second Life* há a liberdade não só para o exercício das mais diferentes personalidades, mas também para a publicização dela perante “amigos”.

A idéia de que múltiplas identidades possam ser testadas e admitidas sem constrangimento, me fez conceber o *Second Life* como um laboratório, onde o nível de preconceito pudesse ser minimizado e as identidades experimentadas livremente, e compartilhadas com outros *avatares*, sem segredos. Claro que não posso afirmar isto a respeito de todo o *Second Life*. Afinal, generalizações são perigosas. Mas a simples possibilidade de tal fato ter ocorrido em uma conversa presenciada me deixa animado quanto as pessoas estarem tendo uma possibilidade ímpar para experimentarem os seus diversos

“eus”, sem receios, e o mais importante, esta experimentação fazia parte de uma troca coletiva.

E essa sociabilidade, como eu já esperava, quando comunicada na forma de escrita, se utilizava de parâmetros parecidos com outros meios de comunicação instantânea no mundo *on-line*. Tal qual em salas de *chat* ou programas de comunicação instantânea como o *MSN Messenger*, as palavras são redigidas de forma abreviada, a fim de economizar tempo ao usuário do sistema, potencializando as suas falas com outros usuários.

Outro ponto percebido nos diversos ambientes do *Second Life*, diz respeito aos aspectos sonoros presentes no metaverso. Alguns tipos de sons ouvidos característicos a certos atos agradavam-me e aguçavam o meu envolvimento naquele momento. Como exemplos, há o som executado no momento do tele-transporte de um local para outro, rápido e contínuo. Entretanto o som mais característico apurado foi o apresentado pelo sistema no momento em que algo era digitado na caixa de texto destinada aos diálogos. O som, agradável, se assimilava ao som da própria digitação no teclado do computador, executada naquele momento. Como que em uma “simbiose” entre o meu computador e o *Second Life*, este som simbolizaria uma sinalização confirmando uma espécie de “casamento” entre o usuário/computador e o sistema, que resultaria em uma frase e na minha comunicação com os outros *avatares*. Existia também a possibilidade da execução da escrita sem este som, seria somente eu desligar as caixas de som do meu computador, mas estranhamente aquele som me dava uma espécie de “confirmação” de minha existência ali, na forma da escrita e de seu conseqüente resultado, a sociabilidade através da comunicação.

Entretanto, preciso reconhecer que esta sociabilidade nem sempre é fácil. Considero que o *Second Life* potencializa a formação de mais laços sociais, ao se poder conhecer um maior número de pessoas/*avatares*. Porém, diversas observações se fizeram pertinentes a esta

questão. O fato de se estar no *Second Life* não significa a promessa de inúmeras conversas, nem de conversas duradouras ou aprofundadas. Manter uma conversa por si só não garantia uma relação mais próxima com o *avatar* presente no diálogo. Comparado ao mundo *off-line*, se fez necessária a conquista de uma intimidade e de significados conjuntos comuns. Prefiro chamar a isso de “química”, quando uma conversa flui livremente, sobre os mais variados temas.

O fato de um diálogo ocorrer no *Second Life* trás consigo uma dinâmica característica das salas de *chat*, você tem de se apresentar interessante nos primeiros instantes da conversa, pois assim como esta inicia livremente, ela também pode acabar num simples tele-transporte do outro *avatar*. Não há a existência de códigos de etiqueta *on-line* que façam com que uma conversa desagradável permaneça por muito tempo, por educação perante o outro *avatar*. O processo “da conquista” tem de ser efetivamente rápido. Talvez por isso tenha observado que a quantidade de diálogos substitua a qualidade destes. Várias tentativas são feitas, até se conseguir reunir um grupo considerado estável de “amigos”, a quem se possa adquirir uma dose de intimidade e confiança. Considero a sociabilidade e a manutenção de laços sociais no *Second Life* como uma via de mão dupla. A multiplicidade de opções potencializa sim a aquisição de novos laços entre o “eu” e o “outro”, porém a conquista e a manutenção destes laços se fazem de maneira custosa, dada a variabilidade de opções presentes no *Second life*. Talvez não muito diferente da realidade *off-line*, onde um laço de confiança também é um processo trabalhoso. Porém, no mundo *off-line* não existe a possibilidade do tele-transporte para que um *avatar* desapareça da minha presença, o que dá ao *Second Life* algumas variáveis mais tênues para a manutenção de um laço social. Neste sentido, confesso que tive alguns momentos de irritação por diversas tentativas infrutíferas de contato com outros *avatares*, seja por diálogos que não se prosperam, seja por momentos em que eu era solenemente ignorado. Em contrapartida houve momentos em que bons diálogos eram mantidos, muitas vezes sobre

o que acontecia no *Second Life* ou sobre como proceder em determinado ambiente, além das diversas ocasiões em que outros *avatares* se ofereceram para me ajudar em questões referentes a manutenção de minha “segunda vida”.

A identidade pressupõe um processo de teatralização, conforme Goffman, e este ato trás consigo o gene da comunicação, via oral/escrita ou corporal, entre *avatares*. Em minha trajetória pelo *Second Life*, a comunicação se deu preferencialmente pela via escrita, e os assuntos tratados normalmente eram compostos de amenidades corriqueiras, temas referentes ao funcionamento do *Second Life* e ao seu cotidiano ou aspectos pessoais dos *avatares* com os quais o diálogo era mantido. Além disso, o aspecto físico destes *avatares* quase sempre era o de alguém esteticamente belo, bem sucedido, feliz e sem problemas, que conversava socialmente e procurava distração e/ou diversão. Este dado me sugere existir certa superficialidade na apresentação de *avatares* perante um grupo maior. Porém, tal ato não me causava estranheza, pois o comparo a um contexto social diverso e público no mundo *off-line*. Assim como uma universidade ou um *shopping center*, os atores negociam a sua identidade de forma a não causar prejuízos ao personagem criado naquele momento. Somente com a aquisição da confiança que determinados traços identitários são revelados, e conforme já apontado aqui, a multiplicidade de opções não significa necessariamente uma multiplicidade de confissões sobre a personalidade de um *avatar*. O *Second Life* permitiria uma maior liberdade e fluidez no tratamento da identidade e de aspectos íntimos desta, mas não a sua publicização sem nenhum critério, para qualquer *avatar*. Tal ato poderia acabar por afugentar o outro *avatar*. O tratamento da identidade pode ser mais fluído se comparada ao mundo *off-line*, com regras sociais mais rígidas a serem obedecidas, mas um mínimo de contato prévio e de intimidade foi percebido em situações vividas por outros *avatares* no trato de suas questões identitárias. Por exemplo, mesmo em ambientes nos quais a proposta seria o exercício do sexo virtual com uma maior liberdade para a prática das mais diversas expressões da sexualidade



humana, percebe-se uma solidariedade grupal em torno do assunto “sexo”. Se procurei, assim como qualquer outro *avatar*, tal ambiente é porque concordo, ou no mínimo sinto-me curioso, face ao que ocorre ali.

Efetuei algumas observações em relação a momentos vividos por mim no mundo *off-line*, em relação a minhas experiências pelo *Second Life*, como encontros com amigos. O diferencial neste caso é que a conversa se estendia em um metaverso, com *avatars*. E que neste meio não fazia a menor diferença se todos eles moravam na mesma cidade, ou não. A sensação era um pouco estranha, e diferente da observada em outras comunidades virtuais. A seu modo o *Orkut* ou um *chat* permitiam encontros assim, em tempo real. Até o telefone celular permitiria um encontro assim. Mas o que observei naqueles instantes etnográficos eram *avatars* - personagens – interagindo pela fala, pela escrita e pela linguagem corporal, o que para mim seria a convergência máxima da sociabilidade *on-line*.

Desta maneira, imaginei um futuro em que comunidades virtuais se baseariam nesta plataforma de interação social, porém, com um manejo mais acessível. Afinal, preciso reconhecer que o processo de navegação no *Second Life* é difícil. Apesar de o problema da língua inglesa já ter sido resolvido com o surgimento do *Second Life* Brasil, há o programa utilizado para a conexão ao sistema que precisou ser instalado em meu computador, que em minha opinião, ainda trabalha de maneira lenta. Também há a necessidade de uma boa conexão à internet, sempre de banda larga. Mesmo possuindo tais requisitos e um bom computador, considerava o acesso ao *Second Life* lento. Se as próprias imagens em três dimensões do metaverso eram sempre nítidas, coloridas e constituíam por si só em um atrativo para um passeio ao *Second Life*, também é verdade que estas imagens sobrecarregavam o meu computador, tornando-o lento novamente. Estes aspectos contribuem a meu ver para que não houvesse uma quantidade significativa de *avatars* circulando pelo

*Second Life*, pois ainda não existe uma estrutura tecnológica disponível em larga escala no Brasil para o acesso ao *Second Life*. Computadores de última geração e banda larga para acesso à internet não são itens acessíveis a qualquer internauta que queria acessar ao *Second Life*. E como usualmente universidades e empresas não permitem a instalação de programas externos (como o de acesso ao *Second Life*) aos já existentes em seus computadores, só consigo visualizar o acesso a este metaverso através de computadores residenciais e, possivelmente, “cyber-cafês ou lan-houses”.

Considero este ponto negativo, pois seria desejável o uso do *Second Life* em larga escala. Quando esta situação ocorrer, num futuro próximo, espero que um número maior de metaversos continue potencializando a sociabilidade *on-line* e a experimentação de novos processos identitários, criando-se assim um espaço privilegiado para a demonstração de novas identidades, trocadas entre o “eu” e o “outro”.

## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS: COMMUNITAS, SECOND LIFE E A INSERÇÃO DA IDENTIDADE DO SUJEITO EM UM AMBIENTE EM TRÊS DIMENSÕES.

Um sistema de redes em rápida expansão, conhecidos colectivamente por internet, liga milhões de pessoas em novos espaços que estão a alterar a forma como pensamos, a natureza de nossa sexualidade, a organização de nossas comunidades e até mesmo a nossa identidade (Turkle, 1995, p. 11).

Pode se chamar de aparência aqueles estímulos que funcionam no momento para nos revelar o status social do ator (Goffman, 1985, p. 31).

Erving Goffma, em 1959, e mesmo Sherry Turkle, em 1995, ao pesquisarem a questão da construção e representação da identidade humana, respectivamente nos mundos *off* e *on-line*, não poderiam vislumbrar as potencialidades advindas com a virtualização das redes sociais na internet.

Atualmente, tal potencialidade carece de certezas. Trata-se apenas de conjunturas. É inegável que o mundo *on-line* nos oferece uma gama de novas potencialidades de exploração, novas trocas de significados e vivencias que fogem a compreensão humana. Quando já se imaginava a criação completa do ciberespaço, novas plataformas de interação nos são apresentadas. E o exercício da construção da subjetividade humana encontra um arcabouço dentro do momento pós-moderno definido por Bauman (2003). Ela é líquida, extremamente mutável e sem nenhuma certeza quanto ao seu futuro.

E nos computadores ligados em rede das nossas vidas cotidianas, as pessoas estabelecem interações cativantes que dependem inteiramente das suas auto-representações on-line (turkle, 1995, p. 400).

As potencialidades de inserção e re-inserção do “eu” no *Second Life* podem ser comparadas a forma de armazenamento de dados atualmente utilizada. Turkle, em 1995,

provavelmente utilizou-se de um disquete de 3,44 megabytes de capacidade para armazenar “A Vida no Ecrã”, ao passo que esta dissertação de mestrado será armazenada em uma *pen drive* de 2,0 gigabytes de capacidade. 3,44 milhões ante 2,9 bilhões. O salto evolutivo do ciberespaço comporta atualmente a totalidade subjetiva de qualquer identidade que queira se desenvolver em um metaverso. Com o possível afrouxamento das regras de convívio social impostas pela sociedade real, da ausência vigilância do outro (Foucault, 2004), há condições de liberdade no ciberespaço como nunca foram experimentadas na humanidade. Entretanto, não há como prognosticar se tais condições de liberdade sempre estarão presentes em tal espaço virtual.

Há realmente muitas precauções para aprisionar um homem naquilo que ele é, como se vivêssemos com o perpetuo receio de que possa escapar do que é, possa fugir e de repente ver se livre da própria condição (Sartre, in: Goffman, 1985, p.75).

A questão que se impõe refletir é de que, em tais condições, qual será a identidade - ou multi-identidades - a se desenvolver? Possibilidades existem, e serão testadas, e possivelmente levadas ao extremo por alguns sujeitos. O *Second Life* se aproxima de um *playground* identitário virtual, que dá ao sujeito a chance de retomar a sua adolescência, brincando de ser o que a sua subjetividade permitir. Porém, por mais que valores narcisistas, consumistas e de urgência estejam no cerne da cultura pós-moderna (Bauman, 2003), a fase adulta acaba por se impor ao sujeito. E tais valores são realocados, e a sociedade se rearranja de uma forma mais harmônica, incorporando tais valores.

Aconteceria com o *Second Life* o mesmo processo que aconteceu com a rede de relacionamentos *Orkut*. Nesta comunidade, durante o seu “boom” proliferaram *profiles* – algo comparado a um *avatar* no *Second Life* – reais ou *fakes* (falsos) onde a identidade do usuário não poderia ser verificada e/ou classificada. Sendo assim, esta identidade era muitas vezes utilizada como extensão de novas experiências subjetivas do internauta. A apologia às drogas,

ao racismo e a pedofilia virtual tornaram-se temas de grande repercussão social, e questionava-se até que ponto a rede social *Orkut* desafiava a ordem vigente ao permitir “o máximo” de liberdade aos seus integrantes, na criação de suas páginas pessoais – *profiles*.

Victor Turner, ao formular o conceito de *Communitas* versus estrutura social vigentes, dá sentido teórico ao que ocorre com as comunidades virtuais. Estas nascem no sentido da liminariedade, entre a fronteira de uma sociedade moderna e outra pós-moderna. O “ciber-sujeito” trabalha com características ambíguas, realocando uma identidade moderna, caracterizada por máscaras e encenações sociais (Goffman, 1985) constituídas na troca de significados entre o Eu e o Outro / Instituições (Hall) versus uma identidade pós-moderna, fragmentada e multi-facetada (Hall & Turkle).

Communitas normativa, na qual sob a influência do tempo, da necessidade de mobilizar e organizar recursos e da exigência de controle social entre os membros do grupo na consecução destas finalidades, a “communitas” existencial passa a organizar-se em um sistema social duradouro (Turner, 1974, p. 161).

Na fase de re-organização, o ato de passagem é finalizado, criando-se um sentido de estabilidade na comunidade, com a obtenção de expectativas sociais, mesmo que virtuais, do “eu” situado no metaverso para com o “outro”. Este processo ocorreu com a rede de relacionamentos *Orkut* e ao que tudo indica ocorrerá com o metaverso *Second Life*.

“Perfis falsos no *Orkut*? Conheça o site com amigos de verdade”. Esta frase, ao divulgar atualmente o site de relacionamentos *Windows Live Spaces*<sup>42</sup> demonstra o quanto às comunidades virtuais hoje procuram se adequar a um conceito de *communitas* normativa, organizada como um sistema social duradouro e com regras de convívio social. Ao surgirem, as características de uma comunidade virtual eram a espontaneidade e a liberdade de ação, assemelhando-se a um território on-line onde todas as formas de desejo e expressões eram

---

<sup>42</sup> Disponível em: <<http://home.services.spaces.live.com/>> Acessado em 25 jan. 2008.

possíveis. O mundo on-line conhecia então uma forma de *communitas* espontânea, alheia às normas sociais existentes na estrutura. Ao internauta, era dada a possibilidade da publicização de quaisquer assuntos, não importando as possíveis conseqüências de tais atos no mundo *off-line*. Os mundos *on* e *off-line* pareciam distantes um do outro. Entretanto, com o passar do tempo, houve a necessidade de se organizar esta “bagunça” de opiniões e ideais, principalmente as que de algum modo infringissem conceitos morais e legais *off-line*. Era chegado o momento de a *communitas* espontânea render-se a alguns aspectos da estrutura da sociedade *off-line*. E assim, considerado inicialmente um espaço privilegiado de contestação e experimentação frente ao proibido, o *Orkut* sofreu pressões sociais reais da sociedade, principalmente por força a atuação do Ministério Público brasileiro, este estabelecido enquanto representante da estrutura social localmente vigente.

Mesmo seus integrantes, enquanto grupos sociais, não aceitavam a profusão de *profiles* e comunidades ligadas a atos considerados por todos como imorais, como pedofilia, discriminação racial e sexual ou apologia ao nazismo. Através da denúncia e da criação de comunidades que incentivavam este ato, o *Orkut* enquanto *communitas* espontânea acabou se transformando em *communitas* normativa, com regras próprias que flertam com preceitos morais e legais existentes no mundo *off-line*.

(...) a espontaneidade e a imediatidade da “*communitas*”, opondo-se ao caráter jurídico e político da estrutura, podem raramente ser mantidas por muito tempo. A “*communitas*” em pouco tempo se transforma em estrutura, nas qual as livres relações entre os indivíduos convertem-se em relações, governadas por normas, entre pessoas sociais. (Turner, 1974, p. 161)

Possivelmente veremos futuramente a mesma ação no metaverso *Second Life*, com a imposição de limites para a criação e exercício de identidades. O mundo real observa a efervescência desta segunda vida e aponta problemas como o da pedofilia, mesmo que virtual. A questão presente nestes excessos de liberdade para a experimentação identitária é o receio

de que cedo ou tarde, a vida *off* e a *on-line* se entrecruzem, com a importação e exportação (e também o contrabando), de símbolos e desejos de um mundo para o outro. Ou seja, acontecimentos no mundo *on-line* teriam a possibilidade de se conectar com o mundo *off-line*, com conseqüências para este.

A pesquisa já referida neste trabalho cita o fato de 70% dos brasileiros procurarem identificar o formato virtual de seus *avatars* ao mais próximo possível de sua identidade constituída no mundo *off-line*, a fim de facilitar relações futuras. Tal dado demonstra, ao menos intencionalmente, a previsibilidade de haver um cruzamento entre os dois mundos. A identidade virtual seria experimentada, mas alcançaria um parâmetro mais ou menos idêntico com a identidade mantida no mundo real. Assim, futuramente não haveria dissabores e surpresas no possível contato face-a-face.

(...) o ciberespaço virtualiza a comunicação, mas a imensa maioria aprecia os eventos ao vivo, as festas coletivas, as saídas com amigos (...) (Lipovetsky, 2004, p. 82).

A idéia da estabilidade de uma identidade virtual é defendida por Romão-Dias em sua tese de doutorado intitulada “Brincando de Ser na Realidade Virtual: uma visão positiva da subjetividade contemporânea. A autora afirma:

Após um período de anonimato, os entrevistados tendiam a escolher um *Nick* que usavam de forma mais estável, independente de manterem outros *Nicks*. A partir daí foi possível para alguns a constituição de uma identidade virtual, contando com referenciais importantes como amigos, mesmo que esses amigos só fossem encontrados *on-line*. (2007, p. 100) (sic)

Apesar de constatar esta “estabilidade virtual”, o estudo de Romão-Dias não considerou a possibilidade de intercambio entre o ciberespaço e o mundo real, se mantendo a identidade estável na realidade virtual. Talvez este fato se deva ao seu campo de pesquisa: salas de bate papo, ou *chats*. O metaverso *Second Life* possui diferenças exponenciais quanto à possibilidade de interação e cruzamento entre os mundos *on* e *off-line*, dada a sua

possibilidade de continuidade ser mais efetiva e ao seu molde importar elementos estéticos e símbolos pré-existentes na sociedade.

Esta conjugação de laços entre os dois mundos é comentada por Jonatas Dornelles, em matéria publicada na Revista Sociologias nº 09, de agosto de 2007. Sob o título de “*Second Life*: febre na Rede”, Dornelles afirma:

A vida no mundo virtual é uma seqüência da vida real cotidiana. Nas minhas pesquisas sempre ficou clara uma tendência de estreitamento das dimensões *on* e *off-line*, ou melhor, do virtual com o real. (2007, p. 18)

Baseado em Dornelles e Romão-Dias, op. cit., podemos afirmar que o “*Second Life* lembra uma sala de *chat* com a possibilidade de se formarem comunidades em torno dos sujeitos”. O estilo descontraído encontrado nas conversas indicava um possível tom de intimidade entre os pares ali envolvidos. Este fato é facilitado pelas ferramentas de pesquisa e incorporação do “outro”, através das quais, têm-se a possibilidade de se “salvar” em uma “lista de amigos” os *avatares* com os quais se possua alguma afinidade. Este fato provoca a sensação de continuidade no processo identitário estabelecido no *Second Life*.

Esta percepção de continuidade na exposição da identidade pelo sujeito se apresenta mesmo quando este faz uso das mais diferentes nuances de sua personalidade, conforme a situação social. Tanto Goffman (1985 / 1988) quanto Turke (1997) sinalizam a teatralização social através do uso de máscaras, com o desenvolvimento de mais de uma identidade, para cada momento vivido. A internet e as suas mais diversas ferramentas de sociabilidade (salas de chat, sites de relacionamento, programas de comunicação instantânea) apenas proporcionam em diferentes graus uma maior maleabilidade no uso destas “máscaras identitárias”.



O anonimato dos MUDS – a pessoa é conhecida nos MUDs somente em função do caráter ou caracteres de seu nome – dá para as pessoas a chance de expressar múltiplos aspectos freqüentemente inexplorados do ego, jogar (brincar) com sua identidade e experimentar novas. MUDs tornam possível a criação de uma identidade tão fluída e múltipla que força os limites da noção. (Turkle, 1995, p. 12)

Há neste meio um espaço para a experimentação das mais variadas formas de identidade, como se observou neste trabalho e no processo etnográfico. Desde diferentes condições etárias e de gênero até a exposição de uma identidade “não-humana” na forma de seres animados, como o “*tamagochi*” encontrado na “Ilha Búzios”. Da mesma maneira se constatou a criação e o uso de mais de um *avatar* por parte do sujeito *off-line*, o que pode lhe facultar o emprego de um *avatar* com características semelhantes a sua personalidade *off-line* e outro com características totalmente contrárias. No entanto, o uso observado no *Second Life* enquanto ambiente que permite criação de comunidade, com a criação de laços de intimidade, significa o aparecimento de uma noção de continuidade aplicada a esta identidade, até para gerar um imaginário coletivo de segurança na troca de significados gerada pelo *Second Life* (Jones, 2003, p. 232). Grupos coletivos necessitam de certas “garantias mútuas” a respeito de sua identidade, para então se gerar o sentimento da coletividade, e deste surgirem laços de confiança, amizade e, até mesmo, afeto, passíveis de transposição para o mundo *off-line*.

A informação a respeito do indivíduo serve para definir a situação, tornando os outros capazes de conhecer antecipadamente o que ele esperará deles e o que dele podem esperar. Assim, informados, saberão qual a melhor maneira de agir para dele obter uma resposta desejada. (Goffman, 1985, p. 11)

Retomando Turner, toda *communitas* acaba por ser assimilada pela estrutura. Se isso está ou não ocorrendo com o *Second Life*, é temeroso ainda afirmar. Parece haver uma tensão entre “identidades espontâneas” e “normativas”, onde “*tamagochis*” passeiam livremente neste metaverso ao mesmo tempo em que há o desejo de se manter uma identidade *on-line* mais próxima da existente no mundo *off-line*. Entretanto, tomando por base a literatura

jornalística especializada<sup>43</sup>, o processo de assimilação do *Second Life* pela estrutura parece ser um caminho sem volta. Conforme, Lucas Pretti e Marilu Araújo, para o caderno Link, do Jornal “O Estado de São Paulo”.

Com o passar dos meses e o amadurecimento de iniciativas no *Second Life*, o conceito de “segunda vida” se dissipou. Percebeu-se que *avatares* não queriam levar uma rotina no mundo virtual e que não desenvolveram personalidade diferente da de seus controladores, humanos. Ao mesmo tempo em que a ganância por dinheiro de diversos “empreendedores” assustava e naufragava, ações culturais, de educação e compartilhamento de conhecimento obtinham êxito. Isso certamente quer dizer algo.

Apesar da matéria não tocar neste ponto, viver uma “segunda vida” em paralelo com a “primeira vida” é um processo custoso. Passada a fase da “experimentação identitária”, o *Second Life* se apresenta como uma rede social destinada a sociabilidade virtual, com casos escassos de usos institucionais.

Desta forma, provavelmente, o *Second Life* assistirá ao nascimento de algumas “regras de convivência” que possam tolher algumas possibilidades identitárias, se estas forem consideradas ofensivas ou destrutivas a este empreendimento social. Porém, o ato de se brincar com multi-identidades não perderia a intensidade. Receberia, quiçá, certos ajustes, com a emergência do surgimento de uma ou mais identidades virtuais relativamente estáveis, convivendo em harmonia com a identidade real, com a troca de subjetividades entre estas. O sujeito poderia, então, vivenciar o processo de assimilação de identidades sobrepostas, a real e a virtual.

---

<sup>43</sup> Disponível em: <[http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id\\_conteudo=12749](http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=12749)> Acessado em 25 jan. 2008.

## REFERÊNCIAS

ARENDDT, Hannah. **A Condição Humana**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

BABBIE, Earl. **Métodos de Pesquisa em Survey**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

BAUDRILLARD, Jean. **A Sociedade de Consumo**. Lisboa: Edições 70, 2003.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

\_\_\_\_\_. **Comunidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

\_\_\_\_\_. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

\_\_\_\_\_. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

\_\_\_\_\_. **Vidas Desperdiçadas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

CADERNOS IHU On-Line. Weblogs: **narrativas do eu e novas experiências de informação**, págs. 03 a 33. São Leopoldo, RS: Instituto Humanitas Unisinos, 13 de Junho de 2005.

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

\_\_\_\_\_. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

\_\_\_\_\_. **O Poder da Identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

CLIFFORD, James. **A Experiência Etnográfica. Antropologia e Literatura no século XX**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1998.

DUPAS, Gilberto. **Tensões contemporâneas entre o público e o privado**. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

FRIEDMAN, Thomas L. **Mundo é Plano. Uma Breve História do Séc. XXI.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2005.

FIGUEIRA, Mara. **“Second Life: Febre na Rede”.** Revista Sociologia, Editora Escala – Edição 09, de Agosto de 2007, págs. 16 a 25.

FOSTER, Derek. **"Community and identity in the electronic village"**, In David Porter (org): Internet culture. Nova York: Routledge, 1997, p. 23-37. Disponível em <<http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol6/comidtd.htm>> Acessado em 20 de mar. 2007.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão.** 28º ed. Petrópolis, Vozes. 2004

GIDDENS, Anthony. **Sociologia.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana.** Petrópolis: Vozes, 1985.

\_\_\_\_\_. **Estigma. Notas sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada.** Rio de Janeiro: LTC – Livros Técnicos e Científicos Editora, S.A, 1988.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós Modernidade.** Rio de Janeiro: DP&A. 2005. 10º Edição.

HINE, Christine. **Etnografia Virtual.** Barcelona: Editorial UOC, 2004.

JONES, Steven G. (Editor). **Cibersociedad 2.0.** Barcelona: Editorial UOC, 2003.

KOLB, Anton; ESTERBAUER, Reinhold e RUCKENBAUER, Hans-Walter. **Ciberética. Responsabilidade em um mundo interligado pela rede digital.** São Paulo: Loyola, 2004.

LEMOS, André. **Cibercultura: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea.** Porto Alegre: Sulina, 2004.

LEMOS, André. Palacios, Marcos (orgs) **As janel@s do ciberespaço.** Porto Alegre: Sulina, 2001. 2º edição.

LINHARES, Juliana; RIZEK, André; MIZUTA, Erin. **“Geração Vaidade”**. Revista Veja, Editora Abril – Edição 1904 , de 11 de Maio de 2005, págs. 84 a 88.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os Tempos Hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

MAFFESOLI, Michel. **O Mistério da Conjunção. Ensaios sobre comunicação, corpo e sociabilidade**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MELLO, Kátia, VICÁRIA, Luciana. **“Os Filhos da Era Digital”**. Revista Época, Editora Globo – Edição 486, de 10 de setembro de 2007, págs. 82 a 90.

MOHERDAUI, Bel; MING, Laura. **“O Mundo Ideal do *Second Life*”**. Revista Veja, Editora Abril – Edição 2004 , de 18 de Abril de 2007, págs. 96 a 102.

RABIN, Alberto. **A Era do Acesso: Comunidades Virtuais. Tudo isto é “ser humano”**, Revista Contemporânea, Faculdade de Comunicação Social da UERJ. 2004. Disponível em: <<http://www2.uerj.br/~fcs/contemporanea/n3/monoalberto03.htm>> Acessado em 19 mar. 2007.

ROMÃO-DIAS, Daniela. **Brincando de Ser na Realidade Virtual: uma visão positiva da subjetividade contemporânea**. Tese de Doutorado defendida pela PUCRJ. Rio de Janeiro: 2007.

RUDIGER, Francisco. **Martin Heidegger e a Questão da Técnica: Prospectos acerca do futuro do homem**. Porto Alegre. Sulina, 2006.

SCHITTINE, Denise. **Blog: Comunicação e Escrita Íntima na Internet**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

SMITH, Marc A. Kollock, Peter (orgs). **Comunidades em el ciberespacio**. Barcelona: Editorial UOC, 2003.

TURNER, Victor. **O Processo Ritual. Estrutura e Antiestrutura**. Petrópolis: Vozes, 1974.

TURKE, Sherry. **A Vida no Ecrã – a identidade na era da internet**. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 1997.

## GLOSSÁRIO

*Adsl/Banda Larga: Asymmetric Digital Subscriber Line (ADSL)* é um formato de DSL, uma tecnologia de comunicação de dados que permite uma transmissão de dados mais rápida através de linhas de telefone do que um modem convencional pode oferecer

*Avatar*: Representação gráfica de um utilizador em realidade virtual. De acordo com a tecnologia, pode variar desde um sofisticado modelo 3D até uma simples imagem. São normalmente pequenos, aproximadamente 100 *pixels* de altura por 100 *pixels* de largura, para que não ocupem demasiado espaço na interface, deixando espaço livre para a função principal do site, programa ou jogo que se está a usar.

*Blog*: Um *weblog*, *blog* ou *blogue* é uma página da *Web* cujas atualizações (chamadas *posts*) são organizadas cronologicamente de forma inversa (como um diário). Estes *posts* podem ou não pertencer ao mesmo gênero de escrita, referir-se ao mesmo assunto ou ter sido escritos pela mesma pessoa

*Body*: Do inglês, significa “corpo” e refere-se à forma física do *avatar*.

*Browser*: O termo *browser* vem do verbo to *browse*: olhar páginas de um livro, revista, etc., sem um propósito em particular; olhar coisas numa loja sem intenção explícita de compra. É um programa que habilita seus usuários a interagirem com documentos *HTML* (em linguagem de hipertexto) hospedados em um servidor *Web*, de acesso à Internet;

*Chat*: Um chat, que em português significa "conversação", ou "bate-papo" usado no Brasil, é um neologismo para designar aplicações de conversação em tempo real. Esta definição inclui programas de *IRC*, conversação em sítio web (*webchat*) ou mensageiros instantâneos.

DCS: Guia com instruções quanto à utilização de determinada ilha no *Second Life*.

Deslogar (*Logoff*): *Logoff* se refere a terminar o uso de um sistema computacional, removendo a senha do usuário. Trata-se de um reiniciar rápido, onde todos os programas são fechados e posteriormente é possível iniciar a área de trabalho com outro usuário.

*Facebook*: *Website* de relacionamento social lançado em 04 de fevereiro de 2004.

*Fotolog*: Um *flog* (também *fotolog* ou *fotoblog*) é um registro publicado na *World Wide Web* com fotos colocadas em ordem cronológica, ou apenas inseridas pelo autor sem ordem, de forma parecida com um *blog*. Ainda podem-se colocar legendas retratando momentos bons de lazer. É parecido com um *blog*, mas a diferença é predomina fotos ao invés de texto.

*Logar (logon)*: Ato de se iniciar o uso de algum sistema computacional.

*Google*: Empresa que criou e mantém o maior site de busca da internet, o *Google Search*. O nome *Google* foi escolhido por causa da expressão *googol*, que representa o número 1 seguido de 100 zeros, para demonstrar assim a imensidão da *Web*.

*Link*: A palavra inglesa *link* entrou na língua portuguesa por via de redes de computadores (em especial a Internet), servindo de forma curta para designar as hiperligações do hipertexto. O seu significado é "atalho", "caminho" ou "ligação". Através dos *links* é possível produzir arquivos não lineares ou simplesmente inserir ilustrações em um arquivo de texto.

*LindeLab*: Empresa estadunidense, criadora e mantenedora do metaverso *Second Life*.

*Modem*: De modulador de(s) modulador, é um dispositivo eletrônico que modula um sinal digital em uma onda analógica, pronta a ser transmitida pela linha telefônica, e que de -

modula o sinal analógico e o reconverte para o formato digital original. Utilizado para conexão à Internet, BBS, ou a outro computador

Metaverso: Nome dado a ambientes construídos na internet, em três dimensões.

*MSN Messenger*: Programa de mensagens instantâneas criado pela *Microsoft Corporation*. O programa permite que um usuário da Internet se relacione com outro que tenha o mesmo programa em tempo real, podendo ter uma lista de amigos "virtuais" e acompanhar quando eles entram e saem da rede.

*MyEspace*: Serviço de rede social que utiliza a Internet para comunicação online através de uma rede interativa de fotos, *blogs* e perfis de usuário. É a maior rede social do Estados Unidos e do mundo com mais de 110 milhões de usuários

*Note Cards*: Textos explicativos contendo instruções de navegação no *Second Life*.

*Orkut*: O *Orkut* é uma rede social filiada ao *Google*, criada em 24 de Janeiro de 2004 com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos.

PC: Do inglês “*Personal Computer*” (computador pessoal), refere-se a computadores de mesa.

*Pixel*: (aglutinação de *Picture* e *Element*, ou seja, elemento de imagem) é o menor elemento num dispositivo de exibição (como por exemplo um monitor), ao qual é possível atribuir-se uma cor. De uma forma mais simples, um *pixel* é o menor ponto que forma uma imagem digital, sendo que o conjunto de milhares de *pixels* forma a imagem inteira.

*Profile*: Ou perfil, página da internet, pertencente a alguma comunidade virtual, destinada ao armazenamento e visualização de dados pessoais de seu usuário.



*Second Life* (também abreviado por SL): É um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano

*Site*: Um *site*, ou sítio, é um conjunto de páginas *Web*, isto é, de hipertextos acessíveis geralmente pelo protocolo HTTP na Internet. O conjunto de todos os sites públicos existentes compõe a *World Wide Web*.

*Web*: Ou *World Wide Web*, rede mundial de computadores, é um sistema de documentos em hipermídia que são interligados e executados na Internet. Os documentos podem estar na forma de vídeos, sons, hipertextos e figuras.

*Windows Vista*: Sistema operacional para uso em computadores pessoais.