



“Entre Átomos e Bits”

O *Second Life* como Ferramenta e Extensão do Homem¹

Naudielle Silva dos SANTOS²

Rafael Sodré de MATOS³

Professor Dr Otávio Nascimento de Almeida FILHO⁴

Universidade Estadual de Santa Cruz - UESC

RESUMO

Este artigo visa a investigar o ambiente virtual *Second Life* (SL) como o representante mais popular das metáforas do mundo real na internet, abordando o referencial teórico ao qual esse se insere, e resgatando o histórico de criação de artefatos de reprodução da realidade criado pelo homem. Para tanto, perpassa-se conceitos de virtual, simulação e jogo no intento de se perceber na primeira realidade características geralmente aplicadas à segunda vida. Ao longo de sua história, o homem descobriu e aperfeiçoou ferramentas que serviram como extensão do seu corpo no trabalho e vida social, assim como em sua constante tentativa de representar e simular o mundo ao seu redor. Os ambientes virtuais são hoje a evolução tecnológica dessas ferramentas cujo juízo de valor só pode ser construído a partir da análise do uso que cada indivíduo o atribui.

PALAVRAS-CHAVE: simulação; metaverso; jogo.

Second Life é um ambiente digital com representações do mundo em forma tridimensional. Apresentado ao público em 2003 pela empresa norte-americana *Linden Lab*, ele permite a interação de pessoas de todo o mundo a partir de avatares - personagens que representam cada indivíduo nesse ambiente de realidade virtual. Por possuir uma moeda virtual própria (que pode ser convertidas em dinheiro “de verdade”, como Dólares e Real), é possível adquirir bens virtuais como terrenos, roupas, carros ou até mesmo textura de pele mais realistas para os avatares.

Dentre os metaversos (ambientes metáforas do mundo real) hoje existentes, *Second Life* é o maior e o mais popular, com cerca de seis milhões de “residentes” que em dois mil e sete movimentaram a quantia de U\$ 1,5 milhão por dia. O seu constante

¹ Trabalho apresentado na Sessão Mediações e Interfaces Comunicacionais, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Comunicação Social – Rádio e Televisão da UESC, email: nsilva86@gmail.com.

³ Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Comunicação Social – Rádio e Televisão da UESC, email: rafael_infotel@yahoo.com.br.

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social Rádio e Televisão da UESC.



crescimento e as ilimitadas possibilidades de utilização dessa ferramenta que, segundo especialistas, aponta para o fim da *internet* bidimensional no formato em que a conhecemos hoje, demonstram a sua relevância como objeto de pesquisa. Por ser um evento relativamente recente (o *SL* chegou oficialmente ao Brasil em 2006), e por se tratar de uma tecnologia em constante evolução, a discussão a respeito do tema é ainda incipiente e complexa, cujos desdobramentos não podem ser antevistos com clareza.

Concomitante a urgência dessa discussão, há também a escassez de material científico em língua portuguesa que aborde o tema, ou que o analise fora do campo da publicidade, e por isso todo material intelectual que trate do assunto é de grande relevância para a melhor compreensão dos efeitos, conseqüências e melhor uso dessa ferramenta do ciberespaço.

Pelo curto prazo de pesquisa, não se pretendeu utilizar nenhum modelo quantitativo de investigação a fim de se estabelecer novos dados ou estatísticas. Do mesmo modo, esse trabalho privilegia a discussão conceitual em detrimento a informações operacionais e notícias do *SL*, que por serem constantemente renovadas, faria com que a presente obra já nascesse desatualizada.

2- Real e Virtual, Simulação e Ciberespaço

Para o sociólogo espanhol Manuel Castells (Prólogo) as tecnologias da informação têm o poder de penetrar em todas as esferas da atividade humana. Tecnologia está intrinsecamente ligada à sociedade e as suas transformações históricas. Ela não apenas determina a sociedade. Ela é a própria sociedade, e daí a importância da discussão dos seus efeitos no homem.

O *Second Life* é um ambiente tridimensional altamente interativo que desde seu lançamento em 2003 tem causado intermináveis discussões acerca de sua natureza, práticas mais imediatas e futuras possibilidades de uso. Ele está inserido no contexto de ciberespaço, realidade virtual e simulação, e o melhor entendimento de seus efeitos e predecessores demanda uma incursão no conceito desses e outros termos afins a partir de uma revisão bibliográfica.

Dentre as várias definições possíveis de ciberespaço, Pierre Lévy (2000, p. 92) o trata como sendo “um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos



computadores e das memórias dos computadores”, ou como diria Anders (2003, p. 49), é a emulação do espaço físico evocada nas mídias eletrônicas. Apesar de evidenciada com o advento da informática, ambos autores concordam que o ciberespaço antecede os computadores e a computação gráfica (Idem, Ibidem), pois essa mesma ilusão de estar em um espaço comum já fora experimentada antes com o telefone, onde o colapso momentâneo do espaço que separa os usuários é restaurado ao se colocar o fone no gancho.

Na literatura *sci-fi*, ou de ficção científica, o termo foi culminado pelo expoente autor do gênero Willian Gibson, em obras como *Burning Chrome* e *Neuromancer*, lançados respectivamente em 1982 e 1984. Alex Antunes, tradutor da edição brasileira de *Neuromancer*, o ciberespaço de Gibson é “uma representação física e multidimensional do universo abstrato da 'informação'. Um lugar pra onde se vai com a mente, catapultada pela tecnologia, enquanto o corpo fica pra trás” (GIBSON, 2003, p.5-6).

Consenso, no entanto, entre os três autores é a natureza colaborativa dessa rede proporcionada pela intercomunicação dos computadores. Se para Lévy ela favorece o surgimento de uma inteligência coletiva, Anders complementa ao afirmar que o ciberespaço depende da visão e contribuição de seus colaboradores, e que a forma mais produtiva de abordá-lo seria considerando-o uma extensão de nossa consciência. (ANDERS, p. 47).

O espaço ficcional há muito tempo faz parte da cultura humana, aparecendo em contos de fadas, mitos e na arte. Poderíamos dizer que o ciberespaço é simplesmente uma de suas encarnações (...). Espaços simbólicos anteriores à eletrônica eram limitados às mentes dos indivíduos (...) Diferente de outros espaços ficcionais, ele é ativo, construído a cada minuto por milhões de participantes. É o papel humano e social do ciberespaço que muito promete. (Idem, p. 62).

“Real” e “Virtual”. Esses termos tidos como avessos sempre estiveram presentes na vida do homem, que ao longo da história desenvolveu artifícios e modos de representar a realidade à sua volta e de simular situações e ambientes, com a destreza que a tecnologia de cada época o permitiu fazer. Para desfazer essa falsa associação, Lévy recorre à lingüística ao afirmar que

a palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em

potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes. (LÉVY, 1996:15).

O termo também diz respeito a algo não tangível, não palpável, como um *software*⁵, por exemplo. É, então, de acordo com a sua intangibilidade, que se pode classificar o *Second Life* como um produto da Realidade Virtual (cuja natureza e surgimento serão mais bem aprofundadas no capítulo seguinte).

Outra associação usualmente confundida diz respeito ao conceito de “simulacro”, cujo significado habitualmente encontrado nos dicionários convencionais de língua portuguesa trata “simulação” e “dissimulação” como sinônimos. O sociólogo e filósofo francês *Jean Baudrillard*, no entanto, vê em ambos os termos significados não somente diferentes, mas praticamente opostos:

Dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem. O primeiro refere-se a uma presença, o segundo a uma ausência. Mas é mais complicado, pois simular não é fingir: ‘aquele que finge uma doença pode simplesmente meter-se na cama e fazer crer que está doente. Aquele que simula uma doença determina em si próprio alguns dos respectivos sintomas (...). Logo fingir, ou dissimular, deixam intactos o princípio da realidade: a diferença continua a ser clara, está apenas disfarçada, enquanto que a simulação põe em causa a diferença do ‘verdadeiro’ e do ‘falso’, do ‘real’ e do ‘imaginário’. (BAUDRILLARD, p. 09).

Falar de simulacro, portanto, não é tratar de verdadeiro e falso, não é considerá-lo oposto ao real, pois o “simulacro nunca é o que oculta a verdade – é a verdade que oculta que não existe. O simulacro é verdadeiro” (Idem, p. 07). Como exemplo tem-se a Disneylândia, que funciona como a América real miniaturizada, evidenciando suas alegrias e, segundo o autor, seus constrangimentos. Algo que pode ser contrastado com o contraste absoluto com a solidão do parque de estacionamento. No entanto, “o imaginário da Disneylândia não é verdadeiro nem falso, é uma máquina de dissuasão encenada para regenerar no plano oposto a ficção do real” (Idem, p. 21).

Profícuo autor no que diz respeito à tecnologia, Jean-Louis Weissberg mantém atividades de pesquisa em áreas que englobam informática, ciências da educação, robótica e inteligência artificial. Em sua obra “Real e Virtual”, (WEISSBERG, 1996) o francês confronta o que se entende por esses conceitos para relacionar suas interações

⁵ Para efeito dessa discussão, considerar como “programas de computador”.



possíveis desde o campo da representação em séculos passados até a época corrente, com aperfeiçoamento tecnológico suficiente para tornar essa relação potencializada e já incorporada ao cotidiano.

Para o autor, o simulacro sempre fora apreciado pela humanidade nesta tentativa de “fazer parecer real o que não é” (WEISSBERG, p. 117). Muitas foram as tentativas de se inaugurar novos pontos de vista através da criação de outros universos por meio da arte ou da representação de objetos. Desde as esculturas gregas, da perspectiva renascentista para simular profundidade, até o movimento barroco.

Antes de culminar na simulação informática, foi preciso seguir com o movimento de não separação entre imagem e objeto, iniciado com os gregos ao tratar a aparência como objeto artístico e filosófico, ou no catolicismo, com sua motivação metafísica, “como mediação até o sagrado”. Com a fotografia e seu aperfeiçoamento substituiu-se o olho humano pelo primeiro instrumento automático de representação,

desencadeando, desde então, o movimento de naturalização tecnológica da imagem visando a obter um duplo cada vez mais conforme o seu referente, dotado das mesmas características e tornado assim substituível e experimentável. (Idem, *ibidem*).

3 – O Código da Imagem e a Perda de Referência com o Real

Comum no discurso distópico⁶ é a dissociação dos produtos da cibercultura com a realidade física, como se tal efeito, tão aparente quanto falso, fosse inaugurado pelo ciberespaço. Pretende-se nesse sub-capítulo ir de encontro a tal discurso ao mostrar o percurso da concepção e captura da imagem que culminou na perda da referência com o real a partir do surgimento da unidade mais básica da imagem digital: o *pixel*⁷.

Para o artista e teórico de novas mídias, Edmond Couchot, a necessidade da um processo que automatizasse a captura e criação da imagem surge mais intensamente durante o Renascimento, no século XV, a partir das técnicas de perspectiva aperfeiçoadas por artistas e pintores. *Couchot* acredita que os efeitos de tais técnicas superaram o limite pitoresco para adentrar outros campos como a Matemática, Física,

⁶ Distópicos são as pessoas que consideram o ciberespaço como um terreno de alienação do ser humano. Em contrapartida, os utópicos consideram-no uma ferramenta de ilimitadas possibilidades.

⁷ Aglutinação de “*Picture*” e “*Element*”, *pixel* é a menor unidade de uma imagem digital. Vários pixels juntos formam uma imagem completa. Quanto maior o número de pixels em uma imagem, maior é a qualidade de visualização desta.

Mecânica e Indústria, no intuito sempre corrente “de um automatismo que liberasse cada vez mais o olhar e a mão” (COUCHOT, p. 37). É nesse contexto que quatro séculos depois a intervenção manual é dispensada quando inventores e pintores conseguem inscrever em um suporte físico uma imagem capturada pela câmera escura, dando origem à fotografia.

Pela primeira vez, entre o objeto inicial e sua representação, nada se interpõe a não ser um outro objeto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior se forma, automaticamente sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo. (...). Todas as artes se fundam na presença do homem; unicamente na fotografia é que fruimos da sua ausência. (BAZIN apud DUBOIS, p. 41).

Depois da fotografia, veio então o cinema tornar possível a captura automática do próprio movimento, o reconstituindo visualmente. A partir daí prossegui a investigação de novas formas e técnicas de automatização por parte de engenheiros e técnicos que culminou no surgimento da televisão - que somado às possibilidades do cinema, agora permitia o registro, transmissão e reprodução simultânea de imagens em movimento. Para aperfeiçoar essas técnicas foi necessária a busca constante da decomposição da imagem em seu elemento mais básico. Ao decompor a imagem em linhas paralelas através da projeção ótica, a “televisão tornava-se capaz de analisar cada ponto de cada linha da imagem e de reconstituir a imagem sob a forma de uma espécie de mosaico luminoso” (WEISSBERG, p. 38).

Tal mosaico a que se refere o autor é composto de pontos coloridos (sistema de cores aditivo chamado RGB, ou *Red, Green, Blue*), que a partir da soma de três cores (vermelho, verde e azul) reproduz-se qualquer cor do espectro visível. Como é impossível controlar um ponto independente da tela com exatidão, faltava-lhe algo. Essa ordenação, capaz de numerizar a imagem em um cálculo automático só foi possível com o surgimento do *pixel* pelos computadores. Assim, essa sequência de pontos em perfeita ordem - uma matriz onde “cada pixel é um permutador minúsculo entre imagens e número, que permite passar da imagem ao número e vice-versa” (COUCHOT, p. 39) – rompe-se então com a lógica anterior à sua, que utilizava procedimentos óticos.

Apesar de totalmente automatizada, na fotografia ainda era possível encontrar marcas do real, uma vez que a própria luz “desenha” a imagem em um suporte fotossensível. Essa relação direta com o real inexistia com as tecnologias numéricas, e a lógica figurativa é alterada radicalmente.

Enquanto para cada ponto da imagem ótica corresponde um ponto do objeto real, nenhum ponto de *qualquer objeto real preexistente* corresponde ao *pixel*. O *pixel* é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. Se alguma preexiste ao *pixel* e à imagem é o *programa*, isto é, linguagem e números, e não mais o real. Eis porque a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula. Ela o reconstrói, fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem realidade. (Id., p. 42).

Assim sendo, a imagem desprende-se do “Real” e da “Representação” para simular a realidade. Não pretende-se mais representar a realidade a partir de seu elemento mais básico, mas sim reproduzir a sua lógica e as suas leis, em uma realidade artificial e sintetizada, em “uma realidade cuja única realidade é a virtual” (Id., Ibid.).

Esse modelo de simulação une todas as imagens óticas (pintura, desenho, foto, cinema e televisão) ao numerizá-las, coloca em contato elementos visuais e sonoros, transformando tal possibilidade técnica em uma ferramenta. Nessa hibridização “tudo depende da maneira pela qual especialmente os artistas farão com que tais tecnologias se curvem a seus sonhos” (COUCHOT, p. 47).

Se cada época possui o seu simulacro, o do tempo presente, de certo, é a informática. Diferente do que se tinha com o catolicismo, o encantamento místico perdeu espaço para as experimentações possíveis, e hoje cotidianas, com a imagem. Ela deixou de ser apenas figurativa para tornar-se funcional. Para Weissberg, a simulação não é um fim em si, uma vez que não se trata de representações fiéis, mas de modelos que possam interagir com o meio ambiente. Às vezes até, como se fosse possível aprimorar o real:

Quando visualizamos o comportamento desses objetos virtuais, uma peça mecânica submetida a uma tração mecânica u a um aquecimento, por exemplo, o que aparece na tela não é uma imagem figurativa (não poderíamos ver as linhas de fratura no interior do metal numa peça real), mas uma auscultação íntima, testemunha de uma sonda regulada segundo parâmetros funcionais do objeto e não segundo sua conformação visual. O objeto virtual se comporta como o modelo ideal do objeto real. (WEISSBERG, p. 119).

Apesar do automatismo possível com o pixel, o “Real” e “Virtual” comunicam-se e relacionam-se de maneiras distintas, de acordo com uma finalidade estabelecida. Com os simuladores de vôo, por exemplo, onde uma paisagem simulada é sobrevoada, a simulação não substitui o real, apesar de pretender-se a maior perfeição de concordância



entre ambos. Trata-se de um caso em que o real é apresentado pelo virtual. Ocorre também casos de telepresença real no virtual. São as realidades artificiais, programas de virtualização de ambiente, onde o operador vestido com um capacete ou óculos imerge em um mundo virtual e interage com objetos desse universo através de luvas captadoras ligadas a um computador. A sua presença transforma o mundo. Nesse caso, para Weissberg, a tela deixou de ser uma superfície de projeção como no cinema, ou de recepção como na televisão, para tornar-se órgão de visão. Não se trata mais de simulação, mas sim de “presença do real no virtual”. A idéia dessa imersão completa do espectador no espetáculo remete à pelo menos dois séculos anteriores, às pinturas ilusionistas dos dioramas do século XIX. Nesse modo de apresentação artística, uma paisagem é

pintada sobre uma tela de fundo curvo, de tal maneira que simulem um contorno real. A tela colocada na obscuridade e iluminada de maneira adequada dá uma ilusão de profundidade e de movimento, dando a impressão de tridimensionalidade. O modelo é pintado de tal forma que cria uma perspectiva falsa, modificando com cuidado a escala dos objetos para reforçar a ilusão de realismo. Todas estas técnicas são modos de apresentar uma vista realística de uma cena grande em um espaço compacto⁸.

O cinema soube aprender com a experiência do entretenimento à moda antiga, e procurafazer o seu público imergir cada vez mais no espetáculo. Muitos são os artificios: Ilusão de relevo é proporcionada através do uso de lentes 3D, o sound sorrounded faz o som preencher toda a sala vindo de fontes diferentes, e o odorama (uma cartela que é entregue ao espectador para ser raspada em cada parte indicada do filme) exala perfumes de acordo com o transcorrer do filme. Somado a isso, aumentou-se o tamanho da tela até as bordas serem completamente eliminadas no cinema 360°, ou hemisférico. Mas, mais eficiente do que ampliar a tela, acredita Weissberg, é diminuí-la e aproximá-la dos olhos do espectador, até que seu campo visual seja totalmente fechado por imagens transmitidas por lentes (solução essa posta em prática com os óculos e capacetes dos simuladores de vôo, por exemplo).

Mergulhar o espectador no espetáculo, atordoar o visitante multiplicando os deslocamentos que fazem vacilar sua percepção, em todos os tempos esses procedimentos acompanharam as arte do espetáculo e da *mise-em-scène*. (WEISSEBERG, p. 123).

⁸ Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/Diorama_\(arte\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Diorama_(arte))



Apesar do convívio com televisão, cinema e seus predecessores, e do surgimento da simulação em um contexto prático, em atividades supracitadas com a interferência do real com o virtual, a idéia de simular a realidade é ainda tida com certo preconceito.

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. (ACCIOLY, p. 01).

Realidade e Ilusão se confundiram de tal maneira que, para Baudrillard, é impossível desassociá-las por completo. A ilusão e o real não são mais possíveis, é “todo o problema político da *paródia*, da hiper-simulação ou simulação ofensiva, que se coloca” (BAUDRILLARD, p. 30).

4- O Jogo Como Elemento da Cultura: Por Que Simulamos?

Considerado o fundador da moderna história cultural, o historiador holandês e estudioso das transformações culturais, Johan Huizinga é autor de *Homo Ludens*, um tratado sobre o que o autor considera um dos elementos fundamentais da cultura humana: o instinto de jogo. Apesar de escrito na primeira metade do século passado, mais precisamente em 1938, tal obra mantém-se ainda atual, importante e freqüente fonte de referencial por imputar uma acepção mais ampla a cerca do tema e ao procurar desvendar a natureza do jogo, e inclusive situá-la precedente à cultura, e por isso à própria humanidade (HUIZINGA, p. 03).

A seriedade e profundidade da pesquisa proposta pelo autor no cerne do jogo são elucidadas logo no prefácio do livro, quando Huizinga desaconselha a continuidade da leitura para aqueles que se contentam com a conclusão metafísica de considerar “jogo” toda e qualquer atividade humana. Para os descontente com tal definição, o autor apresenta outras nomenclaturas a respeito do homem com as quais se mostra insatisfeito:

Em época mais otimista que a atual, nossa espécie recebeu a designação de *Homo sapiens*. Com o passar do tempo acabamos por compreender que afinal de contas não somos tão racionais quanto a ingenuidade e o culto da razão do



século XVIII nos fizeram supor, e passou a ser de moda designar nossa espécie como *Homo faber*. (Id., Prefácio).

Porém, segundo o autor, tal designação engloba também um grande número de animais, e por isso sugere uma nova nomenclatura para o homem, considerando outra função tão importante quanto o raciocínio e a capacidade de fabricação de objetos: o jogo. Ou seja: *Homo Ludens*.

Para atestar sua afirmação da ancestralidade do jogo em relação à cultura, e que o homem não acrescentou característica essencial alguma a tal (Idem, p. 03), Huizinga propõe observar o comportamento de dois filhotes de cachorro que

convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento (Id., Ibid.).

É necessário, no entanto, considerar que o autor trabalha com um conceito mais amplo de jogo, que na língua portuguesa, por exemplo, é mais específica. Essa preocupação com as várias terminologias de “jogo” nas mais variadas línguas é expressa pelo autor, que alerta para a limitação ao definir a idéia desse termo de acordo com a palavra usada para essa tarefa. Huizinga considera demasiado injusto esperar que a mesma idéia e palavra utilizadas para expressar a noção de jogo fosse encontradas nas mais variadas línguas existentes.

Ao invés de tentar apresentar uma definição última do que é jogo, o autor prefere contestar o senso comum que acompanha tal termo e contextualizar as várias maneiras que a atividade humana tem se apropriado de suas características ao longo da história. E uma delas é no surgimento da própria linguagem.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. (...). Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (Id., p. 07).



Apesar de comum a associação entre jogo e a “não-seriedade”, o autor trata de desconsiderar qualquer ligação direta entre “riso” e “jogo”. Para isso basta tomar como exemplo uma partida de xadrez, que apesar de “jogo”, é praticado na maior seriedade, não havendo propensão alguma ao riso, ou do ator que sobe ao palco e “deixa-se absorver inteiramente pelo ‘jogo’⁹ da representação teatral, ao mesmo tempo quem tem consciência da natureza desta” (idem, p. 22).

Ao delimitar o espaço de atuação do jogo, Huizinga acaba por caracterizar como tal atividades aparentemente não lúdicas:

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea (...). A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todas elas são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (Id., p. 13).

Consciente da standardização do culto como o representante mais alto e mais sagrado da seriedade, o autor pormenoriza a sua associação com o jogo, que é melhor visualizada nas religiões mais primitivas, nas cerimônias de sacrifício, competição ou representação. Nelas, há a representação de um evento cósmico que se deseja ser realizado, havendo assim o jogo, no seu sentido mais pleno. “O culto é, portanto, um espetáculo, uma representação dramática, uma figuração imaginária de uma realidade desejada” (Idem, p. 19).

Considerando como referencial o sentido de jogo nas línguas européias modernas, Huizinga resume então o seu sentido mais familiar:

o jogo é uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de ‘vida cotidiana’. (HUIZINGA, p. 33).

Se de antemão o autor afirma que o homem tem ao longo de seu percurso utilizado características inerentes do jogo em suas atividades sociais, ele trata de dar um possível motivo para tal: o jogo é ordem. Ele introduz uma ordem e perfeição temporária na

⁹ Tal associação de “jogo” com o “atuar” é melhor evidenciada na língua inglesa, onde a palavra “*play*” designa ambos sentidos.



confusão diária da vida e na imperfeição do mundo, e pra isso exige rigidamente o cumprimento de suas regras, caso contrário o jogo é finalizado (Idem, p. 13). Consoante com a definição de jogo do holandês, o sociólogo espanhol, e influente teórico da comunicação Marshall McLuhan parte da mesma definição de jogo para complementá-la com uma justificativa que, ao considerar o jogo - assim como qualquer meio de informação - uma extensão de um indivíduo ou de um grupo (McLUHAN, p. 272), o trata como uma ferramenta do homem, oferecendo assim também, uma possível razão dessa sua aventura constante em representar, simular, jogar:

o jogo é uma máquina que começa a funcionar só a partir do momento em que os participantes consentem em se transformar em bonecos temporariamente. Para o homem individualista ocidental, muito de seu 'ajustamento' à sociedade tem o caráter de uma rendição pessoal aos imperativos coletivos. Nosso jogos nos auxiliam tanto a aprender esta espécie de ajustamento como a nos libertar dele. A incerteza do resultado de nossas disputas constitui uma justificativa racional para o rigor mecânico das regras e procedimentos do jogo". (Id., p. 268).

Dessa forma, se o jogo ou a simulação têm uma finalidade, pode-se então acrescentá-la o poder do controle que oferecem. É no que também acredita Maria Inês Accioly, doutora em Comunicação pela UERJ (Universidade Estadual do Rio de Janeiro):

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". (ACCIOLY, 2007).

5- Considerações Finais

Intimamente ligados ao imaginário, termos como "realidade virtual" e "simulação da realidade" deixaram de ser idéias abstratas que povoavam apenas as obras de ficção científica para fazerem-se presentes na vida do homem que viveu e continua vivendo as Revoluções Tecnológicas possibilitadas pelo advento da *internet* e do ciberespaço.

Procurou-se com a montagem desse memorial descritivo, ordenar a discussão do referencial teórico de maneira a apresentar conceitos que englobassem e situassem a origem e peculiaridades do *Second Life*, e que ao mesmo tempo rediscutisse pré-



conceitos a respeito da simulação no metaverso à medida em que a discussão avançasse rumo à natureza objeto. Para tal incursão fora preciso, por exemplo, passear por conceitos de virtual, ciberespaço, jogos e simulação no intento de lembrar que o extinto humano de reproduzir e simular a realidade ao seu redor, e de criar espaços e situações que o desloque por um momento da vida cotidiana sempre existiram e sempre fora posto em prática com a tecnologia que cada época permitira, muito antes do advento da informática e de seus produtos. Se cada época tem a sua tecnologia e o seu simulacro, e ambas são constituições tão primárias do homem quanto o espírito de jogo, pois que esse ateste a sua ferramenta contemporânea, e a utilize da forma mais produtiva e ao seu favor como ser social.

A cibercultura é, por tanto, apenas a maneira mais fácil, mas não a única, de identificar o homem interagindo virtualmente com seus semelhantes e com o mundo, e deslocando-se temporariamente do que é habitualmente chamado de realidade cotidiana, pois para tal basta ver uma pessoa sentada diante do computador conectado à *internet*. Identificar tal evento como alheio à realidade, ou tratar o metaverso e os ambientes virtuais multi-usuários inaugurais em alienação a que lhe incubem seria, além de um pensamento sofista, uma atitude cega diante do histórico da humanidade. Seria como ignorar a religião, os jogos coletivos e individuais, e outros simulacros constantemente produzidos nas relações sociais do ser humano.

Assim como fora anunciado por diversos autores aqui citados, não é possível prever com clareza os desdobramentos e rumos das novas mídias da Era Digital, que tem como características intrínsecas a rápida evolução e constante metamorfose de seu meio. Na impossibilidade de trilhar o destino dessas, é coerente com o histórico tecnológico do homem, porém, tratá-lo mais como extensão do intelecto – composição primordial de diferenciação entre os outros animais - e menos um apêndice.



REFERÊNCIAS

ANDERS, Peter. **Ciberespaço Antrópico**: definição do espaço eletrônico a partir de leis fundamentais. In: DOMINGUES, Diana. (org.) **Arte e Vida no século XXI**: tecnologia, ciência e criatividade. Organizadora Diana Domingues. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulação e Simulacro**. Lisboa: Éditions Galiée, 1991.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede** (A era da informação: economia, sociedade e cultura). São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. Tradução de Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

GIBSON, Willian. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003.

McLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. Tradução de Délcio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: UNESP, 2003.

LÉVY, Pierre. **O Que é o Virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed.34, 2000.

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

ACCIOLY, Maria Inês. **Um Estudo Exploratório sobre Simulação e Controle no Second Life**. Artigo disponível em <http://www.adevento.com.br/INTERCOM/2007/resumos/R0709-2.pdf> Acessado em: 06 de set. de 2007 às 21h00min.

SECOND LIFE. Disponível em <http://secondlife.com>. Acessado em: 12 de set. de 2007 às 20h30min.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. Capturado em: 15 de março de 2008, às 21h30min. Online. Disponível em <http://www.bitdig.com/torrent/books/download-797244/13130-Science-Fiction-and-Fantasy-13130-N-O-P-Q-R-mazzeltjes-11S-24L.html>.

WIKIPEDIA, biblioteca virtual. Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Web_2.0. Acessado em: 22 de março de 2008 às 20h00min.