



Um Estudo Exploratório sobre Simulação e Controle no *Second Life*¹

Maria Inês Accioly²

Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO/UFRJ)

Resumo

Este artigo é produto da etapa inicial de uma pesquisa no ambiente digital *Second Life* (SL) com o objetivo de testar hipóteses acerca do conceito de simulação e de sua articulação com estratégias de controle. Produto de ponta da cibercultura, o SL propõe abarcar num modelo informacional aberto à interação com os usuários nada menos do que a própria vida social. Consideramos particularmente interessante para este estudo a controvérsia sobre se o SL é um *game* ou uma rede social, tendo em vista que a simulação se caracteriza, entre outros aspectos, pelo embaralhamento da fronteira entre realidade e ficção.

Palavras-chave

Simulação; Jogo; Controle

1. Introdução

A emergência da cibercultura tem suscitado questões e inquietações acerca do estatuto da simulação na contemporaneidade. Por um lado, lançamos mão de dispositivos computacionais de simulação como ferramentas para criar, aprender, formar comunidades etc. Por outro, conservamos certos pressupostos éticos relativos ao real e à verdade segundo os quais simulação é sinônimo de fingimento, de farsa. É como se houvesse simulações “do bem” e simulações “do mal”, inteiramente distintas e inconfundíveis entre si.

Creemos, entretanto, que uma abordagem nessa linha não nos levaria longe, pois o que a simulação nos propõe é precisamente um embaralhamento de fronteiras cognitivas, mesclando realidade com ficção e aprendizado com farsa. Parece haver um eixo conceitual comum a esses sentidos aparentemente antagônicos, que buscamos expressar na seguinte definição de simulação: estratégia cognitiva interativa baseada na produção de efeito de real a partir de modelos. Tal definição procura neutralizar a carga moral que

¹ Trabalho apresentado no VII NP-Intercom – Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação.

² Doutoranda bolsista do CNPq na Linha de Pesquisa Tecnologias de Comunicação e Estéticas da ECO/UFRJ; Mestre em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ (2001), com dissertação intitulada “Ghost Writer – O Autor à Sombra”; Bacharel em Comunicação Social pela UFF, com habilitação em Jornalismo. accioly@centroin.com.br

pesa sobre o conceito, mas sem abrir mão da ambigüidade, isto é, do caráter paradoxal que é sua marca e seu estigma.

Por estratégia cognitiva entendemos, com Foucault (1979), uma operação que concerne simultaneamente ao poder e ao saber. Seja no sentido de farsa ou no de experimento, a simulação visa sempre alguma forma de domínio. O atributo da interatividade é o que distingue operacionalmente a simulação como categoria cognitiva, diferenciando-a da representação. Quanto à expressão “efeito de real”, que tomamos emprestada de Roland Barthes³, é o elemento que dá a tonalidade paradoxal do conceito: a simulação nos remete inexoravelmente à categoria do real – sem ela não faria sentido - mas a um real assumido como produção, como artifício.

Para estabelecer uma articulação entre as noções de simulação e modelo buscamos respaldo na tradição filosófica e científica. Seja opondo essas categorias, como fez a filosofia desde Platão, seja considerando-as complementares, como fizeram as ciências experimentais desde Galileu, é indiscutível que a simulação tem como referente um modelo, ainda que seja para desvirtuá-lo ou subvertê-lo.

Para uma melhor leitura do *Second Life* segundo o enquadramento proposto, é interessante explorar afinidades do conceito de simulação com as noções de jogo e controle. Entendemos que a simulação funciona com a dinâmica do jogo, uma vez que mescla regras com indeterminação e que constitui espaço e tempo (além de outros operadores cognitivos) como parâmetros variáveis. E se lhe atribuirmos uma finalidade, certamente será o controle: simulamos para dominar, para nos anteciparmos aos acontecimentos ou para experimentar sem correr riscos. Produzimos “efeito de real” para, em última instância, obter efeito “no” real. Como costuma dizer o conhecido guru do marketing Peter Drucker, “a melhor forma de prever o futuro é criá-lo”.

Nossa abordagem será, portanto, à luz da tríade conceitual simulação-jogo-controle, buscando compreender o modo específico de articulação desses termos no *Second Life*. As informações apresentadas neste trabalho foram obtidas no *site* oficial do provedor (www.secondlife.com), em matérias jornalísticas e em intervenções diretas no SL por

³ Barthes usou essa expressão para analisar o realismo literário do século 19, em particular na obra de Flaubert. No texto “O efeito de real”, ele destaca os pormenores supérfluos e as notações insignificantes que fazem parte da estratégia narrativa desse autor para dar o tom de descrição (do real) a cenas que são da ordem da pura ficção. (Barthes, 2004, p. 181)



meio de avatares⁴ próprios, realizadas no período entre setembro de 2006 e março de 2007.

2. O Melhor dos Mundos

Lançado em 2003 pela empresa norte-americana Linden Lab, o *Second Life* já nasceu sob o signo da ambigüidade: apresentado por seus idealizadores como um “mundo digital em 3-D inteiramente construído e operado por seus residentes”, uma parte da mídia o enquadra na categoria dos *games* e outra parte na de “redes sociais”. Ao divulgar novidades sobre seu enorme sucesso comercial (só em 2006 o número de “residentes” declarado por Linden Lab pulou de cerca de 100 mil para mais de 2 milhões, e em maio/2007 chegava a quase 6 milhões), a comunidade SL ora se compara ao *World of Warcraft* (WOW), um dos *games* mundialmente mais conhecidos, ora enfatiza o vertiginoso ritmo de expansão demográfica do “novo mundo”.

No contexto dos jogos o SL pode ser caracterizado como uma evolução do *The Sims* – em versão mais interativa, *online* e aberta à criatividade dos usuários. No contexto das redes sociais, trata-se de uma pioneira experiência de hibridação dos ambientes de bate-papo com dispositivos de realidade virtual⁵, tendo como precursores mais próximos os MUDs (*Multi-User Dungeons*), e mais especificamente os MOOs (MUDs orientados a objeto), que formaram inúmeras comunidades nos Estados Unidos desde o início dos anos 90.

A indiferenciação entre vida ordinária e jogo parece ser um objetivo central do SL, expresso de diversas formas: na conversibilidade livre e explícita da sua moeda fictícia (o Linden Dolar) em dólares norte-americanos; no estímulo a que os “residentes” simulem nesse ambiente uma vida normal, incluindo trabalho, família, lazer etc, mas ao mesmo tempo “realizem” suas mais loucas fantasias; na auto-promoção do SL perante o mercado como plataforma para lançar e dinamizar negócios, e junto a instituições de ensino como ferramenta de aprendizado; e na proliferação de *games* dentro do *game*. Os avatares podem obter jogando – há no SL desde cassinos e jogos de estratégia até RPGs - o dinheiro necessário para “viver”.

⁴ Tradicionalmente, avatar é a manifestação corporal de um ser imortal. Em informática, é a representação gráfica de um utilizador em realidade virtual. (Wikipédia)

⁵ Essa expressão é um contra-senso no contexto da oposição entre real e virtual consagrada pela cibercultura. Vale lembrar, entretanto, que tal oposição não é considerada correta em termos filosóficos. O real se opõe ao possível, enquanto o virtual se opõe ao atual. (cf. Deleuze, 1998 e Lévy, 1996)



No módulo Frequently Asked Questions (FAQ) do *site* oficial do *game*, Linden Lab reitera sua intenção de mesclar vida e jogo na resposta à pergunta sobre se o SL é um MMORPG (*massively multiplayer online role playing game*). “Sim e não. Embora a interface e a apresentação visual do *Second Life* sejam similares às dos mais populares MMORPG, há duas diferenças-chaves: criatividade (“SL provê uma liberdade quase ilimitada aos seus residentes. Este mundo é realmente aquilo que você faz dele”...); e posse (“...se você quer possuir terra para viver, trabalhar e construir, paga uma taxa mensal baseada na sua extensão. E você se torna proprietário - os residentes aquirem direitos de propriedade intelectual sobre todas as suas criações *in-world*”).

Na esfera da simulação e do jogo, pode-se decidir se a experiência é “para valer” ou não, isto é, se um eventual insucesso terá conseqüências concretas para o jogador ou será computado como mero aprendizado. Essa indeterminação - uma espécie de álibi preventivo para a sensação de fracasso - e a decorrente reversibilidade das eventuais perdas, consubstanciada na idéia de experiência sem risco, são elementos altamente valorizados por departamentos de marketing de grandes empresas e por instituições de ensino, dois poderosos pilares do SL. A propósito, o “novo mundo” tem a proposta clara e ambiciosa de prover um

“ambiente único e flexível para educadores interessados no ensino à distância, trabalho cooperativo em redes digitais, simulação, estudo de novas mídias e treinamento corporativo... cria uma oportunidade de usar a simulação em ambiente seguro para desenvolver o aprendizado experiencial, permitindo aos indivíduos exercer perfis, testar novas idéias e aprender com seus erros. A capacidade do *Second Life* de prepará-los para experiências similares no mundo real tem um potencial ilimitado”. (www.secondlife.com; extraído em novembro de 2006)

Como avatar não passa fome, não precisa dormir, não envelhece e não morre – a menos que o criador o queira, pois cada um programa seu clone digital com as funções e propriedades que lhe aprouverem – o “novo mundo” é considerado por muita gente o melhor dos mundos. Vejamos algumas manifestações de “residentes” e observadores da mídia: “uma válvula de escape para as frustrações e desejos não realizados na vida real”; “um mundo de infinita reinvenção, onde você pode mudar sua forma, seu sexo e até sua espécie com a mesma facilidade com que troca os sapatos”; “quando a realidade se torna dura demais, há uma saída para um universo paralelo – um mundo virtual infinito onde tudo é possível”; “um modo de você ter a vida que realmente quer”; “no SL todo mundo é sexy, dinheiro vivo flui e os *pixels* são a única limitação”.



O criador do *game* e principal executivo do Linden Lab, Phillip Rosedale, empenha todos os seus esforços em superar os obstáculos ainda existentes à realização do paraíso prometido: “nosso objetivo é tornar o *Second Life* melhor que a vida real em muitos sentidos”.

3. O Código do Capital

Como vimos, toda simulação tem um modelo de referência. No modelo de vida social que proporciona as simulações do SL podemos observar que o código de base, isto é, o conjunto de leis internas que regem a interação de seus componentes, é inspirado no código do capital, e mais precisamente no capitalismo pós-industrial. Ele se expressa em valores como propriedade intelectual, individualismo (temperado, porém, por uma sociabilidade *soft*), liberalismo, prevalência do privado sobre o público, primazia do valor monetário (quase tudo pode ser trocado por dinheiro) e livre negociação, entre outros. Praticamente tudo é possível no SL, desde que numa base de negociação: construir e gerir ambientes de prostituição, jogatina, comércio de drogas e armas, bem como comunidades dedicadas ao sadomasoquismo, estupro, tortura etc, desde que essas atividades sejam exercidas de forma consensual entre os participantes.

Do ponto de vista tecnológico, o modelo é aberto à criação coletiva sob forma de programação de objetos. Por isso, tem mais espaço de atuação e oportunidades de negócios gente com experiência em *design* gráfico e programação - o SL disponibiliza ferramentas “amigáveis” para essas atividades, que são utilizadas por pouco mais de 15% dos residentes. Quem não se enquadra nessa categoria e não quer aprender, torna-se “cliente”.

Como nesse “novo mundo” tudo é artefato, inclusive os habitantes, o comércio de produtos pessoais compreende não somente roupas e adornos como também texturas de pele, pênis (órgãos sexuais não estão disponíveis automaticamente para os avatares) e outros itens que gente de carne e osso não precisa comprar. Por outro lado, serviços que supostamente só fariam sentido na vida ordinária têm, surpreendentemente, consumidores também no SL – por exemplo, psicoterapia para deprimidos e detetives para informar o avatar ciumento sobre eventuais infidelidades do seu parceiro virtual.

O mercado de sexo é bastante amplo e diversificado. O primeiro passo é adquirir o órgão sexual e clicar o comando *wear* (usar), sem o que esse item será acrescentado ao



inventário de bens do avatar mas ficará inativo. É até possível obter pênis gratuitos em *sex shops*, mas são bem básicos: não “ejaculam” nem demonstram “sensibilidade ao toque”. Para obter animações mais convincentes o cliente deve optar por modelos mais caros. Em clubes, saunas e outros estabelecimentos há enorme oferta de serviços, incluindo “sexo virtual” (sic). Uma maneira fácil de ganhar dinheiro no SL é criar avatares “de programa”.

Já o mercado de drogas tem outras especificidades. Existem pontos de venda mas neles não é comum encontrar avatares de vendedores – embora o negócio seja “legal” no SL, talvez esta não seja uma identidade confortável, por estar associada à figura do traficante. Nesses locais, no máximo se pode topar com objetos imitando avatares, porém com aspecto bidimensional e sem animação, que funcionam como *displays* para as drogas. O fornecimento é realizado automaticamente, como em máquinas de refrigerantes. Nesses ambientes, uma “viagem” de LSD, por exemplo, pode ativar na tela do usuário efeitos psicodélicos. Uma dose de cocaína pode fazê-lo rodopiar pelo chão ou subir pelas paredes. Assim como em todas as atividades no SL, o “realismo” dos efeitos de drogas depende da criatividade e da perícia do programador.

O *Second Life* movimenta atualmente, por dia, algo em torno de US\$ 1,5 milhão – isto mesmo, em dólares norte-americanos. Sua economia cresce à taxa anual de 300% e seu Produto Interno Bruto (PIB) ultrapassou US\$ 60 milhões em 2006. O grosso desse dinheiro vem de investimentos de grandes corporações transnacionais em eventos *in-world*, testes de pré-lançamento de produtos, sondagens de opinião, promoções e outras ações de marketing. Linden procura centralizar todas as transações financeiras em sua instituição oficial de câmbio – o LindeX Currency Exchange.

Entre as marcas famosas presentes no “novo mundo” estão, por exemplo, Coca-Cola, Philips, Toyota, Reebok, Adidas, IBM, Intel, Sony e Reuters. O grupo de usuários institucionais inclui também mais de cinquenta universidades, que compraram espaços para construir *campi* digitais no SL; e comunidades de vítimas – de abuso sexual, doenças incuráveis e outros traumas – interessadas na possibilidade de promover “encontros” preservando seus integrantes do eventual constrangimento de expor suas identidades e corpos reais.

Uma parcela minoritária – porém igualmente crescente - das aplicações financeiras é movimentada pelos residentes individualmente. Afinal, paga-se por quase tudo: carregar imagens, possuir terras ou imóveis, abrir negócios etc. Encontramos uma informação



esclarecedora sobre a economia do SL nas FAQ do *site* oficial, em “como encerrar uma parceria?”:

“No *Second Life*, parcerias unem duas pessoas e permitem aos ‘residentes’ tornar essa relação visível para o resto da comunidade. Mas, fazer parceria no *Second Life*, assim como um casamento na vida real, custa dinheiro. Se você decidiu encerrar sua parceria, o requerimento pessoal de divórcio será taxado em L\$ 25”. (www.secondlife.com; extraído em novembro de 2006)

4. A Imaginação sob Controle

Embora o *slogan* “Your world. Your imagination” possa sugerir uma liberdade ilimitada, ao se apresentar como um ambiente “seguro” para aprendizado, treinamento e criação coletiva, o que o *Second Life* oferece ao usuário é o controle em sua face positiva - a começar pela figura do avatar, que é uma espécie de versão digital da marionete. Nada mais natural na cibercultura, que significa, literalmente, cultura do controle.

Em filosofia, o controle foi tematizado por Deleuze (1992) em sua reflexão sobre a forma de poder contemporânea, característica do capitalismo pós-industrial. A sociedade de controle, para Deleuze, caracteriza-se pela desmaterialização da produção, pela mobilidade, pela flexibilização de limites e hierarquias entre identidades e funções. Ao contrário da disciplina, conceituada por Foucault (1979), o controle dispensa confinamentos, bloqueios e pedagogias de cunho punitivo. Ele age mais por modulações do que por moldes rígidos, o que torna mais fácil a dissimulação da sua negatividade. Em vez da obediência, o controle propõe a adesão. Em vez de corrigir, o controle trata de antecipar, prever, cuidar.

Mais uma vez evocando Foucault entendemos que, se as disciplinas visavam docilizar os indivíduos intervindo nos seus corpos e tornando-os mais aptos à produção industrial, o controle atua diretamente sobre as mentes⁶, tornando-as receptivas às demandas do capitalismo pós-industrial. Sua ação sobre o corpo é indireta. É interessante notar que, apesar da festejada liberdade que os ambientes de realidade virtual oferecem à imaginação, no *Second Life* a tendência dos “residentes” é criar avatares à sua imagem e semelhança - apenas com alguns retoques para adaptá-los aos padrões estéticos dominantes – corpos esbeltos e atléticos, seios fartos etc. Os traços físicos básicos

⁶ Não consideramos esse efeito subjetivo como algo calculado e imposto por núcleos de poder ou qualquer instância hierárquica, dado que, mais ainda do que a disciplina, o controle é exercido de forma descentrada e em rede. Antes, cremos que a docilização das mentes produzida pelo controle é voluntária e ativa.



costumam ser mantidos, talvez porque boa parte dos “residentes” use o SL como rede social e, nesse caso, o reconhecimento físico pode ser relevante – para negócios e aproximações afetivas, por exemplo.

“O avatar é a sua persona no mundo virtual” – determina Linden Lab. E isso parece valer para a maioria, a se julgar pelos inúmeros depoimentos dados à imprensa por residentes no período pesquisado. Perguntados sobre “a diferença entre você e seu avatar”, eles invariavelmente dão respostas desse tipo: “Como assim?”, “Não há diferença: somos um só”. No seu perfil pessoal, um residente reitera essa posição de maneira especialmente enfática: “não sou do tipo que separa SL de RL (*real life*). Se você não tem medo de partilhar detalhes da sua vida com os amigos, terei prazer em conhecê-lo”.

A “cidade” de Suffugium é um ícone caricatural da sociedade de controle dentro do *Second Life*. Gerida por um coletivo de programadores de software, seu tema central é a segurança. Tal como no filme *Minority Report*, há robôs patrulhando continuamente as ruas e scanando os transeuntes para interceptar códigos maliciosos (eufemismo para vírus). Numa mensagem de “boas-vindas” que os visitantes recebem ao entrar, recomenda-se àqueles que preferem “voar” (esta é uma função normalmente disponível para os avatares), que permaneçam em terra o máximo possível, para assegurar que “o céu da cidade permaneça claro e brilhante” e também porque “o espaço aéreo é estritamente monitorado pela Divisão de Segurança do governo”. A administração pede ainda aos visitantes que “reportem qualquer atividade suspeita. Não é seguro falar livremente, pois os ouvidos dos anarquistas estão sempre atentos”.

O problema é que, vale o ditado, quanto mais se reza mais assombração aparece. *Second Life* tem atraído investidas de *hackers* (ou *griefers*, termo usado para designar o vandalismo no universo dos *games*). Em 2006 houve três importantes ataques: o primeiro, não por coincidência realizado em 11 de setembro, foi uma quebra generalizada de senhas que obrigou ao recadastramento de todos os residentes. Os outros dois foram diferentes tipos de invasores digitais: o *Grey Goo* (um *worm* escondido em “anéis de ouro” que, tocados pelos avatares, replicava-se incessantemente e chegou a paralisar os servidores do SL por meia hora), e o *CopyBot* (uma ferramenta de *software* desenhada para duplicar qualquer objeto criado dentro do SL, ameaçando o mais importante alicerce da sua economia – a propriedade intelectual).



O bloqueio de senhas determinado por Linden Lab a partir do ataque de 11 de setembro abalou o entusiasmo da comunidade SL. Como se identificam profundamente com seus avatares, os residentes reportaram a frustração e a revolta de quem, ao voltar para casa, é intempestivamente barrado na portaria. Nessas horas ocorre uma disrupção do estado imersivo. Até Phillip Rosedale, indagado sobre o que faz quando *hackers* atacam, respondeu: “chamamos o FBI”.

Outro ataque, este pontual e divertido, ocorreu durante entrevista à imprensa da primeira “milionária” do *Second Life*: uma chinesa dona de um império imobiliário virtual que, para atender à gigantesca demanda de aquisição e construção de casas e prédios no SL, montou um escritório físico que emprega hoje 25 pessoas de carne e osso. Durante essa entrevista o palco virtual foi alvo de uma aparição de “pênis voadores” lançados por *griefers*.

Voar é um tradicional signo de liberdade. Se Linden Lab quer dar asas à imaginação dos residentes do SL, deve convir que há mais criatividade nos “pênis voadores” do que no brevê dos avatares. Em última instância é a imaginação não domesticada dos *hackers* que empurra a cibercultura para frente, e parece que o criador do SL não ignora isso. Em janeiro deste ano, a pretexto de “acolher o inevitável”, Linden Lab distribuiu versões em código-fonte aberto do programa que dispõe para o usuário a interface gráfica com o ambiente virtual. Entretanto, essa decisão, interpretada como uma estratégia para atrair a simpatia dos *hackers*, não parece surtido grande efeito, pelo menos inicialmente. A empresa foi acusada de sonegar um componente-chave para o desenvolvimento da fonte: o acesso a um sistema de controle de versões onde os desenvolvedores possam registrar movimentos relacionados a mudanças no código. A comunidade SL ficou dividida: houve manifestações de apoio à “atitude corajosa”, mas também advertências de que o sistema ficará mais vulnerável à violação da propriedade intelectual. “Digam adeus a qualquer esperança de segurança e privacidade”, esbravejou um usuário.

5 – A Polícia Invisível

Assim como a sociedade de controle não aboliu suas instituições e práticas disciplinares, consideradas mais eficazes em muitas situações, o *Second Life* também tem instâncias em que a disciplina prevalece – por exemplo, nas infrações ao código de



conduta batizado de *Big Six*. Seis mandamentos especificam o que se considera crime no “novo mundo”: intolerância, assédio, assalto, exposição de informações pessoais, indecência e perturbação da paz. O conceito de transgressão se resume, portanto, a formas de violação não consentida.

Um “boletim policial” disponível no *site* informa sumariamente as ocorrências mais recentes e as medidas disciplinares adotadas, que são basicamente advertência, suspensão e – nos casos mais graves - banimento. Um executivo de Linden Lab declarou à imprensa que infrações não consideradas de alta gravidade mas que sejam cometidas de forma sistemática recebem outro tipo de tratamento: o reincidente é levado para uma prisão, “colocado num canto e obrigado a assistir repetidamente na TV, em preto e branco, anúncios de serviços públicos dos anos 50”. Reações irônicas como esta parecem fazer parte da ética da empresa, que assim se mantém coerente com o lado *game* do seu produto.

Foi nessa linha a resposta ao blogueiro canadense que lançou recentemente na Internet um clone politicamente derrisório da página de abertura do *site* do SL (www.getafirstlife.com). O blogueiro Darren Barefoot modificou o logotipo do SL, parodiou o título da página (“*Get a first life*”), o *slogan* (“*Your world. Sorry about that*”), além de apelos publicitários (“*Fornicate using your actual genitals*”), enquetes (“*Are five senses enough?*”) e até o quadro estatístico, onde inseriu entradas como “*Residents died today*” e “*TV hours watched*”. Recebeu de volta uma carta bem humorada na qual Linden Lab rejeitou o “convite” para uma interpelação formal, reiterou que o senso de humor faz parte da cultura da empresa e ainda lhe concedeu uma licença para usar o logotipo modificado.

No intuito de testar o comportamento da comunidade SL frente ao primeiro mandamento (contra intolerância), fizemos um de nossos avatares circular pela cidade com a imagem de Osama Bin Laden estampada na camiseta. Ao abordar duas “garotas” procurando saber onde haviam conseguido os *skates* que estavam usando, fomos repelidos: uma delas disse que Bin Laden trazia “males à humanidade” e que não queria estar perto de alguém que fazia alusão ao terrorismo. A outra sacou uma arma, disparou alguns tiros para o alto e foram as duas embora, deixando sozinho nosso avatar.

Por se tratar de um ambiente da cibercultura, a comunidade SL conta com o recurso de poder automatizar suas práticas disciplinares. Certas infrações são coibidas por ferramentas do próprio programa. Por exemplo: numa tentativa do nosso avatar de



“roubar” um carro, o sistema imediatamente sinalizou a irregularidade, com a mensagem “este veículo não lhe pertence!”, e o ejetou para fora. Outro exemplo é a ferramenta de sistema que permite aos residentes restringir o acesso a suas “propriedades”, filtrando as permissões assim como num programa de e-mail. Só entra quem estiver cadastrado.

Um dos limites disciplinares mais rígidos refere-se ao convívio entre adultos e menores no SL, sujeito a uma interdição radical: por questões de segurança – certamente para proteger Linden Lab contra processos judiciais e desgastes de imagem relacionados a pedofilia – é vedada a participação de menores de 18 anos no mundo adulto do *Second Life*, bem como a presença de adultos no SL *teen*. Registros falsos com o objetivo de driblar essa regra podem ser punidos com a pena capital dos *games*: o banimento permanente. No ato de inscrição no mundo *teen* o candidato já encontra a advertência de que, em caso de informação falsa sobre sua idade, Linden Lab se reserva o direito de quebrar o sigilo sobre quaisquer informações pessoais para facilitar investigações policiais no “velho mundo”. Nas áreas *teen* não são permitidos comportamento e palavrado sexual explícitos, xingamentos e outras formas de linguagem agressiva, atitudes ou imagens de violência, nem jogos ou apostas valendo dinheiro.

Por outro lado, como não é vedado aos avatares do SL adulto ter aparência infantil – pelo contrário, o design de “*skins*” de garotinhas sedutoras é ali uma oportunidade de negócio como outra qualquer – multiplicaram-se as cenas de pedofilia virtual, o que acabou provocando reação no mundo real. Na Alemanha, onde a circulação de imagens de pornografia infantil é crime passível de prisão, depois de uma reportagem veiculada na TV sobre pedofilia no *Second Life* promotores ameaçaram processar cidadãos alemães envolvidos nessa atividade. Pressionado, Linden Lab banuiu os avatares identificados como participantes das cenas divulgadas.

6. Considerações finais

Second Life pode ser definido como uma nova modalidade de *Big Game*, categoria dos *games* utilizados em larga escala e que ocupam espaço na vida ordinária, combinando tecnologias digitais com atividades físicas e interações sociais face-a-face. Esse tipo de hibridação, que parece ser uma tendência contemporânea, amplia o potencial imersivo dos jogos. Para o *game designer* norte-americano Frank Lantz, a proliferação dos *Big*



Games “tornou a borda entre o real e o mediado muito mais porosa. Não há mais um claro e bem definido limite entre os espaços virtuais e sistemas interativos de nossa experiência digital e os concretos e tangíveis aspectos da nossa experiência física” (Lantz, 2006)

Como afirma Lantz, “o mundo em volta de nós está cada vez mais parecido com um *game*” (Idem). De maneira geral o jogo está deixando de ser uma atividade ritualizada, com espaços e tempos demarcados, para se tornar uma forma de expressão dominante na cultura contemporânea. E não somente na cibercultura. A dinâmica do jogo hoje permeia nitidamente a linguagem da mídia – principalmente na TV, mas também no cinema – bem como as técnicas de aprendizado, treinamento, recrutamento profissional etc.

Como na esfera do jogo o estatuto da experiência e do real é inexoravelmente ambíguo – pode ser “para valer” ou não – a vulgarização do jogo como forma de comunicação altera aquilo que entendemos como produção de subjetividade. Se costumamos nos apoiar em nossa experiência para viver e a experiência se torna algo indeterminado, em certos aspectos reversível e portanto desligado do tempo; e se mantemos como referência fundamental o real mas o real se contrai num mundo de modelos, simplificado ao nível do previsível e do programável, a subjetividade adquire uma fluidez inaudita.

Indeterminação, reversibilidade e fluidez são propriedades tanto do jogo quanto da simulação. Servem para aprender e criar, não há dúvida, mas na ausência de contrapontos que gerem alguma tensão podem servir também para arrefecer o ímpeto criativo. A sinestesia provocada pela simulação, pelos *games* e dispositivos tecnológicos imersivos de modo geral tanto pode provocar grandes *insights* como descambar, por saturação, para o lado oposto – a anestesia. Tanto pode expandir o real, como afirmam alguns teóricos mais entusiasmados da cibercultura, como inflacioná-lo, diluindo-lhe a intensidade.

O repórter Victor Keegan, do jornal norte-americano Guardian, empolgado com as possibilidades do *Second Life* lança a pergunta: “o que é mais real? Alguém parado frente a uma tela de cinema ou TV por duas horas em silêncio, ou pessoas usando uma tela para cooperar com o mundo inteiro de maneira interativa?” (Keegan, 2006). Trata-se, a nosso ver, de uma falsa questão. O cinema, a TV e a internet são igualmente reais e



igualmente fictícios, no sentido em que toda mídia produz subjetividade. O que nos parece mais interessante questionar é o viés universalizante da utopia digital.

No centro dessa utopia está a questão do controle. Se admitirmos que o controle permanece na esfera do jogo, o que implica acolher também o descontrole e a aleatoriedade; se explorarmos os limites do código, violando-o muitas vezes como fazem os *hackers* (não esqueçamos que eles eram os *gamers* dos primórdios da cibernética) teremos muito a aprender com *Second Life* e outros dispositivos congêneres de realidade virtual. Mas se o objetivo for colocar o controle acima e além do jogo, em nome de sucesso, segurança, ou para nos refugiarmos na doce fantasia da imortalidade, estaremos apenas - ativa ou passivamente - reproduzindo o código.

A vida é um jogo, certamente. A diferença é que, nele, nós ainda morremos no final.

Referências

- Barthes, R. O efeito de real, *in* O rumor da língua. São Paulo: Martins Fontes, 2004
- Deleuze, G. O atual e o virtual, *in* Diálogos (Deleuze e Parnet, C.). São Paulo: Escuta, 1998
- _____. *Post-scriptum* sobre a sociedade de controle, *in* Conversações. São Paulo: Ed.34. 1992
- Foucault, M. Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Graal, 1979
- Keegan, V. *Slices of life in a parallel universe*, artigo publicado em edição eletrônica do jornal Guardian em 20/07/2006. Website: technology.guardian.co.uk
- Lantz, F. *Big Games and the porous border between the real and the mediated*, artigo publicado na revista eletrônica Receiver (nº 16 / 2006). Website: www.receiver.vodafone.com
- Lévy, P. O que é o virtual? São Paulo: Ed. 34, 1996