



O Capital Social na Construção de Ciberidentidades no Second Life¹

Rebeca da Cunha Recuero²

Aluna de Pós-Graduação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Resumo: O trabalho tenta compreender como se dão as construções de novas formas de apresentação do sujeito dentro do ciberespaço com base em valores sociais. Focando o software Second Life (SL), buscou-se entender como o capital social, proveniente da interação entre os usuários do SL, influencia na apresentação do indivíduo na sociedade virtual (tanto na forma física como mental). Através de uma etnografia virtual, buscaram-se ferramentas para a compreensão e caracterização dos novos sujeitos que fazem parte do ciberespaço, propondo-se então, uma classificação dos avatares do SL referente à finalidade e a ambição do sujeito que nele atua. Assim, tenta-se caracterizar o SL como uma peça original de grande importância na construção de possíveis “novas identidades” sócio-virtuais com base nos valores preconizados pelos seus usuários.

Palavras-Chaves: Ciberidentidades; Second Life; Capital Social; Identidade.

1. Introdução

No ciberespaço o indivíduo pode apresentar-se sob diversas formas, seja através de blogs (ciberdiários), construção de perfis virtuais ou a apresentação de avatares. No entanto, a construção destas formas de ser no universo virtual, possuem bases em valores coletivos e individuais atribuídos por grupos ou pelo próprio indivíduo. Observando isto, o artigo apresenta um estudo de quanto o capital social existente no ciberespaço (e fora dele) está contribuindo na formação dessas novas formas de apresentação da sociedade atual, focando o software SL. Busca-se entender como se dão os processos de identificação sob a ótica social, visualizando a criação de um novo “eu” virtual que é moldado pela sociedade de consumo, pelas mídias modernas e pelos preconceitos existentes na ordem social atual com ênfase em uma satisfação pessoal dos sujeitos que vivenciam os processos intensos da globalização.

A pesquisa iniciou-se em abril de 2007 no SL, onde se tentou compreender as representações virtuais de cada interagente do simulador de vida real. Assim, utilizando uma etnografia virtual³ através de um estudo observacional do ambiente e das representações virtuais das pessoas, levou-se em consideração as formas pelas quais os indivíduos representavam-se no SL, bem como a maneira com que interagiam uns com

¹ Trabalho apresentado no GT – Cibercultura e Tecnologias da Comunicação do Inovcom, evento componente do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul.

² Aluna do 1º semestre do curso de pós-graduação em Comunicação Social da UNISINOS. E-mail da autora: rebecarecuero@gmail.com.

³ Hine (2000, online) diz que a proposta da etnografia virtual possui duas perspectivas como ponto de partida: a Internet como cultura e como artefato cultural.



os outros, estabelecendo relações sociais e firmando o capital social de seu grupo atuante. Buscou-se classificar estas “ciberidentidades” e, ao final, traçar um paralelo na formação de identidades do sujeito da pós-modernidade e a reformulação da personalidade do mesmo indivíduo dentro do ambiente online⁴, o que possibilitou com que ele assumia novas formas de apresentar-se que não eram comumente vistas na RL⁵.

2. Objeto e Método

O SL foi criado em 2003 pela empresa Linden Lab⁶ e atualmente é uma das maiores comunidades virtuais do século XXI (possui cerca de oito milhões de habitantes)⁷. Ele é um ambiente virtual tridimensional e completamente interativo que simula a vida real. Pode-se dizer que é como uma “segunda vida”, só que, vivida no ciberespaço onde as pessoas interagem através de avatares⁸. Dessa forma, o SL é um local onde as pessoas apresentam supostas “partes” de sua identidade, estabelecendo laços sociais, interagindo e trocando valores. Nesse ambiente, as pessoas interagem em tempo real, podendo realizar as mesmas ações da vida offline⁹, só que, de forma virtual.

O artigo baseou-se em uma etnografia virtual caracterizada por ser um estudo antropológico designado para o trabalho de descrição de realidades sociais virtualizadas, ou seja, novas formas de sociabilidade. Isso significa que existiu a necessidade de um deslocamento de campo para a noção do campo das relações, onde se explorou a constituição de fronteiras e de conexões existentes entre o real e o virtual através de ferramentas de análises discursivas. Assim, primeira parte do trabalho tratou de um estudo observacional, em uma observação direta e participante em horários variados do dia, em que a autora esteve no local da pesquisa, sendo uma residente¹⁰ do SL durante três meses (de agosto a novembro de 2007). Após foi feita uma análise de como são reconstruídas as identidades no SL e cruzada com pensamentos de pesquisadores da área. Foram realizadas entrevistas arbitrárias (em outubro, com 25 usuários) a fim de encontrar valores que influenciasses na criação de suas identidades virtuais (como a

⁴ Termo utilizado no SL para se referir à “vida virtual”, ou seja, a todas as trocas e relações mediadas pelo computador, via Internet.

⁵ RL (“real life”) refere-se à vida offline, ou seja, à vida física (não conectada na Internet) pelos usuários do SL.

⁶ Linden Research, Inc..

⁷ Dado do Jornal online “Portugal Diário”. Disponível em <<http://www.portugaldiario.iol.pt/noticia.php?id=831223>>. Acesso em 13 de agosto de 2007.

⁸ Segundo Recuero, 2000 (online), avatares são “composto de dois elementos: um elemento referente ao *software* (o corpo gráfico criado ou utilizado pelo usuário para representá-lo no ambiente de conversação virtual) e um elemento humano (o próprio usuário que interage através do corpo gráfico)”.

⁹ Refere-se à vida não conectada através do computador, ou seja, à realidade não virtual, ao mundo concreto.

¹⁰ Termo utilizado por todos os usuários que fazem parte do SL.



relação do avatar com a realidade, os motivos da apresentação sob tal forma no ciberespaço e os relacionamentos obtidos pela busca de capital social), compreendendo assim, a busca pelo ciberespaço como uma forma de “libertação do seu eu”.

Através desta discussão e compreensão da importância das formações identitárias, tentou-se compreender as relações humanas partindo do estabelecimento de capital social no ciberespaço. Este estudo de caso não tem por finalidade generalizar ações dos usuários do SL, mas sim, realizar uma análise científica de como tais identidades fragmentadas são formadas e mantidas através da CMC, o que está trazendo uma “re-discussão” do “novo modo de vida” da sociedade atual.

3. A Identidade no Ciberespaço

O conceito de identidade é bastante complexo, apresentando focos variados e, conseqüentemente, definições variadas. No entanto, Stuart Hall (2000:7-9) acredita que os velhos conceitos de identidade tidos pela sociedade estão em declínio sendo substituídos pela caracterização da identidade focada na fragmentação do indivíduo moderno e não mais como algo que já fazia parte do sujeito desde o seu nascimento. Para ele, a identidade do sujeito está sempre sendo construída de acordo com as experiências vividas pelo sujeito no decorrer de sua vida.

Partindo desta análise, Nascimento (2001) apresenta uma definição de identidade individual intimamente ligada à sociedade, ou seja, algo construído tanto no campo pessoal quanto no social, jamais sendo algo inato ao cidadão.

Um conjunto de valores, representações e conhecimentos particulares de cada actor, não pré-existe aos processos de interação como uma essência primordial e independente, mas constrói-se em referência a categorizações específicas de grupos de pertença, definidoras de determinadas identidades sociais, que se jogam dialecticamente em tensão com as auto-imagens e os papéis desempenhados pelos actores (NASCIMENTO, 2001, online).

Analisando este conceito, podemos verificar que a identidade é algo que prioriza a construção de um “eu” aberto, principalmente na atualidade, como defendido por Maffesoli (1998:107) quando ele afirma que “o indivíduo tem uma função racional, a pessoa desempenha papéis emocionais”, o que quer dizer que a sociedade acaba por moldar as diferentes formas do ser humano apresentar-se diante de situações diversas as quais fica exposto durante a sua vida. Hall (2000:69) considera que estas diferentes identidades são conseqüências do crescimento e da homogeneização cultural do “pós-



moderno global”, ou seja, cada vez mais as pessoas buscam mais funções, desempenhando mais papéis em suas vidas e recebendo mais informações, acabando por condenar a sociedade atual como uma das grandes responsáveis pela transição do homem ao conhecimento das diferentes culturas e apropriando-o das novas tecnologias que, cada vez mais, facilitam o processo de comunicação mundial.

As novas tecnologias possibilitam o “encurtamento” da distância espacial, proporcionando uma acelerada troca de informações e facilitando a ligação entre diferentes comunidades locais e globais. Isto faz existir um aumento das possibilidades de interação e comunicação entre indivíduos atuantes no processo (MIRANDA, 2000, online). Assim, pode se dizer que a Internet possibilitou o conhecimento de diferentes culturas, tornando “próximo” todo lugar e toda a informação circulante, disponibilizando-a a todos os internautas¹¹.

Nascimento (2001, online) diz que o sujeito assume diferentes personalidades no universo virtual por dois motivos: “pela desmultiplicação de facetas da sua identidade ou pelo seu estado de espírito em momentos diferentes”. Isto significa, que as pessoas podem “brincar” no ambiente virtual de ser alguém que gostariam de ser na vida real, mas que, não é possível devido aos preconceitos sociais.

Para Barros Filho, Lopes e Issler (2005:37) as pessoas mostram-se na sociedade como gostariam de aparecer (ou se faz necessário), apresentando um discurso identitário com a finalidade de serem socializadas no meio, integrando os seus “eus” (familiar, profissional etc) dentro da obra coletiva. Isso significa que existem valores que vão ser agregados aos indivíduos com a intenção de fazê-los parte de um determinado grupo social, usufruindo de todos os seus bens e regras. Desta forma, toda a cultura de uma sociedade é organizada em torno de um capital social, dividido e compartilhado com seus membros, adquirido por meio das experiências de cada indivíduo, da memória histórica do local, dos seus mitos e de suas regras que organizam a sociedade (SILVA, p.16, in: SILVA e FRAGOSO, 2001).

4. O Capital Social no ciberespaço

A organização dos grupos sociais é observada a partir da sua interação social ou seja, do conjunto de relações estabelecidas entre cada membro de uma comunidade¹²

¹¹ Usuário da Internet.

¹² Comunidade é aqui referida como a estrutura social que organiza a residência e as atividades das pessoas em um espaço (TURNER, 1999:54).



com os outros. As relações entre as pessoas, entre cada membro de uma comunidade (seja ela virtual ou não), a forma como estas se organizam (estruturas sociais, escolas, trabalhos, meios de trocas de informação, regras e leis sociais) são interações realizadas por uma sociedade, divididas em diferentes grupos. Esses grupos interagem com a finalidade de obter respostas a determinadas questões, estabelecendo assim, laços com pessoas que se identificam e trocando capital social (RECUERO, 2005a, online).

Quando se estabelecem relações entre as pessoas de uma comunidade qualquer, normalizando sua forma de organização, estrutura, dinâmica e trocas, sempre há valores preconizados, ou seja, existe importância em determinadas coisas ou atitudes buscadas, constantemente, por esses indivíduos a fim de alcançarem o reconhecimento no grupo de inserção. Todos esses valores sociais são considerados e interpretados como capital social. Para Bourdieu (1983:248-249, apud RECUERO, 2005b), o capital social é entendido como:

(...) agregado dos recursos atuais e potenciais os quais estão conectados com a posse de uma rede durável, de relações de conhecimento e reconhecimento mais ou menos institucionalizada, ou em outras palavras, à associação a um grupo - o qual provê cada um dos membros como suporte do capital coletivo (...).

Para o autor, o capital social é relacionado a um determinado grupo, ou seja, não está no indivíduo, mas sim, no conteúdo das relações sociais das pessoas, é uma consequência das relações estabelecidas entre elas. Dessa forma, entende-se capital social como todos os valores e as trocas existentes em uma sociedade, como as “trocas” as informações passadas entre os indivíduos para buscarem melhores recursos de sobrevivência em um determinado ambiente, o conteúdo proveniente das discussões públicas ou particulares, ou ainda as características atribuídas a si mesmo. Em tudo há uma atribuição de valor “notado” por todos os outros integrantes da comunidade na qual o sujeito está envolvido, trazendo, assim, grande importância ao “pertencer” a determinados grupos.

Bertolini e Bravo (2004:1-5) classificam o capital social em níveis de acordo com a interação dos membros dentro de seus grupos sociais. Eles estão divididos em um capital proveniente do indivíduo (observado a partir das características individuais de cada membro atuante na comunidade) e do coletivo (considerado como um estágio relacional mais aprofundado do capital individual). Na categoria individual temos:



- capital relacional: referente às relações estabelecidas por um membro com os outros, a fim de ser aceito pelo grupo com a busca pela aceitação dentro da comunidade ao identificar-se (achar semelhança) entre os seus membros.
- capital social normativo: enquadram-se todas as regras existentes em uma comunidade, a fim de manter a “ordem” e a organização do meio. O indivíduo segue regras para ser aceito pelo grupo.
- capital do tipo cognitivo: é caracterizado pela troca de informações entre os membros da comunidade. Todo tipo de mensagem entre os membros de um grupo social tem, por finalidade, obter um feedback entre eles.

Na categoria do capital social coletivo temos:

- capital social de confiança no ambiente social: a organização de uma comunidade que busca os mesmos objetivos e segue as mesmas normas, tende a exibir confiança e partilha de sentimentos entre os seus membros, existem laços sociais mais fortes.
- capital social institucional: caracteriza-se pela presença de instituições capazes de fornecer apoio e suporte ao grupo original. Este tipo de capital social está ligado a outros grupos sociais também apoiadores do grupo original.

Conhecendo o capital social de seu grupo, os integrantes acabam adquirindo o conhecimento de como agir frente a determinadas situações, com certeza nas reações do próximo para evitar o caos da organização de seu grupo. “A realidade social revela um padrão, ou estrutura, que dá a cada um de nós um sentido para o lugar ao qual pertencemos o que se espera que façamos e como nós devemos pensar e sentir” (TURNER, 1999:47). Dessa maneira, o comportamento e o convívio dentro das comunidades virtuais permitem certa “educação” dos seus integrantes que passam a sentir-se parte de um grupo social, partilhando então, o capital deste grupo.

5. Construções Identitárias no SL

A criação identitária no SL inicia-se quando o sujeito vai atribuir ao seu “personagem” um nome para caracterizar a “nova identidade” virtual que vai assumir no SL. Depois, parte-se para a fase onde o avatar é construído e são atribuídas características “físico-virtuais”. Aqui se encontra outro momento do processo de identificação, ou seja, de como o “eu offline” vai querer que o “outro online” observe o seu novo “eu virtual”. Verifica-se que a criação do avatar está intimamente ligada à concepção de beleza da vida offline, o que vem atrelado a questões referentes à estética que é apresentada pelos meios de comunicação, acabando por criar um conceito de



superioridade àqueles que dela possuem. Assim, é muito difícil se achar avatares com deformidades corporais ou com formas não condizentes com o conceito de beleza vigente na atualidade, pois o preconceito também é visto no SL, principalmente pelo fato de buscar-se interação (capital relacional) com os outros residentes.

O capital social individual é observado em cada residente, pela maneira na qual o indivíduo se constrói, atribuindo características que acredita que vão conferir-lhe créditos perante os outros. Para isso, são atribuídas peças de roupas, formatos corporais, modos de fala, de agir, utensílios e físico semelhantes ao que deseja se ser (ou gostaria de ser na RL), a fim de agregar-lhe um valor individual que será, posteriormente, repercutido diretamente na sociedade. Todos esses valores estão intimamente ligados à questão do reconhecimento, do status social do sujeito na sociedade do SL.

Algumas características identitárias físicas que são admiradas pelo seu portador são adicionadas ao seu “eu virtual” na construção. No entanto, as pessoas tendem a construir seus avatares sempre com uma ênfase em atributos físicos apreciados tanto pela sociedade virtual como pela real. Eles são construídos todos com muito cuidado, seguindo um padrão de beleza física, a fim de parecer ser algo que, normalmente, não são na realidade offline, mas que é a “realidade virtual”¹³ (FRAGOSO, 2002, online).

Pelo motivo da grande valorização da aparência e da facilidade de construir-se virtualmente, há uma grande exploração do comércio virtual no simulador, onde há a venda de jóias, roupas de marca e outros utensílios que são valorizados pelos residentes. Esse capital busca um reconhecimento do residente diante da comunidade do SL, o que é diretamente relacionado ao grupo ao qual o residente está inserido.

[16:56] Douglass Schnyder: to com todas camisas aki d seleção

[16:56] Douglass Schnyder: sou fã de futebol..ai compro todas q dr

[16:57] Douglass Schnyder: o pessoal se amarra no meu visual rsss¹⁴

O SL oferece a possibilidade dos seus usuários manterem o anonimato, ou seja, possibilita com que a pessoa existente no universo offline possa ser outra completamente diferente no universo online, o que vai oferecer segurança para o residente fazer determinadas ações que não faria diante da sociedade fora do ciberespaço. Goffman (1988:84-85) acredita que é através da Internet que as pessoas

¹³ “A expressão 'realidade virtual' é utilizada para denominar um conjunto bastante amplo de aplicativos e sistemas de base digital. As definições mais rigorosas restringem o campo da 'realidade virtual' a sistemas digitais tridimensionais multi-sensoriais e imersivos” (Fragoso, 2002, online).

¹⁴ Entrevista dada no dia 5/10/2007.



podem expor-se da forma mais segura, evitando ameaças à própria face e evitando contatos aos quais poderiam ocorrer diante de tais ameaças.

[12:11] Giuliana Gabardini: fiz meu avatar assim pq gosto dele assim

[12:12] Giuliana Gabardini: aki ngm sabe como sou de verdade...soh q na rl eu não seria bem assim pq iriam dizer q eu sou doida¹⁵

O capital social relacional (enquadrado dentro do capital individual) é muito observado no SL, pois a maior parte dos residentes busca enquadrar-se em um grupo a fim de firmar laços sociais e sentir-se parte de uma comunidade. Após estar inserido em um grupo do SL, o indivíduo terá liberdade para se manifestar, desenvolvendo poder de opinião, o que estabelece relações e possibilita com que ele possa apresentar-se como alguém de importância (de status) no grupo ao qual faz parte. É o que observamos no segmento da entrevista a seguir feito com um integrante do grupo dos “magos” no SL:

[09:31] Alendain Sands: se vc virar um mago, poderá viver aqui conosco...mas se escolher virar outra raça, infelizmente entrará em combate com a gente, pois estas são as regras do jogo...¹⁶

Dentro do SL foram observadas inúmeras regras vigiadas por residentes tidos como “policiais” ou “soldados”¹⁷ (moderadores de localidades do simulador), por exemplo. Eles são indivíduos que buscam minimizar situações de desordem e promover a harmonia e a boa convivência nos ambientes virtuais, criando soluções amigáveis com relação aos conflitos entre os avatares. O surgimento dessas pessoas ocorreu devido ao uso incorreto do SL por parte de alguns avatares praticantes de crimes virtuais¹⁸. Em pequenas comunidades também se observa regras, como as existentes na região denominada “Lenda Urbana”. Nesse local não é admitido visitas de qualquer residente comum como em todo o restante do SL. É preciso pedir permissão para os avatares responsáveis pela comunidade. Assim, podemos verificar a existência de um capital normativo que busca manter a ordem através de regras e leis estabelecidas pelos usuários e pelo sistema do SL que tentam manter a organização e o respeito entre os residentes. É uma forma de identificação, pois são quesitos comuns entre os membros da Lenda Urbana a fim de manter a harmonia do ambiente.

¹⁵ Entrevista dada no dia 6/10/2007.

¹⁶ Entrevista dada no dia 18/10/2007.

¹⁷ Seriam como os antigos OPs (operadores) do IRC (Internet Really Chat). No SL, são denominados de CyberCOP e possuem, em seu último nome “KAIZEN Games”.

¹⁸ Como a transferência de todos os seus bens para o avatar de outra pessoa, sem a sua permissão.



O capital social cognitivo também é visto com clareza no SL, pois todos os membros estão constantemente comunicando-se a fim de adquirirem ou trocarem informações que venham a acrescentar em seu crescimento no universo virtual SL. Todas as mensagens enviadas possuem a intenção de obter um feedback. Por ser um simulador da vida real, o SL funciona tal qual a vida real. As pessoas buscam outras pessoas para estabelecerem relações e se comunicarem.

Esses tipos de capital social apresentados fazem parte do indivíduo que, com uma visão social e coletiva, busca inserir-se em um grupo e fazer parte deste. No entanto, o mesmo capital social coletivo também é visto no SL.

Sabe-se que para ele existir é necessário um aprofundamento do capital social do primeiro nível (individual), mas isto é facilmente firmado no SL, principalmente pela existência de grupos que acessam o ambiente constantemente a fim de interagir com outros membros. O capital social coletivo é observado com mais clareza em grupos menores, pois, devido ao intenso fluxo de pessoas neste ambiente online, a confiança nos outros acaba sendo cautelosa e mais restrita, pois nem sempre todos estão dotados de boas intenções. Isso é aprendido no ambiente conforme o residente vai conhecendo os avatares, compreendendo então, que por trás daquele “ser virtual” há alguém real que pode ter ou não, intenções boas no simulador.

O capital de confiança no ambiente social é observado em grupos que já existem há certo tempo e possuem laços sociais fortes, caracterizando uma interação forte entre os seus membros, como é observado no segmento de entrevista a seguir: “acho que a gente pode ter muitos amigos confiáveis e legais aqui até melhor que na RL¹⁹”.

Com relação ao capital social institucional, o SL apresenta muitas instituições de apoio e suporte aos seus diferentes grupos e comunidades. Como exemplo, podemos citar empresas que acabam entrando para o ambiente tridimensional com a finalidade de promoverem seus produtos no mundo virtual. De certa forma, elas apóiam a comunidade SL, oferecendo suporte para esse sistema social. Entretanto, para uma empresa instalar-se no SL, é preciso que haja o desenvolvimento de confiança e reciprocidade entre ambos os lados, possibilitando assim, um aumento da ação coletiva.

Foi observado também, que as relações do ciberespaço tendem a buscar a RL. Os residentes do SL, em determinado momento, solicitavam o Orkut e/ou o MSN para conhecerem a identidade “real” do sujeito, a fim de fortalecer relações sociais “reais”,

¹⁹ Entrevista dada por malac gregan (8h45) no dia 24/10/2007.



caso haja interesse. Isso sugere que o capital social do tipo relacional, mesmo que presente no SL, parece solicitar algo mais forte, presente apenas no mundo offline.

[7:28] Maksim Umarov: muito bonita seu avatar haha :)

[7:28] Maksim Umarov: tem orkut?

[7:29] Maksim Umarov: vc mora onde?²⁰

Observa-se uma importância ao fato da localização (“vc mora onde?”), ou seja, da territorialização, da proximidade das pessoas que estão buscando estabelecer algum tipo de relação. O conhecimento da localização geográfica ainda é um ponto bastante forte na nossa sociedade, mesmo que as novas tecnologias já tenham quebrado esta barreira para tornar possível a interação entre pessoas com interesses em comum. Esse tipo de capital remete a uma questão de valores comuns, ou seja, a identificação com próximo faz com que as intenções de se estabelecer um relacionamento tornam-se mais próximas em um primeiro instante.

Assim, observando estes pontos, verificamos a existência fundamental do capital social individual e coletivo para a construção de identidades virtuais no SL.

6. Propostas de classificação de ciberidentidades no SL

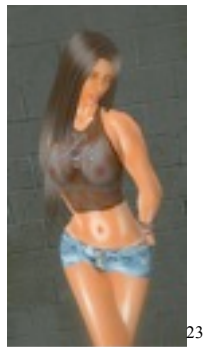
Após as análises realizadas no capítulo anterior, percebeu-se que sempre há elementos “chaves” apoiados em um tipo de capital social que vão determinar a construção do avatar. Mesmo que, inicialmente, as pessoas entrem com avatares simples, a tendência é ir conhecendo o funcionamento do SL e começar a construir e melhorar a sua representação virtual diante dos objetivos do residente. Esses novos fragmentos identitários virtuais podem ser construídos com referência ao objetivo, da funcionalidade do seu novo “eu” virtual, ou quanto às vontades, aos desejos apresentadas tanto pelo indivíduo como pelo seu grupo social. Assim, temos a classificação de novas “ciberidentidades”²¹ quanto à:

a) Finalidade: sempre que um usuário entra no SL, há o desenvolvimento da construção de um avatar que atenda determinadas funcionalidades buscadas por ele no decorrer de sua vida virtual, ou seja, ao acessar o simulador, independente do motivo (curiosidade, busca de negócios, lazer, etc), o internauta obriga-se em montar uma

²⁰ Entrevista dada no dia 5/10/2007.

²¹ Utilizou-se este prefixo “ciberidentidades” por se tratar de identidades que estão se formando na sociedade tecnológica que existem graças ao suporte do ciberespaço.

forma virtual para ser possível “navegar” no SL. Assim, a constituição do seu avatar vai atender a questões sociais e individuais que estão ligadas à finalidade, ao objetivo que o residente busca no SL. Estas funções podem estar ligadas a questões de **serviço (econômicas)**, a questões de **diversão** ou ainda referente a **relações sociais**. Com relação ao serviço, enquadram-se residentes que constroem avatares pensando na forma com que vão adquirir lindens²², ou seja, que atenderão a uma demanda de consumidores com a finalidade econômica. É muito comum eles seguirem um determinado padrão estético (uma identidade estipulada pela sociedade de como deve ser representado este tipo de trabalhador), não sendo este estático ou determinante. Nestes casos encontram-se pessoas no grupo dos mantenedores da ordem, prostitutas virtuais ou ainda empresários do SL. Estas pessoas possuem o seu corpo virtual, sua atitude e sua aparência moldadas de acordo com um padrão proveniente das questões econômicas da sociedade tanto virtual como “real”, desde a aparência do seu nome (identificando a empresa), ao seu modo de agir, de falar e de se apresentar no SL.



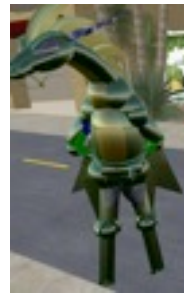
Com relação à diversão, encontramos avatares que são construídos meramente com a finalidade de lazer, ou seja, criam-se residentes com o intuito de buscar diversão de ser no ambiente tridimensional o que não podem ser na RL, não levando em consideração direta o motivo de sua identidade visual perante os demais integrantes do grupo SL. É comum encontrar residentes que tratam o SL como um jogo e que se enquadram perfeitamente nesta classificação pelo fato de não considerarem o ambiente como algum objeto que vá acrescentar algo em sua vida ou ainda poder modificá-la (ao contrário da forma como é visto pelas pessoas que buscam ganhar dinheiro no SL para, posteriormente, converter em dólares). Pode-se dizer que a intenção destes residentes é a de não ser “reconhecido” (a sua identidade offline) e poder “brincar” com as outras

²² Moeda circulante no ambiente virtual do SL.

²³ Prostitua do SL – “Prostituta Aabye

²⁴ Policial da BOPE do SL – “B.O.P.E Capitão Sonato”

peessoas assumindo um personagem diferente da maioria dos outros residentes, como podemos observar nas figuras a seguir.



Referente às questões de construção das ciberidentidades com base nas relações sociais, encontram-se os sujeitos que montam seus avatares de uma forma a enquadrar-se em padrões estéticos estipulados pela sociedade do SL. O seu principal objetivo é criar vínculos com outros residentes, estabelecer laços sociais, o que é mais facilitado pelos que possuem um visual tido como belo, agradável aos olhos dos outros residentes. Normalmente, eles assumem uma identidade virtual esperando reconhecimento pelo grupo ao qual interagem, criando vínculos e laços sociais.



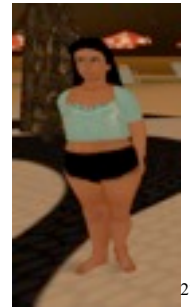
25

b) Desejos: um usuário do SL, ao construir seu avatar, leva em considerações seu gosto pessoal e/ou coletivo. Ele vai construir uma ciberidentidade que se assemelhe ao seu conceito de vontades pessoais, ou seja, a construção identitária é baseada na ambição **individual**, àquilo que o indivíduo acredita ser bom, que ele mesmo agrega valor por ser apresentado desta forma. Assim, observamos os mais variados estilos de residentes que se mostram tal qual gostariam de ser, sem levar em consideração a opinião dos outros.

Sabe-se, no entanto, que o próprio conceito de identidade individual está estritamente ligado ao conceito de identidade social, ou seja, mesmo seguindo os seus desejos, existe uma influência de questões sociais, experiências na qual o sujeito passou na sua vida em meio ao grupo que cresceu e que foram ajudando e influenciando-o a formar conceitos e preconceitos relacionados à estética. Mesmo assim, esta classificação

²⁵ Pessoas que constroem seus avatares com a finalidade de estabelecer relações sociais, desta forma, o avatar é enquadrado dentro de uma estética prevista pela sociedade atual.

de ciberidentidade (de desejos individuais) está relacionada aos gostos pessoais (mesmo que para a formação destes, tenha ocorrido influências passadas).



Da mesma forma, encontraram-se sujeitos que montam seus avatares com o intuito de satisfazer um desejo **coletivo**, ou seja, de ter a oportunidade de estar, fazer parte de um determinado grupo a fim de estabelecer trocas. Muitas vezes o desejo de fazer parte de um grupo supera as vontades pessoais, fazendo com que o indivíduo se sujeite a determinadas aparências para se sentir incluído socialmente. Assim, ele se enquadra visualmente e na forma de ser e agir no SL conforme o estabelecido pela comunidade ao qual faz parte. Aqui também é possível conciliar-se desejos pessoais com desejos coletivos, ou seja, um residente pode enquadrar-se em um grupo social ao qual sempre teve admiração que, na vida offline nunca teve chance.



Observando estas reconstruções, podemos verificar que as ciberidentidades podem ter mais de uma destas classificações apresentadas, o que não exclui a outra pela existência e/ou predominância de uma. Portanto há a possibilidade de enquadrar um sujeito em todas as categorias apresentadas de acordo com o momento em que se encontra principalmente pela fragmentação identitária que é um processo constante e que faz parte da natureza humana. Desta forma, os desejos e as finalidades estão sempre

²⁶ Avatar que gostava de asas e adorava cavalos no SL.

²⁷ Avatar que diz ter se feito tal qual é na realidade por gosta de si como é.

²⁸ Avatar de um Neko (grupo que caracteriza-se por ser meio humano e meio gato) que se montou dentro do estipulado pelo grupo social.

²⁹ Avatar de um residente “comum” dentro do SL, que está inserido em todo o contexto sócio-global da sociedade globalizada.



se modificando e sofrendo modificações do meio externo (ambiente e pessoas que fazem parte dele) e interno (modificações interiores do próprio indivíduo).

Assim, podemos verificar que por trás de qualquer construção ou reconstrução identitária, há uma finalidade, há uma um desejo que vão mover o indivíduo para estabelecer uma personalidade, ilusoriamente, unificada dentro do ciberespaço.

7. Considerações Finais

Estas novas identidades que estão sendo formadas na sociedade tecnológica tornam-se essenciais para que possamos compreender as tendências futuras do processo de identificação do ser humano que vive constantemente influenciado pelas novas tecnologias da informação e as suas inovadoras “utilidades”. A partir disto, a criação do ciberespaço permitiu uma extensão das fragmentações identitárias do sujeito pós-moderno para dentro do universo virtual, da mesma forma que aceitou uma visualização mais fácil destes processos devido à estrutura, organização e dinâmica que ele oferece.

Com a variação de possibilidades que o universo online possibilita, em um ambiente desprovido da necessidade da identidade offline, ele parece estar personalizando os indivíduos de forma com que eles possam ser o que quiser, criando uma ilusão de que não há exclusão ou preconceitos na sociedade, afinal, no universo virtual, todos são como gostariam de ser e a mentalidade do ser alguém “de valor” está estritamente atrelada a conceitos sociais oriundos do processo de globalização.

Na busca pelo reconhecimento social oriundo do processo de individualização do sujeito pela instrumentalização do homem moderno frente às tecnologias, *softwares* foram criados como o SL para firmar um ambiente onde se busca a sociabilidade a fim de trocar capital social para interagir com pessoas que tenham alguma semelhança entre si. Neste novo ambiente do ciberespaço, as pessoas reconstróem-se por completo com base nos seus desejos e objetivos no simulador de vida real, apresentando assim, suas novas ciberidentidades que vão caracterizar o indivíduo no ciberespaço.

Partindo daí, conclui-se que o SL apresenta-se como uma grande ferramenta da atualidade para se observar como se dão estas formações identitárias, pois ele permite uma gama de possibilidades ao seu usuário para construir seus avatares, da mesma forma que possibilita com que ele viva como, onde e com quem quiser no seu “novo” ambiente. Com base nisto, observou-se que as identidades (mais do que nunca) não são estáticas pela constante reformulação do seu “eu” avatar no SL com a finalidade de atingir a “perfeição” estipulada por finalidades diversas e anseios provenientes do



indivíduo e do coletivo com base no capital social do grupo. Isso sugere uma insatisfação do homem diante do sistema vigente, pois há uma fuga para um “mundo paralelo” que possui todas as qualidades que regem a atualidade, fazendo com que a realidade virtual esteja cada vez mais próxima e intimamente ligada ao mundo físico.

Referências bibliográficas

BARROS FILHO, C.; LOPES, F.; ISSLER, B. Comunicação do Eu: Ética e solidão. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005. 144 p.

BERTOLINI, Sandra e BRAVO, Giacomo. Social Capital, a Multidimensional Concept. In: Euresco Conference, Social Capital: Interdisciplinary perspectives. University of Exter, 2004, p.15-20. Em <<http://www.ex.ac.uk/shipss/politics/research/socialcapital/other/bertolini.pdf>> Acesso 23/04/2007.

FRAGOSO, Suely. Espaço, Ciberespaço, Hiperespaço. Trabalho apresentado no GT Sociedade Tecnológica, no COMPÓS-00, Porto Alegre/RS. 2000. Em <http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2000/2000_sf.pdf>. Acesso em 3/11/2007.

GOFFMAN, Erving. Estigma: Notas Sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada. 4 ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1988, 158 p.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 2002., 102 p.

MAFFESOLI, Michel. O elogio da razão sensível. Petrópolis: Vozes, 1998, 207 p.

MIRANDA, Antônio. Sociedade da informação: globalização, identidade cultural e conteúdos. Ciência da Informação. Brasília, maio/agosto. V. 29, n. 2, 2000, p. 78-88. <Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ci/v29n2/a10v29n2.pdf>>. Acesso em 23/08/2007.

NASCIMENTO, Susana. Para uma compreensão sociológica das identidades na CMC. Biblioteca online de ciências da comunicação. 2001. Em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/nascimento-susana-identidades-cmc.html>> . Acesso em 2/10/2007.

RECUERO 2000 Avatares - Viajantes entre os mundos. Artigo apresentado como requisito parcial à aprovação na disciplina de Novas Tecnologias da Comunicação e da Informação, ministrada pela profa. Dra. Marília Levacov, no PPGCOM/UFRGS, em julho de 2000. Disponível em <<http://pontomidia.com.br/raquel/avatares.htm>>. Acesso em 7/10/2007.

_____. Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: Uma proposta de estudo. Ecompos, Internet. v. 4, n. Dez 2005, 2005a.

_____. Um estudo do Capital Social gerado a partir das Redes Sociais no Orkut e nos Weblogs. Trabalho apresentado no GT de Tecnologias Informacionais da Comunicação da Compós. Niterói, RJ. 2005b. Disponível em <<http://pontomidia.com.br/raquel/arquivos/composraquelrecuero.pdf>>. Acesso em 13/10/2007.

SILVA, Dinorá Fraga da. Comunicação na Cibercultura. In: SILVA, D. F.; FRAGOSO, S. (org). São Leopoldo: Unisinos, 2001, 216 p.

TURNER, Jonathan. Sociologia conceitos e aplicações. São Paulo: Makron books, 1999, 272p.