Reflexões Sobre a Vida Virtual em Ambiente de Imersão: *Second Life* [1]

Gabriela VICARI [2]
Instituto de Estudos Superiores da Amazônia, PA

RESUMO

As mídias digitais unidas a ciberarte permitem uma nova realidade, a virtual, dentro desta ordem atual cria-se um novo mundo, o digital. Com imaginação e criatividade surge o *Second Life*, um mundo digital, em 3D que a cada dia atrai mais habitantes. Esta pesquisa tem como objetivo principal analisar as razões que levam o homem a adentrar esse mundo e desenvolver uma segunda vida. De acordo com a pesquisa de campo feita com residentes, descobriu-se que poder controlar e criar sua própria realidade é o que mais atrai no ambiente virtual

PALAVRAS-CHAVE: avatar; cibercultura; mundo digital; realidade virtual; s*econd life*.

Para compreender os impactos e as implicações das novas tecnologias na cultura, na comunicação contemporânea e na vida cotidiana das pessoas, se faz necessário lançar um olhar para as transformações nas sociedades enquanto processos complexos, inacabados e sempre em construção, seja na maneira de estabelecer relações com os outros ou consigo mesmo, seja na produção de conteúdos diversos. A partir da constatação do crescimento de alternativas para conexões, as mais diversas, é que se propõe, neste estudo, analisar as alterações ocorridas na chamada vida real, via canais de acesso virtuais. Tentar-se-á aqui, a partir da investigação com habitantes do ambiente virtual *Second Life*, identificar algumas das razões que os levam a passar horas por dia, diante de uma tela, brincando de ser, de viver vidas e de sonhar com situações, em sua maioria, impossíveis de vivenciarem de fato, no dia-a-dia. Quais as ferramentas que o ambiente disponibiliza aos seus habitantes, dentre elas as que mais os atrai e de que maneira o *Second Life* é encarado por seus participantes.

Essas novas possibilidades de experimentações vivenciais decorrem da dinâmica sócio-técnica que se instaurou no final do século passado, misturando, de forma inovadora, as tecnologias digitais, a realidade virtual e as maneiras de passar o tempo ou viver na chamada era pós-moderna, formando o que chama-se de cibercultura. No

[1] Trabalho apresentado na Divisão Temática, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.
[2] Recém Graduada em Comunicação Social: Multimídia, IESAM-PA, email: gabyavicari@gmail.com

ciberespaço tudo pode ser inserido e, naturalmente, surge a ciberarte, a cibercepção, um novo corpo, o pós biológico, o digital, que imerge em um mundo 3D.

As passagens da imagem

Uma das maiores representações de uma época é a arte, que reflete os anseios do homem, de caráter político, tecnológico, social e psicológico, é através das expressões artísticas que o homem comunica ao mundo seu ponto de vista a cerca da realidade. Sendo assim pode-se entender que a arte é uma forma de expressão de uma era, como afirma Santaella (2002) "Cada período da historia é marcado pelos meios que lhe são próprios". Os movimentos artísticos são prova disso, um exemplo é o futurismo, movimento artístico e literário do século XX que tinha como base as mudanças causadas pelo desenvolvimento tecnológico, todo seu fervor e velocidade. Seus poemas como os de Álvares de Campos, heterônimo de Fernando Pessoa, passa por essa fase, onde descreve o triunfo do maquinário, a civilização moderna a energia mecânica e todo frenesi causado por essa revolução.

As pinturas parietais encontradas em 1940, na gruta de Lascaux, na França, de acordo com Dondis (2007, p.198), são "como exemplos de primeiras tentativas humanas de usar imagens como meio de registrar e compartilhar informações". Através desses desenhos é possível inferir a respeito da realidade daqueles homens. Alguns exemplos como flechas apontadas para locais vitais e vulneráveis dos animais passam a idéia de que se tentava analisar o problema enfrentado e disponibilizar suas novas descobertas aos demais e até mesmo outras gerações, através de uma linguagem visual acessível. Complementando Dondis (2007, p.168), coloca que "a pintura das cavernas é uma tentativa humana de olhar para a natureza e representá-la como máximo de realismo possível", pode-se afirmar que com o objetivo de comunicar a sua tribo a realidade. O autor Anton Ehrenzweig (1967, p.6), afirma que pinturas primitivas são como desenhos infantis, o que ele chama de sincrético, em outras palavras, pouca importância é dada aos detalhes e o principal objetivo é o significado claro e geral da mensagem.

Atualmente a arte encontra-se em ponto de fusão com as tecnologias que surgem a cada instante, há uma constante união entre técnicas, estilos, é desse hibridismo que surge o novo, os estilos do passado com as técnicas do futuro. Afinal "O artista pode dar a qualquer um desses meios datados (desenho, pintura, escultura, fotografia, vídeo),

uma versão contemporânea" (SANTAELLA, 2002). Nota-se então através a arte a evolução humana, dos desenhos em cavernas até as pinturas com bits. E a transformação da arte que reflete na condição humana, ela conecta os indivíduos e espaços de forma criativa, redefine ferramentas, produtos, ambientes, "ela pode influenciar atitudes e valores, expressar metas e servir de condutora de novas idéias sobre a vida na cultura pós-biológica" (ASCOTT, 2003, p.274).

Essa fusão entre tecnologia, informática, os meios de comunicação e a arte dão origem ao que chama-se de ciberarte, que engloba: gráficos e música computadorizada, fluxos interativos alineares da hipermídia (CD-ROM e sites), vídeo-arte, tele presença, arte holográfica, robótica, esculturas virtuais, multimídia, *smileys*, vida artificial, realidade virtual e as ciberinstalações. O artista é modificado, também é lhe dado uma nova roupagem e Ascott (2003, p.274), define bem isso em seu texto sobre as mídias úmidas quando coloca que "auxiliar na incorporação dessa conectividade da mente é parte da tarefa do artista, navegar nos campos da consciência que novos sistemas materiais irão gerar é parte do prospecto da arte". Novas ferramentas também são exigidas, uma reconfiguração de pontos de vista e percepção, se faz necessário acompanhar o desenvolvimento.

Dos primeiros desenhos a pintura, a fotografia, o cinema, a digitalização das mídias e a arte são as passagens "essas passagens servem para introduzir outros tempos e espaços" (BRISSAC, 1993, p.237), são os intervalos onde a transformação acontece e o novo surge. Engana-se quem acredita que essa digitalização do mundo se limita a imagens e meios, ela se encontra muito além disso, hoje tem-se a civilização do virtual onde "tudo que pode ser numerizado pode ser realizado. Não é mais a realidade da natureza que é representada pelas imagens, mas o modelo de uma realidade que é simulado na imagem" (LEMOS, 2004), a transformação do dia-a-dia real em virtual, a arte e a tecnologia chegam ao ponto em que dão a luz a uma nova realidade, a virtual.

Realidade virtual

Aliado a tecnologia o novo artista tem uma nova função, simular a realidade, criar uma arquitetura realmente virtual, fazer com que suas criações se assemelhem ao real, mas agora não mais usando pincéis ou luz, mas algoritmos. Tudo isso para "obter representações melhores que as que foram postas aí (...), tornou-se progressivamente um objetivo perseguido tanto pela arte moderna quanto por múltiplos projetos científicos"

(WEISSBERG, 1993, p.117), criar virtualmente a realidade é o diferencial da era contemporânea.

Os jogadores contemporâneos buscam participar de qualquer jogo ou simulação de forma efetiva, como se fosse transportado à nova realidade, podendo movimentar o corpo e interagir com objetos, por esse motivo cresce a busca por jogos que simulem lugares com mais fidelidade e permitam uma maior imersão.

Entretanto o novo *boom* é a criação de um mundo virtual que proporciona ao novo cidadão, o internauta, a visão dos bits codificados em "realidade", que visa não mais ajudar, mas suprir necessidades, sonhos que não são alcançados no mundo real. É aquilo que Weissberg em seu texto sobre Real e Virtual chama de "Telepresença Real no Virtual", é habitar uma realidade artificial que é construída por novos artistas, novos arquitetos que aliados as suas ferramentas permitem uma virtual sensação do real. Luvas, capacetes, giros de 360°, câmeras, absorvem movimentos e objetos reais e os reconstroem de maneira virtual, fazendo com que esses dois pontos de aproximem de maneira que consintam "mergulhar o espectador no espetáculo" (WEISSBERG, 1993, p.123), fazer com que sua percepção carregue a característica cibernética.

Essa nova forma de existência distribui o *self*, muda a visão do homem sobre ele mesmo, pois agora pode se ver em uma nova realidade, a que desejar, escolher, ou criar. É dado ao homem, mesmo que virtualmente a capacidade de recriar a sua realidade dividir seu corpo entre dois mundos, habitar dois pontos ao mesmo tempo, coexistir em matéria e síntese e utilizar a experiência de um mundo no outro, aperfeiçoar sua existência.

Sociedade da informação e da imagem

Comunicação é o processo de troca de mensagens entre duas pessoas. Para que esse processo ocorra são necessários dois pólos e um meio natural ou eletrônico, e para que seja efetivada a comunicação é essencial um código em comum, uma linguagem (verbal ou não verbal). O poder de comunicar é uma das maiores capacidades e necessidades do homem.

A tecnologia tem o poder de interferir nas relações humanas, principalmente do ponto de vista da comunicação e aproximação das pessoas tanto real quanto virtualmente. Antigamente uma notícia demorava meses para chegar a outro país,

precisava-se de papel, tinta, pena, selo, correio, hoje teclado, mouse e email, tudo é resolvido com um clique.

Essa nova sociedade, a sociedade da informação que se encontra em processo de desenvolvimento e expansão reflete a necessidade do homem por se informar e comunicar, trocar dados, conhecimento, dissolver fronteiras. Essa nova realidade interfere, também, na sociedade de maneira econômica, social e cultural, trazendo até mesmo um novo conceito de qualidade de vida, que vai incluir o acesso a ciência, a comunicação, que vai incluir ou excluir a cidadania.

Esse acesso agora é um ponto crucial na definição do destino de um ser humano, o seu conhecimento, principalmente a tecnologia, ditará seu status na sociedade, no mercado de trabalho e no lazer. Estar conectado ao mundo digital é uma nova exigência para habitar com plenitude o mundo real.

É essa sociedade preocupada com o fluxo de informação e imagem que desfile o mundo virtual, mundo esse que talvez preencha seus anseios, que mate sua sede. O mundo tratado neste trabalho possui ambas características, permite a troca de informações e conteúdos como acessórios, roupas, movimentos entre seus participantes, a visualização do avatar do outro, a propaganda pessoal e de empresas.

Será por isso toda a dedicação se seus participantes? Em qualquer mundo, real ou virtual, a promoção de algo ou alguém depende de suas atitudes e do conhecimento adquirido, a idéia que você passa as comunidades as quais participa e a maneira como se encaixa nela determinam a sua posição, a sua realidade. É importante obter conhecimento, ter inteligência para participar do movimento capitalista, para não se tornar um excluído informacional e cultural.

Vida virtual

A ciberarte, que possui como característica principal "ser uma arte totalmente comportamental que envolve o corpo em ação" (DOMINGUES, 1997, p.95), juntamente com avanços tecnológicos, novas interfaces, imagens sintéticas e as redes de comunicação permitem que o homem transponha elementos do mundo real para o virtual, gerando assim uma vida artificial.

Lemos sintetiza essa relação entre real e virtual quando diz que "o virtual não se opõe ao real, mas ao atual, onde virtualidade e atualidade são dois modos de ser diferentes.

O possível vai se realizar, ele é como o real, faltando apenas 'existir'". Etimologicamente virtual vem do latim "*virtualis*", de "*virtus*", que significa força ou potência, pode-se inferir que é algo que existe potencialmente, mas não de forma real.

Criar um novo mundo requer dos artistas um profundo grau de criatividade, na qual misturam sonhos, delírios, anseios, estendem seus sentidos, mergulham no mar da informação, abrem suas mentes para a imaginação. Entretanto, como afirma Santaella (2002), "Nenhuma arte, nem a do sonho se faz só com imaginação". É necessário um mundo com alicerces tridimensionais nos códigos binários, conectado por fibras ópticas, baseado em banco de dados, onde é possível caminhar por softwares, labirintos informacionais, passear em circuitos, instituir novas linguagens e símbolos, navegar por hipertextos, colorir com pixels e dar asas à comunicação inter-galática, por assim dizer.

Entrar nesse mundo virtual permite ao corpo novas funções, uma hibridização com a imagem (QUÉAU, 1993, p.96), experiências físicas de idéias, sensações reais causadas por estímulos intangíveis o que modifica a relação com o real, seus conceitos, princípios e limites.

É importante lembrar que o virtual não deve ser encarado como uma substituição do real, mas como uma nova forma de percepção. A cibercepção não é somente um novo corpo, ou consciência, é uma redefinição comportamental requerida pelo novo mundo, para que se possa "conviver" no ciberespaço, "de como podemos viver juntos no interespaço entre o virtual e o real" (ASCOTT, 2002, p.31).

No mundo real, o homem é identificado por características como altura, peso, cor do cabelo, formato dos olhos, escolaridade, profissão, estado civil, time favorito, gosto musical, preferência por livros, filmes, comidas, esportes, religião, enfim, uma série de classificações que diferenciam uns dos outros. Entretanto, ele nem sempre é exatamente aquilo que deseja.

Seria esse um dos principais motivos que leva parte da humanidade à imersão virtual? A possibilidade de visualizar seus sonhos, de ser e ter o que deseja, mesmo que não possa tocar, parece que imaginar é suficiente para o contentamento, seria essa uma das razões pelas quais o número de adeptos a ambientes virtuais é cada vez maior?

Ao ingressar em ambientes virtuais, deve-se criar o que se chama de avatar. Damer (1998) descreve avatar como "Um alterego no ciberespaço, o corpo duplicado em comunidades virtuais crescendo em duas ou três dimensões virtuais no mundo on-line".

Second life

"Nossa missão é conectar todos nós ao mundo on-line que melhora a condição humana" (lidenlab.com, 2008), esse é o slogan da empresa Linden Lab, fundada em 1999, por Philip Rosedale, que tem como objetivo principal "criar uma nova forma revolucionaria de dividir experiências, onde indivíduos habitam em conjunto a ilha 3D e constroem o mundo ao seu redor" (lidenlab.com, 2008). Ao reunir, em seu time, membros com experiência em empresas especializadas em aparatos e jogos eletrônicos, como *Electronic Arts* (editora e distribuidora de jogos de computador e vídeo game), *Apple* (desenvolve aparelhos eletrônicos e de informática), *Midway* (desenvolve vídeo games), *Disney* (mídia e entretenimento), THQ (desenvolve, publica e distribui softwares de entretenimento), *Hasbro* (fabricante de brinquedos e jogos), *Mattel* (fabricante de brinquedos), obteve-se como resultado o *Second Life*. Uma idéia pretensiosa, mas que está dando e muito certo.

Aberto ao público em 23 de junho de 2003, o *Second Life* que, traduzido para o português, significa segunda vida, é um ambiente baseado em realidade virtual, que reúne características de jogo, simulador, rede social e comércio virtual. Segundo Michael Rymaszewski (2007, p. 4), o *Second Life* não é um mundo virtual, é um metaverso, "é um mundo digital, 3D, on-line: imaginado, criado e mantido por seus residentes". Com o slogan "Sua vida. Sua imaginação" o ambiente realmente permite que seus habitantes façam esse mundo girar, através de suas próprias criações, de sua própria imaginação. "O SL funciona como se você fosse um deus na vida real" (2007, p. 6), diz Rymaszewski, mas um deus mitológico, com especialidades, onde você pode voar, tele transportar, criar qualquer coisa que a sua mente permita e até lançar feitiços.

O primeiro passo para habitar este mundo, é criar uma identidade virtual, uma imagem sintética, mais conhecida como avatar. Avatar é um termo originariamente hindu "onde designava o corpo temporário utilizado por um deus quando visitava a terra" (MACHADO, 2002, p.9). E ainda segundo Machado, foi em 1985 que o termo foi usado para designar a representação virtual de um usuário no ciberespaço, o ambiente foi criado por Chip Morningstar, com o nome de *Habitat*. Esse programa não possuía grandes ferramentas, os usuários passeavam por um fundo fixo.

Alguns autores vêem o avatar como uma máscara que pode ser tirada e recriada a qualquer momento, que deixam com que a pessoa permute entre o real e o virtual, ser e o poder, assumindo identidades múltiplas, papeis novos a cada momento. O ambiente

Second Life que tem várias ferramentas e inúmeras combinações as opções incluem: forma, pele, cabelo, olhos, cabeça, orelha, nariz, boca, queixo, tórax, camisa, calça, calçados, meias, jaqueta, luvas, camiseta, roupas de baixo, saia, cada um com mais várias opções, para que cada mínimo detalhe como mostra a Figura 1. Um ponto surpreendente é a capacidade de adicionar acessórios, existem efeitos para eles como brilho, movimento para direita ou esquerda, distinção do andar, com mais leveza ou rigidez, gestos como piscar, morder os lábios, coçar a cabeça, fazer carinho, mexer o cabelo, colocar mão na cintura, e tudo mais que você pensar.

Figura 1 Editando a aparência
Fonte: Arquivo pessoal

Uma enquete feita no fórum SL em 2007, disponibilizada pelo Guia Oficial do *Second Life* (2007, p. 76), revelou que a maioria dos habitantes prefere continuar fiel ao sexo da vida real como mostram os números: 41,95% dos homens residem como homem, 40,05% das mulheres como mulher, 14,45% dos homens como mulher e apenas 3,55% das mulheres como homem.

A escolha do avatar é extremamente importante, afinal é a primeira forma de contato com o outro, que indica sua personalidade, sua intenção, nas ilhas com praia, por exemplo, em sua maioria os habitantes masculinos estão sem camisa, nas ilhas de sexo, as mulheres usam pouca roupa. Além da figura humana tanto adulta como infantil, também se encontra animais e criaturas inusitadas, com corpo humano e cabeça animal, as mais variadas combinações como mostra a Figura 2.

Figura 2 Diferentes formas de avatares
Fonte: Arquivo pessoal

Alguns residentes optam por ter a aparência *on-line* semelhante a *off-line*, entretanto outros exprimem através do seu avatar a forma que gostaria de ter. Segundo Turkle, (1995: 12), a possibilidade de criar um avatar no ciberespaço semelhante ou não a realidade, com o formato que desejam "dá às pessoas a chance de explorar múltiplas personalidades e experimentar diferentes aspectos da subjetividade, jogar com sua própria identidade e tentar outras". Em outras palavras, a chance de participar de um mundo transformando seu avatar, permite vários pontos de vista a cerca da mesma situação, participar como homem, mulher, criança, experimentar para decidir o que melhor lhe cabe consente uma escolha com maior qualidade, com maior fidelidade.

O ambiente é dividido em regiões, ilhas com nomes e regras diferentes, essas regras incluem não depreciar o outro em qualquer sentido, não irritar, não atacar fisicamente, garantia de privacidade, sexo somente em áreas adultas e é proibido perturbar a paz.

As ilhas brasileiras são conhecidas pela simpatia, exemplos como a ilha de Búzios, Copacabana, Porto Alegre, Bahia, SP Jardins. Um ponto importante a ressaltar é a arquitetura desses locais, na ilha de Belém, por exemplo, existe uma representação do canal da Doca de Souza Franco, mais impressionante é na *MainlandBR* (Ilha principal do Brasil), a praia de Copacabana (Figura 3), com detalhes extremamente fiéis, tanto no calçadão quanto na proporção e número de ruas, traves de futebol. Cada ilha possui um estilo diferente, mais moderno, ou mais antigo, com detalhes culturais.

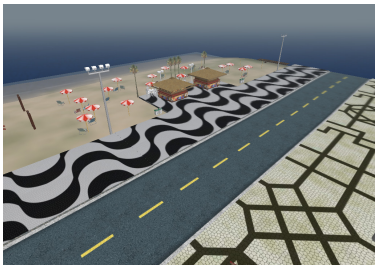

Figura 3 Praia de Copacanaba
Fonte: Arquivo pessoal.

O ambiente tem também a opção de buscar pessoas por comunidades, o que permite a aproximação por gostos e estes pertencimentos a determinados grupos também podem ser temporários, não há compromisso em manter-se para sempre em uma única comunidade. Aliás, a mobilidade e a impermanência são mais uns dos atrativos para as pessoas que fazem parte, "co-habitam" ou transitam pelas aventuras

traçadas para a segunda vida idealizada por e para elas. Os meios de locomoção dentro das ilhas são: corrida e vôo, de uma ilha para outra o teletransporte.

Outro recurso que o metaverso dispõe é a compra de terrenos e construção de imóveis, inclusive com texturas diferentes que o residente pode exportar para o sistema, como deserto, área verde, árvores, praias, lagos, campos, elevações, depressões, depende do dono a aparência.

Uma característica muito especial do SL é que ele pode ser visto também como um comércio virtual, porque possui sistema de moeda próprio, chamada de Liden Dollar. O interessante é que o dinheiro real pode ser transformado em liden e também é possível converter liden para dinheiro real para adquirir e vender bens dentro do sistema. De acordo com o Guia do SL em 2007 a residente Anshe Chung era a habitante mais rica do jogo, dona de um império em terras virtuais seu patrimônio chegava a 1 milhão de dólares, renda esta gerada através de vendas e aluguéis de imóveis, especulação monetária. Outro exemplo é o residente Kermitt Quirk que desenvolveu o Tringo, *game* que deveria ser jogado somente dentro do SL, era vendido a 15 mil L$ por exemplar, e posteriormente foi vendido para uma empresa no mundo real que o desenvolveu para a Nintendo *Game Boy Advance*.

Não somente dinheiro mas também propaganda, o SL é um novo ponto de propaganda a ser explorado, é possível colocar outdoors, vídeos, construir a replica de uma loja, para fazer propaganda um produto, a Wolkswagen, é um bom exemplo. No dia 20/04/2007 houve uma festa fechada para *VIP's*, no *Boulevard* Brasil para o lançamento oficial do novo VW Golf 2007, após a apresentação aos empresários e resistentes selecionados, a festa foi aberta ao público, que podia adquirir um modelo virtual por L$ 140,00.

Figura 4 Lançamento do Golf 2007 no SL.
Fonte: http://mundolinden.wordpress.com/.

Em uma entrevista virtual ao blog mundolinden.wordpress.com, Zola Vollmar, diretor da Volkswagen Brasil, confirmou que é intenção da VW ampliar seu campo de

atuação no metaverso, "colocando à disposição do residente diversas ações inéditas no game, como mais veículos do nosso catálogo e tornar ainda maior a interação e o relacionamento entre a Volkswagen e seus clientes, tornando nossa participação no *Second Life* ainda mais destacada".

Criar, palavra chave dentro do SL. Existem duas formas de criar, através de formas básicas de criação em 3D, quadrados, cones, bolas, ou por programação, na linguagem LSL2. E tem também a possibilidade de modificar um objeto encontrado, é possível manipular seu movimento, rotação, velocidade, força, cor, textura, interação, transparência, brilho, aerodinâmica, autonomia no movimento, piscar, tudo que a sua capacidade de interação com as ferramentas permitir.

Uma das grandes conquistas do ambiente virtual além da sua capacidade infinita de disseminar cultura, conhecimento e comunicação é a possibilidade de ser usado como objeto de aprendizagem. Segundo o residente Pathfinder (2007, p. 318), "vivemos num mundo cada vez mais conectado; a internet se tornou uma mídia essencial para a comunicação, socialização e expressão criativa", sendo assim é de suma importância hoje, que os educadores passem também este tipo de conhecimento aos seus aprendizes, ajudando-os a se ajustar a nova sociedade e a tecnologia oferecida. Atualmente os educadores utilizam o ambiente para educação à distancia, simulação, estudos de novas mídias, e trabalho cooperativo, mas existem outros modos, como as listas de emails de educadores cadastrados, grupos como o *Real Life Education* (Educação na Vida Real), que são estudantes de graduação que discutem diversos assuntos.

A Linden Lab oferece aos educadores uma quantidade de terras temporariamente, um Campus aqueles que desejam ministrar aulas online utilizando o SL como plataforma, para isso é necessário o plano de aula, e posteriormente um resumo geral do fim da aula mostrando como foi essa interação. Harvard tem uma ilha particular chamada Berkman, onde foi recriado o Centro Berkman, existe também o Austin Hall virtual que é usado em conferências, encontros, eventos de "realidade mista". De acordo com Pathfinder (2007, p. 321), os professores de direito de Harvard, Charlie e Rebecca Nesso, planejam usar a ilha Berkman para cursos futuros onde os estudantes poderão explorar a nova mídia e trabalhar colaborativamente. Existem locais interessantíssimos para aprender como o Museu Internacional de Vôo Espacial, onde existem criações quase impossíveis de ser transposta a realidade.

A Ilha da Informação, criada por um grupo de bibliotecários que dá espaço a informações inovadoras, a educadores e a organizações sem fins lucrativos. Esse grupo

organizou uma mostra imersiva com informações da Biblioteca do Congresso sobre a Declaração da Independência.

Talvez o recurso mais interessante desse ambiente seja o poder, mesmo que virtual, de criação que é dado ao habitante. Ao idealizar, modelar e modificar, ao bel prazer, o próprio avatar, o residente pode ter, por aqueles momentos, a sensação e a ilusão de ser um criador supremo, a capacidade de construir, modificar o ambiente a sua volta. Segundo Baudrillard (1991, p.152) "a reprodução do real é tão perfeita, que muitas vezes se torna melhor que o próprio real.". Seria essa pretensão mais uma das responsáveis pela expansão desse tipo de "brincadeira"? Tornar o simulacro melhor que o original? Arlindo Machado afirma sobre a nova realidade que "nos meios digitais (*videogames*, realidade virtual, ambientes colaborativos baseados em rede etc.) nós nos defrontamos o tempo todo com um mundo que é dinamicamente alterado pela nossa participação", é essa a proposta do SL, o residente ter poder de alterar o mundo com a sua participação, ele é o criador. "Para os jogadores, o fator principal nestes *games* é poder integrar um mundo fora do nosso, onde podem ser mais do que conseguem na realidade", explica o professor do departamento de pós-graduação em Desenvolvimento de Jogos para Computadores da Unicenp (Centro Universitário Positivo), Fábio Vinícius Binder em entrevista ao site universia.com.br.

> Como Realidade Virtual eu me refiro muito mais do que uma tecnologia singular. Além da Realidade Mista (mixed reality), que combina eventos reais e virtuais num todo perfeito, a Realidade Aumentada, que permite que o espectador veja simultaneamente a dinâmica interna e as características externas de seu objeto de estudo, como numa cirurgia, por exemplo, a RV abrange toda uma ontologia de tele presença, de imersão sensorial e conectividade imaterial que permite à RV mudar o modo como vemos, a maneira de nossa conduta e os ambientes que queremos habitar. (ASCOTT, 2003, p.277)

É essa Realidade Aumentada que Ascott citou em 2003, mesmo ano de lançamento do SL, a qual o ambiente possui, quebrando a barreira da simples RV, permitindo essa dinâmica exemplificada, que aumenta o grau imersão, sensação, imaginação, de simbiose entre habitante e ambiente, que faz com que ambos ganhem, e modifica a maneira de habitá-lo, a percepção, o corpo, a mente.

O poder de criação, de transformar mesmo que em realidade virtual os seus sonhos, visualizar seus desejos, de reproduzir a realidade e inferir sobre ela. O que leva as pessoas a dedicarem seu tempo nesse ambiente, descobrindo, criando, interagindo com habitantes desconhecidos?

Conclusão

Em respeito as artes notou-se houveram transformações significativas ao longo do tempo, um esforço do homem para desenvolver suas ferramentas de representação imagética, com mais fidelidade e realismo. À medida que as técnicas se modificaram os pontos de vista a cerca do que é real e como é enxergada essa realidade, também, o homem adquiriu novos olhos sobre sua condição e aliado as tecnologias criou novos artistas, os digitais, que usam mouses e encadeamentos de verdadeiro e falso. Hoje a arte e a tecnologia andam de mãos dadas com uma virtualização do real com muito mais fidelidade, onde os habitantes desse mundo tem poder, de fazer girar seu próprio globo, talvez esta seja a chance de visualizar a utopia.

Determinar se o *Second Life* é um jogo ou não é uma complexa decisão, em algumas definições ele se encaixaria como um *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, (MMORPG) que "são jogos que reproduzem determinados mundos, onde centenas, ou mesmo milhares, de jogadores interagem" (universia.com.br, 2003). Além disso, dão liberdade para que o jogador possa agir livremente, desde que desempenhe o "papel" que escolheu. Porem, ele possui características que vão contra a definição de um jogo como a falta de objetivo específico, não há um ponto final, ou meta a ser alcançada, não há passo a passo, nem níveis a serem alcançados como na maioria dos jogos. É a competitividade que o assemelha a um jogo, tanto econômica, quanto social, como também em esportiva (cavalos, futebol, carro, moto, basquete entre outros). Mas também não se pode dizer que as pessoas concorrem uma com as outras, existe espaço para todos. Assim como na vida real almeja-se ascensão nos setores citados, acontece o mesmo nessa segunda vida.

Entretanto é importante colocar que durante esta pesquisa descobriu-se que ao contrário do que se pensa, apesar de pela maioria das fontes alternativas ser tratado como um jogo, fontes oficiais da Linden Lab, o Guia Oficial (2007), e a maior parte dos residentes não o encaram desta maneira. Sendo assim, uma das descobertas é de que o *Second Life* não é um jogo virtual, mas sim, um mundo digital, um ambiente em 3D que permite interação entre pessoas do mundo todo, para trocar informação, cultura, seguir a imaginação, construir, criar.

A partir da pesquisa digital realizada através de questionário on-line, disponibilizado em duas línguas, português e inglês (através da url: http://papao.net/gaby/questionario/questionario.php), no período de 07/10 a 23/10 de

2008. Ao todo foram aplicados 80 questionários. A pesquisa direcionada exclusivamente aos habitantes do *Second Life*, permite visualizar o perfil mais comum da população desse mundo virtual, compreender qual é público, quem consome esse tipo de ambiente, e porque as pessoas decidem por habitá-lo, quais as ferramentas que lhe atraíram e atraem.

Como resultado foi identificado que o perfil mais comum encontrado no ambiente, são avatares entre 21 e 30 anos, com ensino superior completo que acessam a internet com o principal propósito de jogar/participar do ambiente, que o acessam de sua própria casa e todos os dias se dedicam a esta segunda vida entre uma e cinco horas por dia. São habitantes da WWW, que conheceram o mundo digital através da internet e tem como principal atrativo a comunicação e a capacidade de fazer amigos, que prezam as ferramentas disponibilizadas para integrar o mundo e permitir asas a imaginação e estimular a criação. O habitante têm experiência de vida, não é um amador no mundo digital, tem objetivos, metas, gosta de se comunicar, conhecer novos lugares, imergir em uma nova realidade, criar uma segunda vida de acordo com seus sonhos, que aproveita as ferramentas disponibilizadas para isso.

Enfim, conclui-se que o homem contemporâneo participa de ambientes virtuais, como o *Second Life*, pela premissa de poder assumir a sua própria realidade, o controle de sua vida, seu destino, com liberdade de criação, de cuidar da sua casa, do seu visual da maneira que lhe for mais conveniente e atrativa, por poder dar seus passos, fazer suas escolhas, determinar o curso do seu dia-a-dia, viajar pelo mundo, conhecer novas culturas, fazer amigos, se comunicar, se distribuir, ter um pouco de tudo. O habitantes do *Second Life* o escolheram por enfim poderem ser seus próprios deuses, criar e intervir na sua realidade, mesmo que virtualmente.

Referências

ASCOTT, R. **A arquitetura da cibercepção**. In: Labirintos do Pensamento Contemporâneo. LEÃO, Lúcia. (org.), INTERLAB. Ed. Iluminuras: São Paulo, 2002.

_____. **Quando a onça se deita com a ovelha: a arte com mídias úmidas e a cultura pós-biológica**. In: Arte e vida no século 21. DOMINGUES, Diana (org.). São Paulo: Editora Edusp, 2003.

DAMER, Bruce. **DigitalSpace: Avatars Book Home Page and Teleport**. Disponível em <http://www.digitalspace.com/AVATARS/>. Acesso em: 10 mar. 2008.

DOMINGUES, Diana. **A vida com as interfaces da era pós-biológica: o animal e o humano**. In: Arte e vida no século 21. DOMINGUES, Diana (org.). São Paulo: Editora Edusp, 2003.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

EHRENZWEIG, Anton. **The hidden order of art**. Berkeley, California: University of California Press, 1967. E-book disponível em <http://www.amazon.com>. Acesso em: 28 ago. 2008.

MACHADO, Arlindo. **A Fotografia sobre o impacto da eletrônica**. In: Ensaios sobre a Contemporaneidade (CD-ROM). São Paulo, 1994.

_____. **Regimes de Imersão e modos de Agenciamento.** In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), 2002.

QUÉAU, Philippe. Trad. Henri Gervaiseau. **O Tempo do virtual**. In: PARENTE, André (org.). Imagem Máquina: A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

RYMASZEWKI, Michael; JAMES, Wagner; WALLACE, Mark; WINTERS, Catherine; ONDREJKA, Cory; BASTONE-CUNNINGHAM, Benjamin e residentes do Second Life de todo o mundo. **Second Life: Guia official.** Rio de Janeiro: Editora Ediouro, 2007.

SANTAELLA, Lucia. Prefácio. In:"**Criação e interatividade em ciberarte**", de Diana Domingues. Editora Experimento, 2002.

TURKLE, Sherry. **Life on the screen. Identity in the age of the internet**. E-book disponível em <http://www.amazon.com>. New York: Touchstone, 1995. Acesso em: 15 ago. 2008

WEISSBERG, Jean-Louis. Trad. Ivana Bentes. **Real e virtual**. In: PARENTE, André (org.). Imagem Máquina: A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

What is Second Life? Disponível em <http://secondlife.com/whatis/>. Acesso em: 20 mar. 2008.

Linde Lab, The Company. Disponível em <http://lindenlab.com/about>. Acesso em: 20 abr. 2008.

Imersão virtual. Disponível em <http://www.universia.com.br/html/materia/materia_bhaa.html>. Acesso em: 15 out. 2008.

Aldeia Global. Disponível em <http://www.citi.pt/homepages/espaco/html/aldeia_global.html>. Acesso em: 29 out. 2008.