

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

A CONSTRUÇÃO DE AVATARES NO SECOND LIFE

Setembro de 2010
CAMILA PINTO WENZEL

A CONSTRUÇÃO DE AVATARES NO SECOND LIFE

Dissertação de Mestrado apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação: área de concentração em Comunicação e Sociedade da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta

Juiz de Fora
2010

Camila Pinto Wenzel

A construção de avatares no Second Life

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção de grau de Mestre em Comunicação Social na Faculdade de Comunicação Social UFJF.

Orientador: Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta

Dissertação aprovada em 00/08/2010 pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta (UFJF) – Orientador

Prof. Dr. Carlos Pernisa Junior (UFJF)

Prof. Dr. Rosana de Lima Soares (USP) - Convidada

Conceito obtido: _____

Juiz de Fora
Setembro de 2010

AGRADECIMENTOS

À minha família por nunca contestar minhas escolhas profissionais e se orgulharem sempre das minhas conquistas.

Ao meu orientador Francisco por seis anos de aprendizado, companheirismo e dedicação. Muita das vezes ele foi mais do que um professor e fico feliz por ter tido a oportunidade de acompanhar parte da carreira brilhante de um dos maiores semioticistas brasileiro.

Ao amigo Dimas pela companhia imprescindível *online* e *offline* e por todas as dúvidas esclarecidas, conversas surreais e pela sinceridade reconfortante – obrigada por falar quando a minha foto do perfil no Orkut está meio estranha.

Ao PET – Facom da UFJF (Programa de Educação Tutorial) pela minha formação acadêmica e cidadã durante a graduação, ao qual proporcionou meu ingresso no Mestrado em Comunicação.

Ao PPGCOM – UFJF e a Capes por financiarem este trabalho, assim como os congressos, livros e todo suporte necessário para a conclusão desta dissertação.

Aos professores, amigos e a secretária Ana do PPGCOM – UFJF pela disponibilidade, brilhantismo e carinho de sempre.

Um agradecimento especial a todos aqueles que participaram desta pesquisa, direta e indiretamente, doando tempo e informações preciosas à realização deste trabalho.

Para Case, que vivia até então na exultação sem corpo do ciberespaço, foi a Queda. Nos bares que freqüentara no seu tempo de cowboy fodão, a postura da elite envolvia um certo desprezo suave pela carne. O corpo era carne. Case caiu na prisão da própria carne.

(William Gibson, Neuromancer, p.20,1984)

RESUMO

O presente trabalho pretende investigar como os usuários brasileiros do ambiente virtual Second Life estão utilizando os recursos da plataforma para construção de seus avatares e como isso influenciará na sociabilidade e na possível mudança de hábitos comunicacionais. Pretendemos, ainda, desenvolver as questões relacionadas ao avatar e a interface gráfica dos ambientes virtuais e propor uma categorização para compreensão dos tipos de avatares encontrados no Second Life. Para isso, usaremos como método a entrevista qualitativa e para a análise a semiótica peirceana.

Palavras-chave: Semiótica; Ambientes virtuais; Avatar

ABSTRACT

The present work aims to investigate how the Brazilian users of the virtual environment Second Life is using the resources of the platform for building their avatars and how it will influence the sociability and the possible change in communication habits. It also aims to develop the issues related to the avatar and the graphical interface of virtual environments and propose a categorization for understanding the types of avatars in Second Life Found. For this, we use the qualitative interview as a method for analyzing and Peircean semiotics

Keywords: Semiotics; Virtual environments; Avatar

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	08
2 SEMIÓTICA PEIRCEANA	15
3 DO ESPAÇO AO CIBERESPAÇO	22
3.1 SECOND LIFE OU SEGUNDA VIDA?.....	28
3.1.2 Your world, your imagination	28
3.1.3 Propriedade intelectual	30
3.1.4 A nova economia no Second Life	31
3.1.5 Trabalho colaborativo	33
3.1.5.1 Trabalho colaborativo no Second Life: o caso Nexus Prime....	35
4 AVATAR	38
4.1 REPRESENTAÇÃO DE SI: DO VERBAL AO 3D.....	49
4.2 PERFIL, RAÇA E GÊNERO NO SECOND LIFE.....	53
4.3 IDENTIDADE NO CIBERESPAÇO.....	60
5 ANÁLISE DOS DADOS	65
5.1 MUTANTES.....	74
5.2 REALISTAS.....	79
5.3 HÍBRIDOS.....	84
5.4 SECOND LIFE COMO REDE SOCIAL.....	88
6 CONCLUSÕES	96
7 REFERÊNCIAS	101
8 APÊNCIDE: ENTREVISTAS NA ÍTERGRA	104

1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias de Comunicação e Informação estão intimamente relacionadas com as transformações da linguagem. O computador inaugura uma nova linguagem híbrida como propõe Santaella: “O computador não nos coloca apenas diante de um novo tipo de tecnicidade, mas traz consigo uma linguagem cívica, ou seja, o hibridismo sígnico e midiático que é próprio do ciberespaço”. (2007, p.84).

De acordo com Santaella (2000), “o mundo está ficando cada vez mais povoado de linguagens, signos, sinais, símbolos.” (SANTAELLA, 2000; IX) As linguagens são constantemente modificadas a partir da invenção de novos meios de representação. Vemos, hoje, a criação de um novo meio, a hipermídia que se apresenta como sendo mais do que a soma e convergência dos meios analógicos para o digital, e sim a formação de uma nova linguagem com signos cada vez mais híbridos.

Esta nova mídia tem como traço marcante o fato de que o todo é maior do que as somas das partes, ou seja, este meio não se resume a um aglomerado de meios já testados, como a tipografia, a animação, o vídeo, o áudio, etc. Assim como ocorre nas escalas econômica e política, considero que está em jogo um modelo absolutamente novo de organizar elementos, aparentemente já conhecidos e que exigem uma nova postura para sua articulação e uso, no sentido de hábitos de conduta ainda pouco claros para seus produtores. (PIMENTA, 1999; 78)

A linguagem digital híbrida transcodifica códigos, linguagens e sinais e suas principais características são, para Santaella (2007, p.85): hibridização de linguagens; organização não-linear da informação; cartografia de navegação e agenciamento interativo do usuário.

Apesar das possibilidades de uma nova linguagem através da hipermídia, verificamos em trabalho anterior que a Internet apresenta-se ainda incipiente na tentativa de criar uma nova representação, que rompa com padrões simbólicos da escrita. Porém,

acreditamos que os *games*, representados aqui pelos MUDs e os atuais ambientes virtuais como o Second Life encontram-se mais avançados nesse novo tipo de representação. Os signos que eram predominantemente textuais nos primeiros MUDs, do mesmo modo que as salas de bate-papo, agora passam por virtualizações de ambientes e corpos que criam novas formas de interação e construção de perfis *online*.

Games ou jogos eletrônicos e ambientes virtuais se baseiam na tecnologia mais avançada de computação gráfica, design de interface, dispositivos de informação e entrada de dados, inteligência artificial e arte. Suas principais características acabam nos apontando porque esses novos espaços exercem fascinação e têm se tornado cada vez mais objeto de pesquisa: imersão, agenciamento, interação, presença, espaços navegáveis, construção colaborativa, avatares e múltiplas identidades.

Além disso, as diferentes formas de apropriação por parte do usuário ou interator vêm mostrando as múltiplas possibilidades de criação, subversão, participação criativa e manifestação das diversas *personas* dentro do mundo do *game*, fazendo com que este esteja em constante evolução.

O interesse da sociedade por jogos e mundos virtuais vem crescendo e esses espaços estão sendo utilizados como instrumentos de entretenimento, interação social e realização de negócios.

Na comunidade científica os ambientes virtuais têm se tornado populares não só como tema de pesquisas, mas também como lugares para o experimento de técnicas e tecnologias que permitem o desenvolvimento de ambientes que suportam um número de utilizadores cada vez maior, bem como um maior realismo, (por exemplo, através da utilização de imagens em 3D, som e vídeo em tempo real).

No contexto de mudanças das interfaces gráficas dos sites, assim como da própria web, o avatar torna-se mais uma ferramenta de navegação. Ao invés da seta e dos cliques no mouse, prevemos a web como um ambiente em 3D, explorado através da virtualidade de um corpo virtual, ou seja, um avatar. Este mudaria, portanto, a forma de interação e percepção do homem com a máquina.

Com a proliferação de corpos virtuais no ciberespaço, vemos, também, aumentar as discussões a respeito do corpo real. No livro “Corpo e comunicação”, Santaella (2004) afirma que a questão do corpo deixou de ser problematizada apenas na medicina e biologia e, hoje, vemos um número crescente de publicações no qual o corpo é objeto de reflexões.

Discussões em torno na arte, tecnologia e cultura colocam o corpo sobre novos vieses de investigação. O corpo passa por transformações antropológicas e a tecnologia introduz questões que agora devem ser pensadas levando em consideração a simulação e a virtualização dos corpos, além das fronteiras do conceito do humano. Neste sentido, temos o avatar como a virtualização do corpo do usuário e expressão de sua personalidade, que tem se apresentado mais realista com cada lançamento de jogo e evolução gráfica.

No campo da comunicação, as mudanças nas interfaces digitais e no design são sentidas no modo de apreensão da mensagem e no tipo de interação e ação que o usuário passa a ter com um novo ambiente de aprendizado e a linguagem por ele introduzida. A comunicação em si no mundo virtual tende para a mediação do avatar, que passa a representar uma gama de aspectos visuais que a linguagem verbal não abarca.

O presente trabalho pretende estudar a construção de avatares no Second Life (SL) como possibilidade de ampliação e criação de outros processos, além das construções simbólicas e tentar delinear os novos aspectos de comunicação que o uso dos avatares introduzem. Consideramos esta empreitada como de suma importância no âmbito da comunicação, já que atualmente, como exposto acima, a hipermídia cria uma nova linguagem ainda pouco explorada na Internet e o Second Life aparece como ambiente de criação colaborativa, um lugar de experimentação de outras formas sógnicas. Seja para fins sociológicos, antropológicos, econômicos, filosóficos ou, como se propõe aqui, comunicacionais, o estudo dos avatares é essencial para se compreender as novas relações no ciberespaço.

O Second Life (SL) é um ambiente virtual e tridimensional que simula aspectos da vida social do ser humano e possui, hoje, mais de 8 milhões de usuários. Nele, além de interagir com jogadores de todo o mundo em tempo real, é possível criar seus próprios objetos, casas, negócios e personalizar completamente seu personagem. O Second Life possui uma moeda própria, o Linden, que pode ser convertida em dólares e, desde 2007 em reais. De acordo com o site oficial do SL, cerca de 35 milhões de dólares são negociados entre os residentes todo mês, fazendo do Second Life a maior economia virtual. Ainda, de acordo com o site oficial, em 2008, mais de 100 milhões de Lindens foram comprados e vendidos.

Além de uma economia vibrante na venda e compra de itens, terreno virtual e prestação de serviços, o Second Life tem disponibilizado novas formas de emprego, dentro e fora do mundo virtual, investimentos de todos os setores da sociedade - partidos políticos,

grandes empresas, publicitários, arquitetos, artistas, profissionais liberais, programadores, que trabalham e se divertem neste ambiente virtual.

Os residentes possuem a propriedade intelectual daquilo que constroem, através do número do IP do seu computador, e, dessa forma, qualquer criação, desde um sapato a uma nova marca, não pertence à empresa Linden Lab, dona do Second Life, mas ao proprietário do avatar. A propriedade intelectual é mais uma inovação do ambiente Second Life e foi requisitada pelos residentes que achavam injusto passar muito tempo construindo um mundo, ao qual, no final, não teriam direito.

A plataforma é um lugar onde novas comunidades e a construção de novas sociabilidades e espaços são explorados e abrem caminhos para experiências que nos são, muitas das vezes e por vários motivos, privadas no cotidiano. Construir uma cidade, arrumar um emprego, participar de atividades culturais, andar e desbravar a cidade são potencializados pelo SL através do corpo do avatar. Assim, o trabalho mostra-se importante na tentativa de compreender melhor a relação que o interator passa a ter com o ambiente pela mediação do avatar, além de tentar demonstrar quais são as formas assumidas pelos usuários, e o que os personagens expressam artisticamente e de forma comunicacional.

Para Janet Murray (2003), “a invenção de um novo meio de expressão significa uma dimensão a mais para expressar a experiência multidimensional da vida. A representação permite que exercitemos comportamentos alternativos que não fazem parte das nossas rotinas de sobrevivência e isso aumenta o nosso repertório”. (MURRAY, 2003, p.15) Ou seja, a pesquisa sobre as construções de avatares no Second Life pode nos trazer respostas de como está se delineando a construção de perfis nos ambientes virtuais, que cada vez mais, fazem o uso de avatares.

O estudo dos avatares se mostra, ainda, como preocupação atrelada às possíveis mudanças na interface gráfica da web, já visualizadas por grandes empresas de *software*. A IBM (empresa de sistemas eletrônicos) e a Linden Lab (proprietária do Second Life) já apostam na interoperabilidade de avatares nos mundos virtuais. Dessa forma, o usuário construiria um avatar que poderia ser utilizado em todos os serviços *online*, sites de relacionamento e mundos virtuais. As empresas já se baseiam na hipótese de que os recursos gráficos semelhantes aos de videogames e ambientes tridimensionais detalhados venham a suplantar as páginas bidimensionais da Web.

Com a inserção da Internet nas atividades cotidianas, o ciberespaço desponta como mais uma forma de sociabilidade. A rede tornou-se lugar de encontro, e os *games* e ambientes virtuais, uma das formas de simulação desses encontros. A linguagem de programação em 3D naturaliza o ambiente virtual através da simulação, cada vez mais perfeita, das leis da natureza e das características físicas dos corpos.

O espaço físico concreto e as relações sociais passam a ser vivenciados de forma imersivas nos ambientes virtuais. O avatar aparece como nova forma de representação de si e parte integrante da interação do usuário com o ambiente. A liberdade de criação proporcionada pela plataforma do Second Life é vivenciada de várias formas por meio do avatar (nas relações sexuais e afetivas, de gênero, raça e identidade). Buscamos entender, também, como essa liberdade é experimentada na comunicação *online*, que passa a utilizar mais signos icônicos e indiciais, assim como, os simbólicos já codificados culturalmente. O que se pretende, dessa forma, é abranger o potencial representativo da chamada hipermídia. Do mesmo modo que Santaella, o que nos interessa são os signos e as linguagens híbridas, próprias do ciberespaço.

Acreditamos que a evolução das interfaces gráficas dos *games*, ambientes virtuais de simulação e sites de rede social interferem na construção do perfil do usuário, ampliando a gama de representação em número e grau. Primeiramente, em número, porque um único usuário possui vários perfis virtuais (Orkut, Facebook, Twitter, Second Life, MMORPG). Em grau, porque as ferramentas que estes sites oferecem para montar o perfil estão, cada vez mais, com opções mais amplas (música, foto, informações pessoais e virtuais, voz, avatares, cores e formas personalizadas). Portanto, a construção de perfis na web tornou-se prerrogativa para a interação e as características e ferramentas dos sites e ambiente de simulação são a chave para o entendimento de como os usuários estão utilizando uma maior liberdade criativa na construção de seus perfis.

Propomos, com este trabalho, uma investigação de como os usuários brasileiros estão usando a interface multicódigos do Second Life para criar seus avatares. E para compreender essa questão, propomos, também, uma categorização dos avatares no Second Life, que foi pensada para sistematizar os tipos de avatares existentes para melhor analisá-los.

Para isso, trabalhamos com três hipóteses que foram criadas com base nas categorias de pensamento de Peirce (primeiridade, secundidade, e terceiridade) e na observação e uso do ambiente.

Nossa primeira hipótese trabalha com a premissa de que a construção dos avatares seria mutante, ou seja, seria modificada toda vez que o usuário entrasse no sistema e/ou para determinados fins e ações. Já a hipótese número dois prevê que os usuários estariam construindo seus avatares de forma realista, ou seja, reafirmando suas formas reais no ambiente virtual. E, como terceira hipótese, acreditamos que a construção poderia ser híbrida, ou seja, uma mescla das construções simbólicas somadas a interferência dos usuários no sistema.

Para responder essa tese nos propomos a uma imersão no ambiente para um entendimento das ferramentas, regras e características, assim como, a pesquisa de um grupo no qual desenvolveríamos nosso trabalho. Escolhemos o grupo AJUDA SL Brasil que foi criado com a saída da Kaisen como representante do Second Life Brasil. Este grupo tem por finalidade a primeira abordagem dos novatos, como faziam os funcionários da Kaisen na ilha aonde os usuários brasileiros “nasciam”. O grupo funciona como uma legião de voluntários que doam seu tempo ensinando regras básicas do SL na ilha desenvolvida por eles, aonde há placas de sinalização com instruções sobre os menus, regras de conduta, itens básicos de graça e etc. O grupo foi escolhido por apresentar as seguintes características: ser de usuários brasileiros, os membros serem pessoas com um conhecimento avançado do ambiente e das ferramentas e por mostrarem-se acessíveis a participação na pesquisa, justamente por serem voluntários. Este grupo foi primordial para fazer contatos, aprender sobre o ambiente e adquirir informações. A partir daí, os integrantes indicaram nomes de pessoas que poderiam participar da pesquisa.

Usamos como método de pesquisa a entrevista qualitativa que foi também pensada em torno das categorias. Os questionários foram divididos em duas partes: *second life* e *firt life*.

Como desenvolvimento teórico, nos baseamos em artigos, pesquisas e livros sobre o avatar, para compreendermos seu conceito, as categorizações já existentes, o uso dos avatares ao longo do desenvolvimento dos *games* e, também, especificamente material científico sobre o avatar no Second Life.

Nosso trabalho foi todo pensado e desenvolvido através da lente semiótica peirceana, desde a categorização dos avatares proposta para esta análise, a criação das hipóteses, a formulação dos questionários, assim como, a base teórica utilizada e, também, na análise dos dados. Dessa forma, nos propomos um aprofundamento nos conceitos semióticos,

que já haviam sido trabalhados anteriormente em outros artigos, cursos e disciplinas na graduação e no mestrado em Comunicação Social.

Para o entendimento a cerca do ambiente virtual analisado, no caso o Second Life, retornamos conceitualmente ao estudo dos conceitos de espaço, lugar e mundos virtuais, com uma leitura crítica, baseada na fenomenologia de Peirce, para compreender o olhar a cerca de como as tecnologias de informação vêm transformando o espaço físico concreto, assim como o uso cada vez mais disseminado dos espaços virtuais pelos “cibercidadãos.”

Baseados nas análises dos questionários com a bibliografia utilizada conseguimos enxergar como o usuário está utilizando seu avatar e a partir daí visualizar possíveis desdobramentos desta pesquisa.

O projeto se justifica, também, como uma continuação dos estudos sobre *games* e ambientes virtuais iniciados em 2004 na graduação, junto ao Programa de Educação Tutorial (PET) – Facom – UFJF. Buscamos, com a dissertação, colocar em prática o conhecimento adquirido nesses estudos e fazer uma profunda imersão no ambiente Second Life para entender como os avatares são construídos e quais são seus usos.

2 SEMIÓTICA PEIRCEANA

Para melhor compreender a questão do avatar como representação do interator no mundo virtual e da criação de novos perfis nos ambientes virtuais, usaremos como referencial teórico a semiótica peirceana.

Charles Sanders Peirce (1839 –1914) foi um filósofo, cientista e matemático americano e é considerado, pela maior parte dos historiadores da filosofia, como o mais original pensador da América do Norte. Trouxe importantes contribuições para o pensamento referente à lógica simbólica, metodologia científica e semiótica. É considerado o criador do Pragmatismo e formulou sua própria teoria fenomenológica.

Queiroz (2002), em seu artigo “Sobre o modelo de representação de Charles S. Peirce”, faz uma explanação sobre como o modelo de representação de Peirce poderia ser utilizado, no caso, para estudos das Neurociências e Ciências Cognitivas. Mas o que seria um modelo de representação?

Queiroz (2002, p. 289) parte do pressuposto intuitivo de que quando falamos em representar alguma coisa, “substituímos uma entidade (ou processo) por uma outra entidade (ou processo)”. Ainda para Queiroz (2002, p. 290) muitos modelos são propostos para entender essa relação e “modelos são estratégias usadas para entender estruturas e processos de evidências que observamos, por aproximações através de descrições simplificadas dessas evidências”.

Representação para Peirce (1839-1914) é “estar em lugar de, isto é, estar numa tal relação com um outro que, para certos propósitos, é considerado por uma mente como se fosse esse outro”(CP 2.273)

O modelo de representação em Peirce é uma relação de três aspectos que podem ser coisas, processos ou fenômenos, que para Peirce seriam qualquer coisa que aparecesse na mente. A semiose, que seria a descrição de qualquer representação é constituída por três termos indissociáveis, o Signo, o Objeto e o Interpretante. “Um *Signo* ou *Representâmen*, é um Primeiro que se coloca numa relação triádica genuína tal com um Segundo, denominado seu *Objeto*, que é capaz de determinar um terceiro, denominado seu *Interpretante*.” (CP 2.274) Este último seria um outro Signo, num processo de semiose infinita.

A teoria do Signo de Peirce ainda acrescenta um elemento essencial na compreensão do que é um Signo e o que ele representa: “O signo é alguma coisa que representa algo para alguém” (SANTAELLA, 2000, p.7), ou seja, uma mente interpretadora. Nas palavras de Peirce (1839-1914), “um signo, ou *representâmen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirigi-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido”. (CP 228)

Peirce desenvolveu várias classificações do Signo, mas a principal os divide em três tricotomias: o Signo em relação a ele mesmo, o signo em relação a seu objeto e o signo em relação a seu interpretante.

Os signos são divisíveis conforme três tricotomias, a primeira, conforme o signo em si mesmo for uma mera qualidade, um existente concreto ou uma lei geral; a segunda conforme a relação do signo para com seu objeto constituir no fato de o signo ter algum caráter em si mesmo, ou manter alguma relação existencial com esse objeto ou em sua relação com um interpretante; e a terceira conforme seu Interpretante representá-lo como um signo de possibilidade ou como um signo de fato ou como um signo de razão. (pag. 51, 243)

Na primeira tricotomia temos o Qualissigno, (uma qualidade) Sinsigno (uma coisa ou um evento existente e real) e o Legissigno (ter a natureza de uma lei ou hábito). Já na segunda tricotomia temos o Ícone (um signo que se refere ao objeto apenas por seus caracteres próprios), Índice (um signo que possui alguma qualidade em comum com o seu objeto) e o Símbolo (um signo que se refere ao seu objeto em virtude de uma lei). E, finalmente, na terceira tricotomia, um signo pode ser Rema (um signo de possibilidade qualitativa), Dicente (um signo com existência real) ou Argumento (um signo de lei). O quadro abaixo exemplifica essa divisão.

Signo/Signo

Signo/Objeto

Signo/Interpretante

Qualissigno	Ícone	Rema
Sinsigno	Índice	Dicente
Legissigno	Símbolo	Argumento

Três tricotomias do Signo em Peirce

As três tricotomias do signo subdividem-se em dez classes de signos e todas funcionam de maneira não excludente “mas como modos coordenados e mutuamente compatíveis pelos quais algo pode ser identificado semioticamente.” (SANTAELLA, 2000, p.96). Santaella (2000, p. 96) ainda destaca que o modo de ser do signo depende do ponto de referência de quem o apreende.

Apresentamos a baixo um quadro (p. 58, 264) com as dez classes de signo.

(I) Remático Icônico Qualissigno	(V) Remático Icônico Legissigno	(VIII) Remático Símbolo Legissigno	(X) Argumento Simbólico Legissigno
(II) Remático Icônico Sinsigno	(VI) Remático Indicial Legissigno	(IX) Dicente Simbólico Legissigno	
(III) Remático Indicial Sinsigno	(VII) Discente Indicial Legissigno		
(IV) Discente Indicial Sinsigno			

Todas as divisões e subdivisões do Signo peirceano estão baseadas na concepção triádica da realidade, que se articula, por sua vez, com as categorias da primeiridade, secundidade e terceiridade. Essas categorias universais estariam presentes em todos os fenômenos. O próprio Peirce passou anos tentando contesta-las e buscou confirmá-las empiricamente em todos os campos do saber e, depois de décadas de estudo, estendeu-as para toda a natureza.

A primeiridade está associada à indeterminação, potencialidade e qualidade. De acordo com Peirce (1931-58), “as idéias típicas da primeiridade são qualidades de sentimento, ou meras aparências”. (CP 8. 329) Merrel e Queiroz (2008) ainda afirmam, que a primeiridade “não é afetada por qualquer forma de distinção, separação, reação, análise e generalização, é uma experiência de qualidade das coisas.” (MERREL e QUEIROZ, 2008, p. 288)

A secundidade está na esfera do existencial, da resistência, da ação e reação. Para Peirce, (1931-58) “a idéia de segundo é predominante nas idéias de causação e de força estática.” (CP 1.325). Merrel e Queiroz (2008) completam afirmação com: “É a realidade física, bruta, do mundo físico, independente dele. Se a primeiridade é independência e autonomia, a secundidade é tipificada pela relação com outra coisa.” (MERREL e QUEIROZ, 2008, p. 291).

Já a terceiridade está relacionada ao processo de semiose, ao crescimento contínuo do Signo, um ato interpretativo. De acordo com Peirce (1931-58), “terceiridade, no sentido de categoria, é o mesmo que mediação.” (CP 1.328) No entendimento de Merrel e Queiroz, (2008) “Esta categoria tem sua ‘força motriz’ nos hábitos, leis, e regularidades.” (MERREL e QUEIROZ, 2008, p. 293)

A semiótica de Peirce é uma teoria lógica e social do Signo e “a teoria dos signos, é por fim, uma teoria sígnica do conhecimento.” (SANTAELLA, 2000. p.9) A semiótica peirceana vem sendo utilizada como modelo para descrever todos os tipos de processos: cognitivos, biológicos, de transcrição de linguagens e comunicacionais.

Pimenta (2007) parte da idéia de que a esfera das trocas comunicacionais, incluindo as humanas, pode ser melhor compreendida se tomada sob o ponto de vista de que este processo sempre envolve algum tipo de representação. “A partir dessa premissa, o Pragmaticismo peirceano busca compreender quais as características que os processos sígnicos devem ter para que se atinja, da melhor forma possível, seus objetivos comunicacionais.” (PIMENTA, 2007, p.2)

Santaella (2000) também defende a idéia de que a obra de Peirce é importante para se estudar os processos comunicacionais de todas as ordens.

Quanto mais o tempo passa e quanto mais me aprofundo na obra peirceana, mas convencida vou ficando do valor extremo dessa obra na contribuição que pode prestar à compreensão de todos os processos de comunicação de qualquer tipo, ordem ou espécie, tanto no universo biossociológico das humanidades, quanto dos animais e também no mundo das máquinas inteligente, até em qualquer outro mundo que possamos imaginar no qual ocorram processos comunicativos. Afinal, não há, de

modo algum, comunicação, interação, projeção, compreensão etc. sem signos. (SANTAELLA, 2000, p. 4)

Se utilizarmos esses conceitos para entender os processos da representação sógnica na Internet, encontramos nela uma predominância de signos verbais e, assim, podemos dizer que há uma ênfase da categoria da terceiridade. Isso porque na relação do Signo com seu objeto dinâmico, temos a seguinte tríade: ícones (primeiridade), índices (secundidade) e símbolos (terceiridade).

Os símbolos são o tipo de signo mais próximo da genuinidade. Isso porque são codificados culturalmente, ligados a um padrão ou hábito. Entretanto, vale observar, não existe semiose puramente genuína, que seria um limite ideal. No plano do real, só ocorrem misturas. Outros tipos de signos, além dos símbolos, intervêm e são necessários à condução do pensamento e das linguagens. “A mistura sógnica é parte integrante do pensamento e de todas as manifestações de linguagem.” (SANTAELLA, 2000, p. 90)

Quando se pretende uma “reprodução da realidade”, como no caso do Second Life, o meio textual, ou seja, o uso amplo de símbolos, não se apresenta satisfatório. A semiose passa também pela primeiridade e secundidade e os signos simbólicos (terceiridade), ao apresentarem poucos traços de semelhança com seu objeto, perdem também elementos essenciais à realidade, presentes na maioria das semioses cotidianas. Entre eles estão alguns fatores existenciais, como o som que se produz ao falar, a resposta imediata de um objeto ao tocá-lo (secundidade) ou mesmo características mais qualitativas como a emoção na voz da pessoa ou suas características físicas – se magro ou gordo, alto ou baixo (derivados da primeiridade).

Podemos, assim, introduzir o conceito de degenerescência sógnica. De acordo com Pimenta (2006), o processo de degenerescência do signo se amplia

(...) Quando, ao se observar sua relação com o objeto, ocorrem relações icônicas, ou seja, uma situação na qual signo e objeto compartilham qualidades numa escala de indiferenciação tal que seus papéis se tornam intercambiáveis, perdendo-se, assim, de vista o que é signo e o que é objeto. (PIMENTA, 2006, p. 4)

Conforme já defendemos, o conceito de degenerescência sógnica assume crucial importância na análise de ambientes virtuais, como o Second Life, porque estes mudam drasticamente as formas de representação no ambiente virtual. (LORENA E WENZEL, 2009)

O signo degenerado, por possuir mais características existenciais de seu objeto dinâmico e jogar com as possibilidades da categoria da primeiridade, amplia as possibilidades comunicacionais. Porém, nem todas essas potencialidades são imprescindíveis para a comunicação, já que os signos simbólicos, por si, possuem grande eficácia na transmissão de mensagens, devido ao seu caráter de gerar interpretantes já codificados por um grande número de mentes interpretadoras. O que se propõe com o uso de plataformas mais transparentes como o Second Life, que potencializa os signos degenerados, é uma semiosfera mais abrangente e próxima da excelência estética delineada pelo pragmatismo peirceano, a qual seria capaz de ocasionar a mudança de hábitos interpretativos. De acordo com Pimenta (2006, p.4)

Para que a mudança de hábitos de sentimento ocorra é necessária a existência de processos semióticos híbridos, nos quais os interpretantes últimos finais mantêm seu caráter de portadores da lei de geração de semioses, mas, ao mesmo tempo, se apóiam na formação de outros tipos de interpretantes, dinâmicos, energéticos e emocionais. (...) E é quando se está diante de tal processo de degenerescência sígnica, e aos interpretantes que ela gera, num processo híbrido com semioses em que há também a formação de interpretantes últimos finais, que se apresentam as condições para as descontinuidades e quebras de expectativas necessárias para a mudança de hábitos. (PIMENTA, 2006, p.4)

Num primeiro momento, em 1878, o pragmatismo de Peirce estava relacionado com a ação e reação. Em um segundo momento, Peirce não coloca mais a ação como finalidade última do pensamento, mas sim o desenvolvimento de uma idéia. Podemos considerar que o pragmatismo, que seria “uma doutrina lógica ou um método para determinar o significado dos conceitos intelectuais” (SANTAELLA, 2004, p. 79) está ligado ao desenvolvimento das categorias, baseadas nas ciências normativas. Assim, teríamos uma dependência da Lógica ou Semiótica (ligadas à terceiridade) na Ética (ligada à secundidade), e esta na Estética (ligada à primeiridade). Santaella (1994), explicita estas relações de dependência na seguinte citação:

A lógica, como o estudo do raciocínio correto é a ciência dos meios para se agir razoavelmente. A ética ajuda e guia a lógica através da análise dos fins aos quais esses meios devem ser dirigidos. Finalmente, a estética guia a ética ao definir qual é a natureza de um fim em si mesmo que seja admirável e desejável em quaisquer circunstâncias independentemente de qualquer outra consideração de qualquer espécie que seja. (SANTAELLA, 1994, p. 126)

Peirce coloca a estética como aquela ciência responsável pela investigação do que seria universalmente admirável sem nenhuma razão específica para tal, o ideal mais supremo, um *Summum Bonum*.

É na esfera da primeiridade que se encontra a estética, ciência que, para Peirce, trataria não do que é “belo”, mas daquilo que é capaz, através de emoções, sentimentos – interpretantes que incluem, justamente, componentes emocionais – de ocasionar a mudança de hábitos interpretativos. Percebe-se, então, que, ao articular as representações da esfera simbólica com seus componentes icônicos, constroem-se mensagens aptas a causarem mudanças.

“Tal mudança de hábitos é considerada algo sumamente desejável na esfera do Pragmaticismo, pois implica a capacidade da mente interpretadora, de caráter coletivo, proceder de forma harmônica com uma lógica que lhe é externa e, mais do que isso, autônoma frente a qualquer mente humana particular.” (PIMENTA e SILVEIRA, 2009, P.5)

De acordo com Santaella (2004, p.81), a máxima pragmática passa a ser vista por Peirce na razoabilidade concreta, que seria o esforço não apenas de um indivíduo, mas de uma coletividade, por meio da autocrítica e da heterocrítica, que seriam a essência da racionalidade. Santaella (2004) introduz a hipótese de que a arte e a ciência seriam as esferas privilegiadas para o crescimento dessa razoabilidade concreta.

Plataformas digitais como o Second Life estariam, assim, mais próximas da arte e da estética proposta por Peirce e a primeiridade, como campo das possibilidades, ampliaria, assim, a gama de efeitos gerados na hipermídia.

Portanto, o Second Life mostra-se um ambiente propício para nossa investigação semiótica por conjugar ações da coletividade (regras de conduta, comportamento), com a liberdade de criação artística, que se torna possível através do código aberto e da intervenção do usuário, que adiciona elementos de imprevisibilidade ao ambiente.

Acreditamos que os processos semióticos híbridos se mostram importantes para que haja mudança de hábitos de pensamento, pois, possuem traços de genuinidade, ou seja, interpretantes últimos finais que são passíveis de gerar leis e processos de representações coletivos e, também, características de signos degenerados, com relações icônicas e indiciais mais próximas do objeto.

Dentro do universo do Second Life nos propomos a estudar a construção do avatar por acreditarmos que ele é a expressão snica do interator no ambiente. É atrvés dele que o usurio interage e constri seu perfil, que refletir diretamente nas relaes sociais construidas no metaverso.

3 DO ESPAO AO CIBERESPAO

As tecnologias de informao esto, cada dia mais, presentes no espao urbano das cidades: mdias locativas, outdoors eletrnicos, GPS e etc. Vemos uma fuso dos espaos reais e virtuais proporcionados por aparelhos eletrnicos, como se mais uma camada fosse adicionada ao espao fsico concreto, uma camada de informao virtual.

Acreditamos que para a compreenso dos conceitos de ciberespao e ambientes virtuais devemos analisar como o espao fsico concreto sofreu transformaes com a insero da tecnologia na vida cotidiana dos cidados e suas possveis modificaes nos conceitos de espao e tempo.

Para iniciarmos nossa discusso a respeito do conceito de ciberespao, nos propomos voltar ao conceito de espao, lugar e no-lugar e suas implicaes geogrficas e sociais. Dessa forma, faremos uma leitura crtica dos autores, a partir do realismo escolstico, do qual Charles S. Peirce é um dos principais nomes.

As redes digitais articulam as conexes globais, independentemente do local geogrfico de onde so emitidos os dados. Este espao, a cada dia, vem perdendo sua importncia de agregador social, j que com a popularizao da Internet, a atual proliferao das *Lan Houses*, e a grande segregao das cidades em guetos, favelas, condomnios fechados e shoppings, nos mostra que o ambiente fsico anda separando o que as redes conectam. A virtualizao do mundo, dos corpos, servios, empregos e das relaes sociais transformam

nossos bairros, centros das cidades e, principalmente, a relação que temos com esses espaços.

Para Barbero (2001), estamos deixando o paradigma comunicacional e entrando no paradigma informacional, que está centrado no conceito de fluxos, no mesmo sentido tomado por Manuel Castells (2001 p.170). Para Castells, na sociedade em rede, é o espaço, não mais físico, mas de fluxos de informação, que passa a organizar o tempo, e esse novo espaço de fluxos reconfigura o espaço de lugares que historicamente enraizou a experiência social. De acordo com o autor,

O espaço de fluxos resultante é uma nova forma de espaço, característico da Era da Informação, mas não é desprovida de lugar: conecta lugares por redes de computadores telecomunicadas e sistemas de transporte computadorizados. Redefine distâncias, mas não cancela a geografia. Novas configurações territoriais emergem de processos simultâneos de concentração, descentralização e conexão espaciais, incessantemente elaborados pela geometria variável dos fluxos de informação. (CASTELLS, 2001, p.170)

Para Barbero (2001), existem, assim, três fatores neste espaço de fluxos: a despacialização – ênfase no tempo das trocas, no fluxo de informação que transforma os lugares em espaços de fluxos; o descentramento – perda do centro nos espaços de fluxos, que são espaços equivalentes, acarretando, assim, a desvalorização de lugares centrais como as praças, ruas e monumentos; a desurbanização – perda do uso das cidades por parte dos cidadãos. O trânsito pelas cidades, ruas e praças se configura na lógica do trabalho e do consumo, fazendo com que os cidadãos fujam do caos urbano, refugiado-se em espaços “paradisíacos”, como os shoppings e condomínios fechados.

De acordo com Marc Augé (1994), estamos na era das mudanças de escala, de modificações físicas: concentrações urbanas, transferências populacionais e a multiplicação de “não-lugares”, por oposição à noção antropológica de lugar – aquela de cultura localizada no tempo e no espaço. Para Augé, os lugares podem se definir como identitários, ou seja, o lugar de nascimento, que constitui a identidade individual, espaço no qual o corpo é colocado; relacionais, quando o lugar é compartilhado com outros; e histórico, o que conta à história de um povo. O lugar é o espaço investido de sentido, personalizado.

Para o autor, hoje, lugar é apenas uma idéia parcialmente materializada daqueles que o habitam, de sua relação com o território, com seus próximos e com os outros. O não-lugar é diametralmente oposto ao lugar, é a ausência do lugar em si mesmo. Ao não-lugar designamos duas realidades complementares, porém distintas: espaços constituídos em

relação a certos fins (transporte, trânsito, comércio, lazer) e a relação que os indivíduos mantêm com esses espaços. Ele é representado pelos espaços públicos de rápida circulação, tanto físicos quanto os de imagens: metrô, aeroporto, estações rodoviárias, Jornal Nacional e etc. Podemos, assim, conjugar o não-lugar com o espaço de fluxos de Manuel Castells, já que ambos se opõem ao lugar, aquele que configura as experiências sociais.

Esta visão, contudo, não é a mesma adotada pelo realismo escolástico de Peirce, já que não leva em consideração a autonomia do objeto frente aos discursos produzidos sobre ele. Dessa forma, a categoria da secundidade (o existencial) é negada na medida em que se prioriza o campo das idéias. De acordo com a teoria do construcionismo, a representação se torna real na medida em que é transformada em discurso. Porém, de acordo com o existencial e a semiótica de Peirce, as representações por meio de signos também dizem respeito à realidade física e, assim, o signo não é uma barreira no acesso ao mundo exterior. Andacht (2004) discorre sobre esse embate entre a teoria construcionista (CSR) e o realismo, no entendimento sobre o papel dos signos como mediadores da realidade.

Segundo os pioneiros da CSR, os signos estão lá para colocar o mundo a nossos pés, mas isso é só uma miragem, um engano, uma ilusão. A epistemologia semiótica e triádica pressupõe o contrário: é a realidade mesma quem pugna por revelar-se como ela é em seus aspectos qualitativos, factuais e gerais através dos signos. (ANDACHT, 2004, p.5)

Dessa forma, a realidade concreta dos espaços físicos não deve ser ignorada, assim, como, seu uso cotidiano pelos cidadãos. Os lugares, do mesmo modo que os não-lugares, não podem ser apenas personalizados, na medida em que, são, também, construções coletivas, com grande impacto na esfera existencial.

Já, de acordo com Harvey, “a certeza do espaço e do lugar absolutos foi substituída pelas inseguranças de um espaço relativo em mudança, em que os eventos de um lugar podiam ter efeitos imediatos e ramificadores sobre vários outros.” (HARVEY, 1994, p. 238)

Esta fusão entre tempo e espaço, característica da pós-modernidade, é uma ruptura à idéia Euclidiana de espaço linear, ligada à medida e ao corpóreo, de conceitos cartesianos puramente físicos, que caracterizavam o espaço como contínuo e homogêneo.

A velocidade do postulado de Euclides não é mais sublimada, há uma amálgama do espaço e do tempo, esta fusão/confusão de duas variáveis até então inconciliáveis abre caminho para outras probabilidades ao introduzir novas variáveis. É então que os *hipervolumes* e *hiperespaços* generalizarão as noções, desta vez costumeiras, de

conteúdo (volume) e superfície (extensão), as quais conduzirão mais tarde à generalização da *interface*. (VIRILIO, 1993, p. 50)

Sairíamos da visão perspectivista, enraizada no racionalismo moderno, aquela na qual o espaço era considerado um neutro, onde o homem imprimia sua marca e estamos mais próximos da concepção oriental, que considera o espaço em constante interação e mutação, e cada um e cada ato repercute nos demais. Esta visão estaria mais próxima da realidade disseminada pelas TCIs, onde todos seus elementos se imbricam. Compreende-se, assim, que as TCIs contribuem para a redefinição dos espaços e lugares, colocando em cheque o conceito de lugar antropológico, criando e proliferando os não-lugares, espaços de fluxos, de pessoas, informacionais e imagéticos, possibilitando novas formas de sociabilidade, comunicação e vivência dos espaços urbanos.

Lucrécia Ferrara (2005) coloca a caracterização do espaço urbano como o lugar das múltiplas realidades conectadas, onde há um espaço semiótico voltado para configurações abertas.

Inaugura-se uma outra dimensão democrática, não monocórdica e sem diferenças como queria a cidade cosmopolita e o conceito moderno radicalizou, mas planetária como é possível tecnologicamente e desejável como fluxo capaz de promover uma lugaridade que suporte realidades díspares, mundialmente conectadas e interativas. A construção dessa realidade supõe querer enfrentar o desafio de subverter o poder e os pólos de decisão centralizados, para dividi-los entre todos na singularidade responsável de cada lugar (Ferrara, 2005, p. s/no. Apud Pimenta 2006, p. 10).

Michel de Certeau (1994), por sua vez, não opõe o “lugar” ao “espaço”, como “lugar” e “não-lugar”. O espaço para ele é um “lugar praticado”: “O espaço estaria para o lugar como a palavra quando é falada (...) diversamente do lugar, não tem, portanto nem a univocidade nem a estabilidade de um próprio” (DE CERTEAU, 1994, p. 202)

O espaço contemporâneo já não seria mais o mesmo que caracterizou as cidades industriais e o modernismo do final do século 19 e grande parte do século 20. A “distância”, grande limitador e fator decisivo na organização espacial, já não representa mais uma barreira em vários setores da atividade contemporânea (principalmente o econômico). As novas características espaciais proporcionadas pelas TCIs não chegam, contudo, a substituir elementos tradicionais do espaço e sim adicionar novas dimensões de interações físicas e virtuais e complementar as relações sociais, culturais, territoriais, econômicas e políticas na sociedade atual.

Essa noção de espaço cruza as fronteiras do território físico ao considerá-lo como um produto social. Ademais, esta noção deve, agora, incorporar a complexidade das interações virtuais, remotas e distantes, assim como o próprio ciberespaço e os ambientes virtuais.

Daí, um novo tipo de espaço, o ciberespaço, vem se configurando através do computador e das redes telemáticas. Em seus romances de ficção, William Gibson é referência para a compreensão do ciberespaço, como um conjunto de informações que transitam nos servidores e terminais conectados à redes. O contato que temos com o ciberespaço é através do *software* que serve como “facilitador” das complexas linhas de programação para os usuários leigos, que em apenas um clique aciona códigos, leituras e interpretações pré-programadas para que a ação correspondente aconteça.

Nessa perspectiva, o ciberespaço é o espaço constituído com base em uma comunicação, em linguagens e diálogos homem-máquina e máquina-máquina. Vemos a tela, mas não visualizamos a quantidade de informações, de comandos, expressões e códigos que estão por trás das imagens. Se o lugar é construído no espaço natural, e opera a apropriação do meio natural por meio de símbolos, no ciberespaço é através dos símbolos que o “espaço” vai se constituir.

De acordo com Silva (2005) o ciberespaço deve ser compreendido como um ambiente real caracterizado pelo tempo real e o espaço não físico.

Podemos entender o ciberespaço à luz de duas perspectivas: como o lugar onde estamos quando entramos num ambiente simulado (realidade virtual) ou como o conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta, à internet. O ciberespaço é, assim, uma entidade real, parte vital da (ciber)cultura planetária. É um espaço, caracterizado pela ubiquidade, pelo tempo real e pelo espaço não-físico. (SILVA, 2005, s/nº)

Margareth Wertheim (2001), fala da geografia própria do ciberespaço, de sua configuração como espaço, apesar da falta de materialidade e enfatiza a idéia de que algo não ser material, não significa que é irreal:

Na “era da ciência”, muitos de nós nos acostumamos tanto a pensar o espaço como algo puramente físico que pode ser difícil aceitar o ciberespaço como um espaço genuíno. No entanto, o neologismo de Gibson é apropriado, pois capta uma verdade essencial desse novo domínio. Quando “vou ao” ciberespaço, meu corpo permanece em repouso na minha cadeira, mas “eu” – ou pelo algum aspecto de mim – sou transportado para uma outra arena, que possui sua própria lógica e geografia, e tenho a profunda consciência disso enquanto estou lá. Sem dúvida é uma espécie de

geografia diferente de tudo que experimento no mundo físico, mas ela não se torna menos real por não ser material. (...) Embora destituído de fisicalidade, o ciberespaço é um lugar real. (WERTHEIM, 2001, p.169)

Pierre Levy (1996) faz a distinção e a não oposição entre real e virtual. De acordo com o autor, “o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual”. O virtual é geralmente empregado para significar a ausência de existência e o real supondo uma efetuação material, uma presença tangível. Porém, para Levy, “é virtual o que existe em potência e não em ato”. (LÉVY, 1996, p.15). Desse modo, os ambientes virtuais são reais na medida em que a simulação se apresenta como mais um modo de vivência do real.

Os espaços virtuais ampliam a vivência do lugar virtual e passam a ter características de ambiente, servindo de contexto para as interações e construções sociais. Através dessa ambientação, pessoas de diversas partes do mundo podem se encontrar virtualmente, através da corporalidade em um avatar e trocar experiências no ciberespaço. A relação do corpo virtual com o ambiente obedece a leis e princípios da natureza como gravidade, medidas espaciais, alcance de visão, possibilidade de escutar a voz de outros avatares de acordo com a distância e etc. O ambiente torna-se primordial na interação do usuário com o sistema e o avatar representa, assim como nosso corpo no mundo real, as qualidades e limitações do usuário na interação com o ambiente. Assim, descreve o professor norte-americano Edward Castronova (2005).

Jogadores enxergam literalmente através dos olhos do seu avatar e que eles estão habilitados para ver, que depende dos atributos dos avatar. Mais a frente os jogadores só poderão se conectar aos outros através de seus avatares. Se eu quiser conversar com Mrs. Jones, eu devo, em primeiro lugar, mover o meu avatar até o de Mrs Jones para “escutá-la”. Se quero fazê-la ver meu “olá”, devo deixar claro que meu avatar está em frente ao dela. Para todos os efeitos o avatar vem a ser o corpo do jogador, para todas as intenções e propósitos, quando o jogador está presente no mundo virtual. Assim como os corpos terrestres, o “corpo” do avatar tem impactos no seu dia-a-dia. Avatares maiores conseguem “enxergar” mais longe que os avatares menores. Avatares mais fortes lutam melhor do que avatares mais fracos. Avatares mais “talentosos”, geralmente, têm poderes diferenciados no mundo virtual: lutam melhor, viajam mais rápido, têm casas, armas e veículos melhores. Avatares com características masculinas e femininas (como forma do corpo, tipo de cabelo e etc.) são tratados como macho e fêmea, da mesma maneira que na Terra, pela sociedade constituída pelos outros jogadores. (CASTRONOVA, 2005, p. 5)

Os mundos virtuais caracterizam-se também pela simulação, que é mais uma das possibilidades de exercício do real. “os mundos virtuais apresentam, através da matriz

numérica, uma configuração espacial onde os objetos concretos inserem-se de maneira inteiramente nova.” (MARCONDES FILHO, 1996, p. 163)

De acordo com Levy, um mundo virtual é:

Um mundo virtual, no sentido amplo, é um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital. Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletiva. (LEVY, 1999, p. 80)

Prado (2000) resume as características de um ambiente ou mundo virtual. “Em suma, os espaços virtuais imersivos provem os múltiplos usuários com a habilidade de interagirem uns com os outros, partilhar informação e manipular objetos no ambiente, através de imagens gráficas imersivas.” (PRADO, 2000, s/nº) O autor afirma, ainda, que o diferencial dos ambientes virtuais em relação aos *games* ou realidade virtual *standard* é a presença de múltiplos usuários independentes. “A telepresença parece criar este espaço de reciprocidade ausente dos meios de comunicação de massas, quando as opções/ações realizadas pelos usuários (movimento, observação, operação, etc) afetam o ambiente remoto e podem receber uma retroação deste.

3.1 SECOND LIFE OU SEGUNDA VIDA?

O que é o Second Life? Jogo, simulador, ambiente virtual, ambiente cibernético, rede social, *software* social, metaverso, Wikipédia em 3D? Na verdade, ele pode ser isso tudo e muitas outras coisas, dependendo do seu uso.

Para descrever o Second Life (SL), pontuaremos as características que, de acordo com o nosso entendimento, fazem do SL um ambiente único: propriedade intelectual, economia própria, representação em 3D, trabalho colaborativo e o uso do avatar.

3.1.2 Your world, your imagination

O Second Life é um ambiente virtual e tridimensional que simula aspectos da vida social do ser humano. Foi desenvolvido e lançado em 2003 pela empresa Linden Lab e é o líder mundial em ambientes 3D. Nele, além de interagir com jogadores de todo o mundo em tempo real, é possível criar seus próprios objetos, casas, negócios e personalizar completamente seu personagem, também conhecido por avatar ou residente. O SL possui uma moeda própria, o Linden, que pode ser convertida em dólares, e desde 2007, também em reais. Em 2008, sua economia movimentou 360 milhões de dólares, o que faz do SL um dos maiores centros de conteúdo gerado pelo usuário em todo mundo, incluindo pesquisadores, educadores, consumidores, grandes empresas e instituições.

Os números do SL impressionam. De acordo com dados divulgados pela Linden Lab em 22/09/2009, as horas que os usuários passam no mundo cresceram, no segundo trimestre de 2009, para 126 milhões de horas, até 33% a mais do que no ano passado. Os residentes do SL, como são chamados os usuários, gastam em média mais de 100 minutos por visita. Os moradores criam mais de 250.000 novos bens virtuais todos os dias, que vão desde roupas a veículos, edifícios, tradutores automáticos e etc, somando mais de 270 terabytes de conteúdo, um número que está crescendo aproximadamente 100 % ao ano.

Mais de 18 bilhões de minutos de voz tem sido usado no Second Life desde que esta ferramenta foi introduzida em 2007. Minutos de voz cresceram 44 % no segundo trimestre de 2009. Mais de 6 bilhões de minutos de voz foram usados só em 2009, tornando a Linden Lab, um grande provedor de voz na Internet.

Cerca de 1.250 mensagens de texto são enviadas a cada segundo nos chats do Second Life e mais de 600 milhões de palavras são digitadas em média por dia. Cerca de 60% dos residentes ativos do Second Life estão fora dos EUA, representando mais de 200 países e disponível em 10 idiomas.

O SL foi inspirado no romance "Snow Crash", do americano Neal Stephenson, lançado em 1992. A idéia dos Linden Labs é exatamente criar, através da tecnologia de modelagem 3D, um metaverso que seja parecido com o descrito por Stephenson no livro: um mundo de uso geral, criado por usuários, no qual as pessoas possam interagir, jogar, fazer negócios e se comunicar.

O metaverso tem disponibilizado novas formas de emprego, dentro e fora do mundo virtual, investimentos de todos os setores da sociedade - partidos políticos, grandes empresas, publicitários, arquitetos, jogadores, artistas, profissionais liberais, programadores,

que trabalham e se divertem nesse ambiente virtual. O SL possui características de jogo, simulador, comércio virtual, rede social e ambiente de educação à distância, dependendo da forma como é utilizado.

Os residentes dão forma e substância a tudo que existe no SL, diferenciando-o, assim, de outros mundos virtuais, que são parques temáticos estritamente regulados pelas empresas proprietárias. Todos os objetos (casas, automóveis, moda e projetos) são criações dos residentes, que os constroem através de uma linguagem de programação. O SL está inserido na era da *Web 2.0* ou *read-write Web*, um *software* de edição de conteúdo como a *Wikipedia*, onde qualquer usuário pode editar a informação.

Outra característica marcante é o fato do Second Life possuir um único servidor global e não servidores separados por regiões ou continentes como na maioria dos jogos *online*. Isso é possível através de uma técnica que se chama *streaming*, aonde as imagens vão sendo carregadas na medida em que o ambiente é explorado. Dessa forma, podemos ter contato com todas as culturas e nacionalidades, o que aproxima o ambiente da universalidade que se propõe como representação de um segundo mundo.

Os brasileiros estão entre a terceira maior população de residentes e, por isso, surgiu o Mailand Brasil, o conjunto oficial de ilhas do território brasileiro no grid do Second Life. De acordo com o site oficial do Second Life Brasil, no dia 28 de maio de 2009, havia aproximadamente um milhão e sete mil usuários cadastrados e às 11h da manhã aproximadamente 55 mil usuários *online*. Não podemos esquecer que há brasileiros cadastrados no site oficial do SL, o que aumenta o número de brasileiros no ambiente. Nesse dia, ainda, a cotação do Linden, a moeda oficial era: para compra, cada R\$ 1,00 equivalia a L\$65 e para venda, cada R\$1,00 equivalia a L\$255.

3.1.3 Propriedade intelectual

Em 2003, a empresa *Linden Lab* tinha um novo projeto para o Second Life. Ao invés dos usuários pagarem pela assinatura do ambiente, como na maioria dos *games online*, o objetivo passou a criar um sistema econômico próprio, baseado na produção de produtos e serviços que, no final das contas, não existiam. Os usuários passaram a comprar um território

virtual, o que deixou o Second Life mais parecido com um site de hospedagem do que um jogo. Os residentes pagavam para armazenar a informação, que diferente do conteúdo da Web, é representada em 3D. A empresa foi obrigada a reelaborar um contrato social com uma “declaração de propriedade intelectual”, já que as pessoas precisavam ter os direitos sobre suas criações.

Os residentes passaram, portanto, a possuir a propriedade intelectual daquilo que construíam, através do número do IP do seu computador. Qualquer criação, desde um sapato a uma nova marca, não pertencia à empresa *Linden Lab*, dona do Second Life, mas ao proprietário do avatar. Somando-se a isso, a criação do Linden, a moeda oficial do SL, com valor de mercado universal e conversão em dólares, fez do Second Life uma plataforma de comércio e viu nascer uma classe de comerciantes. Logo, muitas pessoas com habilidades técnicas investiram tempo e dedicação criando conteúdo virtual e obtendo lucro real. Construtores em 3D, artistas, *designers* de moda, arquitetos e uma gama de profissionais, encontraram no Second Life emprego e muitas oportunidades. No site da Mailand Brasil encontramos listadas algumas das profissões que tem feito os residentes lucrarem dinheiro real e podemos perceber que a diversidade é enorme: organizador de festas e casamentos, construtor de bichinhos de estimação, operador de cassinos, tatuador, dono de casa noturna, construtor de automóveis, desenhista de moda, engenheiro aeroespacial, desenhista de avatares personalizados, joalheiro, arquiteto, programador XML, programador *freelancer*, programador de *games*, artista plástico, desenhista de cenários, guia de turismo, dançarino, músico, criador de animações personalizadas, operador de loterias, criador de parques temáticos, especulador de propriedades reais, dono de resort de férias, conselheiro, guarda-costas, jornalista, editor, detetive particular, escritor, jogador, paisagista, publicitário, desenhista de efeitos especiais, armeiro, acompanhante e etc.

3.1.4 A nova economia no Second Life

Um fator muito interessante dentro de Second Life é a existência de ilhas ou *lands*: lotes de terra virtual onde um usuário pode construir uma casa, um estabelecimento comercial ou o que quer que ele queira. Um ramo de negócios que se mostrou próspero na

fase inicial do Second Life, com o assinante comprando seu pedaço de terra aonde poderia construir o que quisesse, foi o da vendas de terrenos e a especulação imobiliária de terras virtuais. Avatares compravam grandes extensões de terras, dividiam em lotes e vendiam ou alugavam a outros residentes.

Essa é uma das fontes de receita principal da Linden Lab. A área total do Second Life era em 22/09/2009 equivalente a cerca de dois bilhões de metros quadrados, aproximadamente o tamanho do estado de Rhode Island. Os terrenos no Second Life tem crescido, aproximadamente, 18 % em relação ao primeiro trimestre de 2009 e, aproximadamente, 75 % desde o primeiro trimestre de 2008.

De acordo com estimativas de Au (2008), 10% dos residentes do Second Life são os chamados capitalistas, cuja principal atividade é a de administrar algum negócio. “Até agosto de 2007, eles compreendiam bem mais de 42 mil residentes com saldo positivo, ganhando mais Linden dólares com suas iniciativas do que estavam pagando à *Linden Lab* por território virtual e outros serviços” (AU, 2008, p. 168)

O caso mais popular e bem sucedido é o da avatar *Anshe Chung*, uma mulher alemã que ficou conhecida como a primeira milionária do Second Life. Ela não só vendia terrenos como construía simuladores temáticos – ilhas temáticas para usuários que não queriam ou não sabiam construir em 3D, comunidades reguladas e fechadas. *Anshe Chung* acabou se transformando em uma diretora não oficial da *Linden Lab* na Europa, oferecendo planos alternativos de pagamento para os Europeus (que não gostavam de usar cartão de crédito). Em 2006 ela tinha 1 milhão de dólares em terras virtuais.

Porém, como a economia do SL depende de dinheiro real, de acordo com o jornalista Márcio Ehrlich, em matéria publicada no jornal “O Globo” *online*, no dia 25/05/2009, a crise imobiliária americana também teria chegado ao SL. De acordo com a matéria, terrenos foram abandonados para que os prejuízos com as assinaturas não aumentassem, já que os usuários queriam pagar um valor menor aos agentes imobiliários do que o valor que eles tinham pagado nas terras virtuais.

Mas houve muitos casos de sucesso no Second Life, como o de *Kermitt Quirk*, um australiano que criou o jogo Tringo, uma espécie de Tetris em câmera lenta, num campo de jogo de duas dimensões. Programador na vida real, Quirk e um amigo, desenvolveram um algoritmo que calcula o posicionamento das peças sem sobrecarregar os servidores, tornando o jogo muito rápido, mesmo em regiões populosas. No começo, Quirk fazia uma espécie de

franquia, vendendo o jogo a donos de territórios e ficando com parte dos lucros das apostas. Também, em 2006, ele havia passado de 1 milhão de Lindens em lucros. A repercussão do Tringo ultrapassou o mundo virtual. A empresa *Donnerwood Media* comprou os direitos do Tringo para desenvolver uma versão para Web e outra para o sistema Nintendo Game Boy Advance.

As grandes empresas também investem no SL como uma forma de marketing e, também, para o desenvolvimento e testes de produtos. No site da Phillips, a empresa explica sua intenção em investir no SL não apenas como mais um mercado para vender seus produtos e serviços. A Phillips tem pesquisado o porquê das pessoas se sentirem tão atraídas por um mundo virtual e quer aproveitar o Second Life como um ambiente para co-criação. Isso significa, a curto prazo, a criação de protótipos de produtos e, a longo prazo, a obtenção de comentários dos habitantes do Second Life sobre conceitos da Phillips mais abstratos e futuristas.

A marca Adidas construiu sua loja virtual aonde os usuários podem comprar réplicas dos seus tênis. A loja, na verdade, foi construída para a venda de um único produto virtual: o tênis a3 Microride. Equipado com um *script* que faz os avatares saltarem mais alto, o tênis só existe no metaverso. O preço, em 2007, era de 50 Lindens.

A BBC comprou uma ilha e exibe programação especial e gratuita. A Coca-Cola já patrocinou um festival e alguns estúdios estão usando o mundo virtual para promover novos filmes. A escola de Direito da Universidade Harvard grava as palestras do mundo real e exibe em seus anfiteatros virtuais.

Podemos ainda citar as empresas Sony, IBM e Nokia que continuam presentes e investindo no metaverso.

3.1.5 Trabalho colaborativo

A participação do usuário na criação de conteúdo e de forma interativa com outros usuários é uma das características marcantes do Second Life e está relacionada com a mudança da cadeia de produção cultural. Podemos inseri-lá na era da *Web 2.0*, que de acordo com Bruns (2008, p. 3) é uma revolução comercial na indústria de computadores causada pela

mudança da Internet como plataforma. Outro conceito proposto por Bruns (2008) para compreensão das transformações do conteúdo na Internet é o de *software* social: “É uma sub-classe de *softwares* que se preocupam com o reforço do recurso humano e social através de habilidades colaborativas e estruturados no sistema *bottom-up*, emergente.” (BRUNS, 2008, p. 2)

Dessa forma, nesse contexto, o termo produto deixa de ser adequado na descrição do conteúdo criativo e colaborativo de alguns espaços na Internet, já que está diretamente relacionado a uma forma específica de resultado, um processo para se chegar a esse resultado e um tipo de interação do consumidor com esse produto. Este é o pensamento de Axel Bruns, (2008) que para superar o dilema terminológico que implica o termo “produto”, propõe o conceito de “*produsage*”, que se destaca dentro de comunidades que se envolvem na criação colaborativa e na extensão da informação. Os usuários passam a ser produtores de conhecimento compartilhado tornando-se “*producers*” que podemos traduzir como “*produsuários*”. “*Produsuários* não estão envolvidos em uma forma tradicional de produção de conteúdo, mas estão envolvidos em *produsage* – a construção contínua e colaborativa e a ampliação do conteúdo existente na busca de novas melhorias.” (BRUNS, 2008, p.21)

O foco da *produsage* é predominantemente informacional e de serviços, ainda que a indústria tradicional sinta os reflexos desse processo.

No modelo de produção industrial, que começou na revolução industrial e até hoje é dominante, há uma clara distinção entre produtor, distribuidor e consumidor. Na cadeia da *produsage*, já não há essa distinção. O trabalho colaborativo está na base da *produsage*.

“Os usuários estão aptos para se envolver de forma flexível e fluida no enfrentamento das tarefas colaborativas, consciência coletiva, pois eles não colaboram realizando apenas o monótono, repetitivo, tarefas predeterminadas da linha de produção, ou contribuindo totalmente. Há o desenvolvimento de novas idéias para a informação comum e perpetuamente inacabada, interativa, evolutiva e um gradual processo de desenvolvimento dos recursos informacionais partilhados pela comunidade.” (BRUNS, 2008, p.20)

Bruns (2008) ainda identifica quatro princípios básicos da *produsage*: 1) participação aberta e avaliação comunal; 2) meritocracia – não há hierarquias; 3) artefatos não-estanques; 4) propriedade comum, recompensas individuais.

Os ambientes da *produsage* oferecem alternativas credíveis e sustentáveis para a competição criada pela indústria e seus produtos. O usuário colaborativo induz questões

jurídicas e econômicas a respeito do conteúdo e do direito autoral das indústrias tradicionais, bem como de entidades, que tradicionalmente ganham com a acumulação e difusão de informação e conhecimento. Passamos a repensar quem detém e controla a informação e o conhecimento. Esse debate está fazendo a própria indústria enxergar o conteúdo do usuário como um modelo alternativo de produção, o que explica inclusive, a ênfase dada na participação do consumidor e a absorção desses conteúdos por parte de grandes companhias.

Na tentativa de exemplificar os conceitos descritos acima, apresentaremos, assim, um exemplo de trabalho colaborativo no SL.

3.1.5.1 Trabalho colaborativo no Second Life: o caso Nexus Prime

Podemos denominar de *Groupware* (sistema ou ambiente colaborativo) o tipo de trabalho em grupo possibilitado pela interface do Second Life.

Groupware é a tecnologia baseada em mídia digital que dá suporte às atividades de pessoas organizadas em grupos. Aplicações de bate-papo, mensagem instantânea, sites de relacionamentos, blogs, sistemas de recomendação e ferramentas de compartilhamento de arquivos. (RAPOSO E FUKS, 2007, p.170)

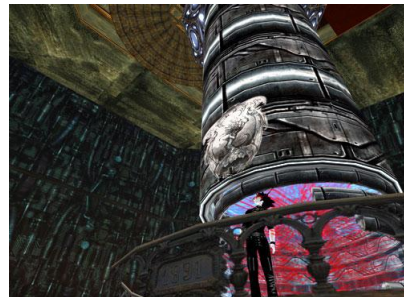
Em ambientes colaborativos de realidade virtual, os participantes interagem por meio da simulação de um mundo real ou imaginário. Ainda para Raposo e Fuks (2007), colaboração designa a ação de trabalhar em conjunto ou a realização de um trabalho em comum com uma ou mais pessoas. Para que haja colaboração, os membros de uma equipe precisam trocar informações (se comunicar), na tentativa de um entendimento comum das idéias discutidas; organizar-se (se coordenar), agir com certa ordem, usar um método, identificar e distribuir tarefas e operar em conjunto num espaço compartilhado (cooperar).

Para compreendermos a narrativa de construção colaborativa do Second Life, usaremos o exemplo da construção da cidade de *Nexus Prime*, que é um dos mais antigos projetos colaborativos do SL, como afirma Au

Em seus primeiros meses, ela era uma cidade sublime, cintilante, feita de espirais de neon. Mas, de repente, ela começou a ser corroída, tornando-se um lugar escuro e decrepito, cheio de docas suspeitas e bares desleixados, com a cara de um futuro distópico. Isso acabou depois que os construtores fizeram a terra engolir esse lugar e assim Nexus pode renascer como uma cidade em um deserto cheio de ravinas e crateras. Pouco depois disso, a cidade toda foi assentada sobre um enorme prato de metal, que se mantinha sobre o desfiladeiro por meio de estacas do tamanho de arranha-céus. Depois se transformou em uma arcologia, um vasto habitat artificial amarrado a uma gigantesca estação espacial suspensa. (...) E houve ainda outras mudanças profundas na cidade. (AU, 2008. p. 51)

Nexus Prime foi concebida no período inicial de testes do SL, conhecido como Beta, em 2003, logo após a função “Grupo” ter sido adicionada ao *software*. Parecido com uma guilda ou um clã dos RPGs *online*, a função grupo permitia os usuários se juntarem em torno de interesses comuns e trocar mensagens instantâneas. O grupo que construiu a cidade de *Nexus Prime* chamava-se “*Tyrell*” e tinha entre seus componentes “uma pornógrafa, um estudante de física, um oficial da policia militar, um frentista de posto de gasolina e uma jovem mulher escondida num prédio de apartamentos ocupado por viciados em drogas.” (AU, 2008, p.62) A cidade foi construída de forma que tudo podia ser modificado por qualquer um que estivesse construindo. No primeiro dia eles construíram qualquer coisa e no dia seguinte a construção havia sido movida dez metros acima e alguém havia modificado seu interior. “O processo era muito orgânico, cristalino. O conceito de cidades não tem haver com estruturas rígidas e ordem. Elas são quase vivas”, afirmou o avatar *Spider Mandala* em entrevista ao jornalista Au. (AU, 2008 p.65) O processo de construção no Second Life é algo como uma Wiki em 3D, igual a um site em que se pode editar, com todos os seus pontos positivos (autocorreção e dinamismo) e negativos (inconsistência e confusão).

A cidade de *Nexus Prime*, conhecida como a “*Cyberpunk City of the Future*”, passou por diversas modificações e foi definitivamente destruída no dia 17 de janeiro de 2008, depois de anos de acréscimos e mudanças. A cidade possuía muitos níveis de criação, acima do solo era brilhante e desenvolvida, com arranha-céus que abrigavam companhias *high-tech* e em seu subsolo, era escura e assustadora, com metrô, esgoto e túneis escondidos. Ainda é considerada a cidade mais antiga, famosa e visitada do Second Life.



Au afirma que o trabalho colaborativo no Second Life, embora possa parecer apenas diversão, na verdade reflete o que torna a própria Internet possível.

Considere-se a comunidade informal de programadores de código aberto que constantemente aperfeiçoa os sistemas operacionais que alimentam a maior parte dos servidores da net, e quase sempre esse trabalho é feito sem nenhuma compensação financeira, apenas por diversão e pela satisfação pessoal de melhorar o todo, com uma elegante e valiosa combinação de códigos que podem chamar de sua. (AU, 2008, p. 66)

Há inúmeros trabalhos colaborativos no Second Life. Universidades americanas estudam comportamentos sociais e planejamento urbano. Uma universidade inglesa reconstruiu um teatro grego com o objetivo de fomentar a exibição de dramatizações clássicas. Entidades de auxílio a deficientes motores utilizam a plataforma para permitir uma socialização sem preconceitos. Outros utilizam a plataforma como salas de aula e ferramentas

extracurriculares para fomentar a percepção espacial, a geometria 3D e também o incentivo à utilização de ferramentas de artes gráficas e de animação (cujos resultados podem ser importados para a plataforma). O *software* também é usado para o desenvolvimento rápido de conceitos de jogos de computador, já que se mostra uma aplicação pronta e funcional. Outros procuram simular modelos econômicos e todo tipo de produtos, testando sua viabilidade antes de lançarem no "mundo real". E outros ainda usam a plataforma para educação à distância, palestras e conferências.

4 O AVATAR

Dentre as características, que fazem dos *games* objetos de estudo cada vez mais explorados, principalmente pela comunidade acadêmica, podemos destacar a questão da construção do avatar. O avatar pode ser considerado a identidade assumida pelo interator no ambiente virtual. Ao entrar em um mundo virtual ou *game*, o usuário geralmente escolhe um nome, um sexo e uma forma, que pode ser humana ou não.

Avatares gráficos têm sido parte de mundos virtuais desde 1985, quando Chip Morningstar e Randy Farmer lançaram o primeiro mundo *online multiplayer*, Habitat, pela

empresa *Lucasfilm Games*. O termo avatar foi aplicado aos habitantes digitais dos games e mundos virtuais.

De acordo com Waggoner (2009, p.8), o termo avatar vem de *avatara*. “*Avatara* significa "descida", e é uma palavra sânscrita que no hinduísmo se refere a uma encarnação, uma manifestação corporal, de um ser imortal”. Ainda para o autor, “deuses e deusas hindus usam avatares, se necessário, quando querem acender ao mundo físico e mortal da humanidade.”

Prado (2000) afirma que o avatar é a persona virtual do usuário no ambientes virtuais e não precisa ser, necessariamente, uma figura humana.

Avatar é uma persona virtual assumida pelos participantes, que inclui uma representação gráfica de um modelo estrutural de corpo (presença de braços, tentáculos, antenas, etc.), modelo de movimento (o espectro de movimento que esse elementos, juntas, pode ter), modelo físico (peso, altura, etc.), e outras características. Um avatar não necessita ter a forma de um corpo humano, pode ser um animal, planta, alienígena, máquina, ou outro tipo e/ou figura qualquer. (PRADO, 2000, s/ nº)

Em seu artigo “A categorização dos avatares”, Kromand (2007) define avatar como:

Meu significado da palavra “avatar” é uma unidade de jogo que está sob controle do jogador. A palavra "unidade" abrange a fisicalidade referida no espaço e na clara marcação desta fisicalidade na tela. Meu sentido para palavra "controle" é que o avatar tem que ser causalmente alinhado com o jogador e agir no âmbito de operações do leitor dentro do sistema de jogo. O controle do avatar é moldado em conformidade com as regras do jogo. (KROMAND, 2007, p.400)

Waggoner (2009) utiliza vários autores e suas definições de avatar, porém, uma nos mostra importante para a distinção entre avatar e agente, do autor Athomas Goldberg. “Ele define um avatar virtual como qualquer ‘representação real de pessoas no ambiente gerado por computador [s]’ e seus agentes como ‘quaisquer peças semi-autônoma de software que assumem alguma encarnação visual’”. (WAGGONER, 2009, p.9)

Mas, para o Waggoner, (2009, p.9) essa definição ainda é muito vaga. Para fazer uma melhor distinção entre avatar e agente, o autor utiliza o exemplo do jogo Pac-Man. O Pac-Man não pode ser alterado de nenhum modo pelo usuário. Ele apenas pode controlá-lo. Sua aparência e habilidade nunca mudam completamente no curso do jogo. Isso torna o Pac-Man um agente.

Ainda nessa linha de classificação de avatar temos o trabalho de Kromand (2007) que faz a seguinte classificação dos avatares em abertos (open avatar) e fechados (closed avatar). A classificação de avatar fechado de Kromand vai na mesma linha do conceito de agente de Goldberg, ou seja, a personalidade deste avatar já está completa antes do início do jogo. Como exemplos desses tipos de avatares temos, segundo Kromand, Pac-Man (1980), Mario Bross (1981) e Lara Croft (1996). “Todos eles têm predeterminadas mentalidades e objetivos embutidos na narrativa do game. Eles reagem em um caminho predeterminado para o desenrolar da narrativa.” (KROMAND, 2007, p. 401)

Já o outro tipo de avatar proposto por Kromand é o avatar aberto, que não tem traços de personalidade sem a participação do jogador. São os avatares encontrados nos jogos de RPG *online* ou MMORPG como o *World of Warcraft*.

Este tipo de avatar começa o jogo como uma folha em branco e os ganhos da sua personalidade são através de escolhas do jogador, que, naturalmente, pode ser limitada pelo design do jogo. Os avatares dos jogos de RPG online são a quintessência do avatar aberto. (KROMAND, 2007, p. 401)

Kromand desenvolve mais a classificação dos tipos de avatares propondo a seguinte tabela na qual temos quatro quadrantes que serão novos tipos de avatares.

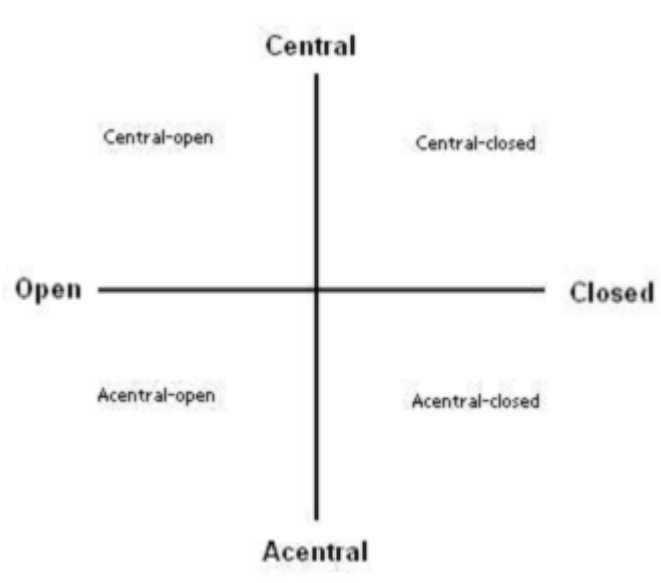


Tabela 1 - A estrutura de categorização do avatar

No primeiro quadrante temos o “avatar aberto e central”. Esta categoria é tipicamente de avatares de RPG *online*. Estes jogos permitem ao jogador controlar o avatar em uma progressão de habilidades e o aspecto emocional dos mundos possíveis. Como exemplo o autor cita o *game* *Knights of the Old*.

Já o tipo “avatar fechado e central” é, de acordo com Kromand, (2007, p. 403) talvez a categoria mais popular e certamente a mais usada, incluindo personagens clássicos como Pac-Man. Esses games têm um apelo mais amplo, uma vez que são fáceis de aprender e não requerem sessões de jogos longos. É uma combinação das capacidades motoras do jogador com um número de ações e habilidades pré-determinadas.

No terceiro quadrante temos o “avatar aberto e acentral”. O número de exemplos desta categoria é bastante limitado. O mais bem sucedido é o *game* *The Sims*, e os *Tamagotchi* (1997). Este tipo de avatar, segundo Kromand (2007, p. 404), apresenta algumas diferenças das duas primeiras categorias. Os jogos das duas categorias acima mencionadas são orientados para ações simples, como saltar ou atirar, enquanto esta categoria está orientada para organizar

uma série de ações para maximizar o bem estar do avatar. O jogador desse tipo de avatar deve avaliar o sucesso na soma geral e não só em ações isoladas.

Este tipo de avatar acentral e aberto está ligados às especificidades técnicas dos *games* e trazem recompensas externas e internas ao jogador e ao avatar, que se retroalimentam, como explica Kromand (2007, p. 404)

Em *The Sims*, por exemplo, o avatar tem uma chance melhor de conseguir uma promoção se é feliz, enquanto o *Tamagotchi* tem sua fisiologia e ciclo de vida determinado pelo grau de felicidade. O alinhamento acentral explica esta correlação, onde o jogador é recompensado no jogo internamente (atributos melhor para o avatar) e externamente (a alegria dos jogadores com o sucesso emocional do avatar) e conseqüentemente fazendo o avatar feliz. O avatar aberto acentral recompensa o jogador, tanto a nível emocional quanto ergódico.

E, por fim, temos o tipo de avatar mais raro, o avatar acentral fechado, de acordo com a definição de Kromand. O papel do jogador é menor e ele só tem algum controle de ações ou da fisiologia do avatar. O aspecto acentral reduz o controle motor do jogador, enquanto o aspecto fechado reduz o controle emocional. Para Kromand (2007, p.404) a utilidade destes tipos de avatar parece ser marginal e dificilmente pode competir contra um avatar aberto e mais flexível. O autor afirma que os jogos com este tipo de avatar só teriam sucesso se o jogador tiver um profundo interesse pelo avatar, como por exemplo, uma versão virtual de um ator famoso, porque assim o *game* teria um forte apelo ao jogador.

O autor aponta a possível mescla das quatro categorias em um *game*, o que não torna a classificação errada, mas uma porta de entrada para possíveis novas categorizações.

Como conclusão de sua categorização de avatares Kromand (2007) afirma que a ambição de seu trabalho não é examinar os aspectos psicológicos entre o usuário e o avatar, “mas apenas sugerir uma base para a teoria do avatar, um assunto um tanto negligenciado na pesquisa acadêmica, e para criar uma terminologia para a distinção entre os avatares.” (KROMAND, 2007, p. 405)

Já em outra linha de estudos sobre o avatar, alguns autores passam a considerá-lo não apenas como uma representação visual do usuário, mas também a personificação de sua identidade. Os sistemas de criação de avatar diferem muito entre os mundos virtuais e a gama de modificações, assim como, o tipo de corpo permitido por um sistema na criação de seu avatar, irá afetar como os usuários constroem sua identidade *online*.

As escolhas dos usuários ao fazer ou criar (e mais tarde quando personalizar) o seu avatar terão repercussões sobre suas interações com outros usuários: selecionando cabelo preto, roupa escura vitoriana e *piercing* é, obviamente, fazer uma declaração diferente de optarem por um corpo atlético em um maiô (estes exemplos estão longe de extremos: a diversidade de escolhas avatar altamente personalizável em mundos como o Second Life é verdadeiramente surpreendente. (DUCHENEAUT, WEN, YEE, WADLEY, 2009, p. 1151)

Um estudo realizado em 2009 por Ducheneaut, Wen, Yee e Wadley está alinhado com a proposta do nosso trabalho. Para os autores “existem poucos dados disponíveis para compreender como os usuários interagem com os sistemas de criação de avatar, e as conseqüências que as ferramentas de criação têm na aparência *online* dos usuários.” Os autores realizaram uma pesquisa com cento e oitenta usuários de três mundos virtuais: World of Warcraft (WoW), Second Life (SL) e Maple Story (MS): 89 participantes do WoW, 50 do SL e 41 do MS. Os autores investigaram duas áreas inexploradas nos estudos sobre avatares. 1) avaliação da criação e personalização de avatares em termos de sua utilidade e usabilidade; 2) a ligação entre as funcionalidades do sistema de criação do avatar, o eventual avatar criado pelo usuário e as características físicas e psicológicas dos usuários.

A pesquisa funcionou da seguinte forma: os participantes reponderam a um questionário dividido em três partes: a primeira estava relacionada sobre o uso da interface de criação de personagem em seu mundo de escolha. Na segunda parte foram coletados declarações dos usuários sobre seu avatar para medir o grau de envolvimento entre eles e na terceira parte foram coletados informações sobre os usuários (físicas e psicológicas). Esses dados foram usados para comparar as características do usuário com o avatar, que foram criadas sobre as limitações da interface de um mundo específico.

Os autores constataram que os residentes do SL gastam mais tempo por semana na personalização da aparência do seu avatar (em média 93 minutos, em comparação com a média de 10 minutos gastos pelos jogadores do WoW e 13 minutos gastos pelos jogadores de MS.) Ducheneaut, Wen, Yee e Wadley afirmam que a personalização do avatar é uma atividade muito importante no SL comparado aos outros ambientes virtuais. “Na verdade, pode-se até argumentar que a personalização avatar é o jogo no SL.” (DUCHENEAUT, WEN, YEE, WADLEY, 2009, p. 1153)

Como já afirmaram acima, para Ducheneaut, Wen, Yee e Wadley, os sistemas de edição de avatares variam de acordo com as ambientes virtuais e alguns permitem que os usuários personalizem algumas características de uma lista limitada de opções, enquanto

outros dão ao usuário o controle quase total sobre sua aparência. Os autores queriam avaliar a importância de cada recurso de personalização para descobrir quais partes do corpo virtual de um usuário são mais importantes para eles. Os resultados mostraram que no WoW, cinco características no design dos personagens foram significativamente diferentes. O mais importante foi o estilo de cabelo, seguido das características faciais e da cor do cabelo. A cor da pele do personagem foi a característica menos importante. O tempo gasto na personalização de cada recurso do avatar é semelhante ao da importância, ou seja, os usuários passaram a maior parte do tempo personalizando as características que eles acreditam serem mais importantes.

Já no jogo MS a característica mais importante foi, de novo, o estilo de cabelo, seguida pela cor do cabelo e a arma. Os sapatos foram a característica menos importante. Assim como no *game* WoW, os usuários passaram a maior parte do tempo personalizando as características que foram mais importantes para eles. Finalmente, as características mais importantes nos avatares no SL foram o tórax, seguido do tronco, das pernas, e o cabelo. O tom da pele foi a opção de menor importância de personalização.

Os autores concluíram que, globalmente, o estilo do cabelo e sua cor são considerados recursos de "alto impacto" nos três ambientes, apesar das grandes diferenças entre as capacidades de cada sistema de personalização. Eles concluíram que a importância dada ao cabelo digital indica que, apesar da plasticidade dos corpos virtuais e das possibilidades que oferecem para criar aparências diferentes, os usuários tendem a favorecer uma única característica altamente visível e maleável, que é imediatamente reconhecível por outros, como é o caso do cabelo.

Ducheneaut, Wen, Yee e Wadley estavam interessados, também, com esta pesquisa, compreender como as atuais ferramentas de criação de avatares são utilizadas para a construção da identidade em um mundo virtual, e se essas ferramentas podem ser melhoradas para dar aos usuários um controle ainda maior sobre seus "eus" virtuais. Para explorar a relação entre as identidades *online* e *offline* os participantes foram questionados a avaliar o quanto de si mesmos conscientemente tentaram reproduzir no seu avatar. Os autores afirmam que, "enquanto trabalhos anteriores estavam centrados sobre as características psicológicas dos jogadores e avatares, existem poucos dados disponíveis sobre as suas propriedades físicas." (DUCHENEAUT, WEN, YEE, WADLEY, 2009, p. 1155)

Com os questionários eles descobriram que 32 % dos participantes tentaram reproduzir alguma característica física sua em seu avatar. No entanto, os resultados diferiram muito entre os mundos, como ilustra a tabela abaixo.

Tabela 2 - Porcentagem de usuários que reproduzem suas características físicas

Os atores apontam como conseqüência desse processo o fato de que o SL possibilita a criação de avatares mais realistas, além da presença da narrativa dos outros dois *games*, que acaba direcionando os tipos de avatares possíveis.

Uma possível razão pode ser que a criação de um avatar em um sistema de alta fidelidade como o SL, pode motivar os usuários a reproduzir mais de si. Outra possibilidade poderia ser que, WoW e MS são jogos de mundo, universos de fantasia aonde reproduzindo-se faria pouco sentido. (2009, p. 1155)

Como conclusão da pesquisa, após analisar vários aspectos do “eu” virtual e do “eu” real dos usuários, os autores concluíram que os avatares são versões idealizadas dos interatores e que seu uso, nos três ambientes analisados, está mais relacionado às mudanças físicas do que identitárias. “O potencial transformador dos mundos virtuais parece residir mais no poder que dá aos usuários para transformar seus corpos do que suas mentes”. (DUCHENEAUT, WEN, YEE, WADLEY, 2009, p. 1157)

Na mesma linha de estudos de Ducheneaut, Wen, Yee e Wadley, que levam em consideração a interface gráfica como fator decisivo na personalização dos avatares e para

melhor compreender a questão da construção do avatar, podemos fazer uma análise nas mudanças de representação ao longo do desenvolvimento das interfaces gráficas dos jogos eletrônicos.

Podemos começar pelos antigos MUDs textuais ou literários, aonde se tinha descrições textuais do avatar (seu perfil, suas preferências e etc.)

Nos MUDs os usuários participam da mesma narrativa e conversam uns com os outros. São espaços virtuais em que somos capazes de navegar, conversar e construir. O primeiro MUD foi desenvolvido em 1980 em uma universidade da Inglaterra e era textual, como uma sala de bate-papo.

Observamos que a construção dos personagens nesses ambientes era apreendida pelos usuários a partir de categorias construídas socialmente como raça, gênero, sexualidade e etc, incluindo-os, assim, no mundo do simbólico, como aponta Santaella (2007). “Livre de sua fisicalidade e de seus referenciais orgânicos, nesses ambientes, o corpo entra completamente no reino do simbólico, pois seus significados estão atados às suas descrições virtuais.” (SANTAELLA, 2007, p. 95)

O interator, nos MUDs, era limitado pela linguagem de programação e os comandos do sistema eram escassos, pois, as ações e as escolhas de navegação já haviam sido previstas e inseridas pelo programador. A criatividade para desenvolver histórias nesses ambientes era o único componente, que de alguma forma, poderia suprir as limitações do sistema. Arlindo Machado (2002) discorre sobre a negociação entre o usuário e o sistema na construção do avatar.

Muitos desses “mundos” atribuem a cada participante certas qualidades ou capacidades que podem ser incrementadas ou diminuídas, conforme as experiências (boas ou más) acumuladas, ou conforme o desempenho demonstrado. O resultado é sempre um processo de negociação entre, de um lado, as iniciativas, as fantasias e os desejos de um jogador real projetado num avatar e, de outro, as convenções, atributos e possibilidades previstos no programa. (MACHADO, 2002, p.9)

Com a evolução da informática e da programação, os MUDs passaram a ser espaços virtuais em 2D e, mais tarde, em 3D. A grande maioria dos games dessa categoria se estrutura em torno de uma jornada, através de um determinado espaço/tempo, no qual o interator penetra como protagonista. Como exemplos de jogos podemos citar *Priston Tale*, *Ragnarok* e o *World of Warcraft*, que tem hoje, aproximadamente, 10 milhões de assinantes em todo mundo. São jogos de RPG *online* com tema “fantasia medieval.” Esses games

possuem um tratamento gráfico bonito e colorido, o que aumenta a realidade e envolvimento pessoal com avatar. Porém, mesmo com o desenvolvimento dos gráficos, alguns avatares ainda pareciam desenhos animados e personagens de história em quadrinhos. O ambiente em jogos 2D ainda era chapado e sem profundidade, geralmente com cenários fixos. A escolha do interator se limitava a eleger um avatar entre tipos já disponíveis ou personalizá-lo escolhendo partes do corpo e acessórios. Como a maioria desses games é designada RPG *online* com temas medievais, a narrativa ainda está presente, direcionando os tipos de interação e de avatares. Porém, é nesses MUDs que começamos a ver mudanças nos sistemas, que deixam de ser totalmente procedimentais e passam a ser mais participativos.



Figura 1 - O jogo Ragnarok e os avatares



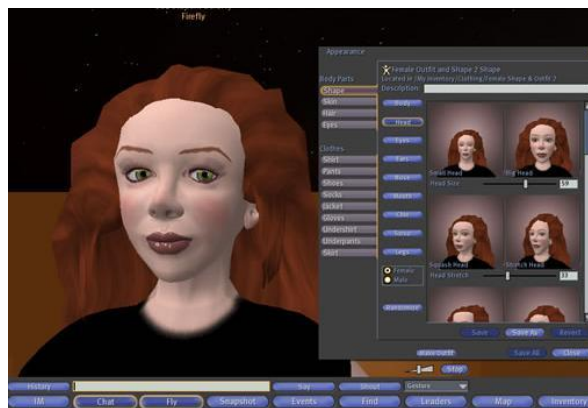
Figura 2 – avatares nos jogos Priston Tale e World of Warcraft, respectivamente

No livro *Hamlet no Holodeck*, a doutora em Literatura e programadora do MIT Janet Murray (2003), discorre sobre a potencialidade expressiva do computador tanto do ponto de vista das narrativas, quanto pedagógicas, cognitivas, estéticas e artísticas. A autora faz uma crítica aos *games* do tipo “matar ou morrer” e “caça ao tesouro” e acredita na capacidade de representação do meio digital, bem como sua natureza participativa para a criação de histórias cada vez mais complexas. Murray (2003, p. 83) afirma que nos anos 70 os programadores ainda pensavam em sub-rotinas fixas e estruturas de informação uniformes, que remontam à antiga percepção do computador como um codificar de informação da forma sim / não.

Porém, atualmente, com experimentos em realidade virtual, agentes inteligentes e com a abertura do código para os usuários programarem ações, a característica participativa do computador, que foi descrita por Murray, saiu das mãos dos programadores para as do usuário.

Nos atuais ambientes virtuais, a gama de escolhas é maior, assim como a possibilidade de personalizar os avatares. Nesses casos, ainda temos construções simbólicas e culturais como base de representação, mas, com a maior participação e interação do usuário com o ambiente (mudanças no código, reutilização de ações para outros fins e etc), o interator

ganha mais liberdade. Daí, passa a existir uma interação com maior gama de imprevisibilidade com o ambiente, que se torna mais vivo e menos fechado. Os sistemas passam a ser abertos e colaborativos – o interator tem acesso ao código de programação e sua modificação é possível em tempo real, por todos os usuários conectados em um único servidor global. O ambiente passa a ser construídos pelos usuários e o programador deixa de ser “o dono do mundo”. Os avatares podem fazer todas as ações possíveis e inventadas (ir a festas, dançar, beijar, coçar o nariz). Todo o gestual humano passa a ser representado, assim como a customização dos avatares, que são infinitas (tons, texturas, formas).



O ambiente virtual Second Life apresenta inovações relacionadas ao ambiente, na sua forma de construção colaborativa, sua interface gráfica em 3D e a possibilidade de confecção e aprimoramento de avatares com infinitas modificações de formas e de cada centímetro do corpo humano virtual. Passamos, assim, da construção de avatares textuais, para os construídos nos MUDs em 2D, que se aproximam das características de desenhos animados, e, hoje, a avatares em 3D mais realistas. Visualizamos, dessa forma, construções que levam em conta não só aspectos simbólicos, mas também, devido às características do ambiente e ao tipo de interação que lá se delineia, signos híbridos com características icônicas e indiciais, que são primordiais para uma possível mudança no tipo de linguagem e comunicação que esses ambientes introduzem.

A partir de 2007 foi disponibilizado, no Second Life, o uso do comando de voz e a comunicação se libertou do chat. O avatar passa a representar, de forma cada vez mais fiel, o corpo do interator e as características e habilidades escolhidas para o avatar interferem na interação com o ambiente - a visão do avatar, por exemplo, está relacionada com o seu tamanho.

Ainda há a transposição das construções sociais e simbólicas do mundo real, mas estas também passam a ser visíveis e disponíveis. As características indiciais e icônicas adicionam elementos à comunicação e a interação. O código aberto dá maior poder de interferência do usuário, o que amplia a gama de possibilidades, imprevisibilidades e indeterminações, o que está de acordo com o conceito de interação mútua proposto por Alex Primo.

(...) os processos de interação mútua caracterizam-se por sua construção dinâmica, contínua e contextualizada. (...) As ações interdependentes desenvolvidas entre os interagentes, coordenadas a partir da historicidade do relacionamento, não são previsíveis, pois são criadas apenas durante o curso da interação. (PRIMO, 2007, p. 116)

O estudo do aprimoramento dos avatares e os novos aspectos que eles incluem na comunicação mediada por computador estão diretamente relacionados com a hipótese de que a Web tende para um espaço de navegação em 3D, com características de ambiente, e que o avatar desponta como nova promessa de interface gráfica que represente o interator nos ambientes virtuais. Com a evolução das interfaces gráficas e a proliferação de mundos virtuais cada vez mais realistas, o avatar assume papel importante na interação do homem com a máquina. Com o acréscimo de informações que os avatares trazem – posturas, gestos, voz e etc, vemos surgir nesses ambientes um novo tipo de comunicação que está mais ligado às características da comunicação face a face.

4.1 REPRESENTAÇÃO DE SI: DO VERBAL AO 3D

A apresentação do *self* na Internet é estudada por Susan Barnes (2005, p. 63) que discorre sobre a idéia de que as pessoas querem criar impressões significativas quando se

apresentam aos outros, como uma performance social, idéia também contida nos textos de Goffman.

Goffman (1985) em seu livro “A representação do eu na vida cotidiana” está interessado nas formas de comunicação não-vebal, ou seja, nas expressões emitidas nas interações face a face. De acordo com Goffman, os estímulos transmitidos nas interações presenciais fazem parte da chamada fachada pessoal. Há, para o autor, categorias fixas de transmissão de sinais, como a raça, por exemplo, e algumas que são variáveis de interação para interação.

Entre as partes da fachada pessoal podemos incluir os distintivos da função ou da categoria, vestuário, sexo, idade, e características raciais, altura aparência, atitude, padrões de linguagem, expressões faciais, gestos corporais e coisas semelhantes. Alguns desses veículos de transmissão de sinais, como as características raciais são relativamente fixos. (...) Em contraposição, alguns desses veículos de sinais são relativamente móveis e transitórios, como a expressão facial, e podem variar, numa representação, de um momento a outro. (GOFFMAN, 1985, p. 31)

Susan Barnes (2005) complementa a idéia de Goffman ao afirmar que nos encontros face a face temos a combinação de informações intencionais e ações involuntárias, que interferem na forma de apreensão por parte do outro no entendimento do *self*. Expressões faciais, gestos, movimentos de corpo e o vestuário são cruciais para o incremento de informações de como nós nos apresentamos. Já a Internet apresenta um limite no jogo dessas informações icônicas e indiciais, principalmente por se basear na linguagem textual. “Muitos ambientes da Internet são baseados em texto e são suportes para troca interpessoal da comunicação escrita, que é referida como comunicação mediada por computador.” (BARNES, 2005, p. 63)

Barnes (2005, p. 64) afirma que, desde o começo da utilização dos e-mails, os usuários têm modificado a linguagem textual numa tentativa de adicionar à linguagem escrita aspectos da linguagem não-verbal. Podemos também incluir neste caso o uso dos softwares de comunicação instantânea como o *Messenger* (MSN) e também os MUDs textuais, com já foi citado anteriormente. A utilização da linguagem informal com erros gramaticais - (nois) nós, (vamu) vamos; abreviações que tentam transmitir o som das palavras - (q) que, (naum) não; *ecomoticons* que tentam traduzir ações e estados de espírito - [] para abraço, =) para sorriso - são uma tentativa de aproximação da linguagem escrita para sua forma falada. Para Barnes, essas modificações seriam uma compensação da falta da presença física e das informações

visuais e orais que são perdidas na comunicação mediada por computador. “Estas mudanças lingüísticas tentam capturar o sentido da língua falada” (BARNES, 2005, p. 64).

Podemos visualizar, aí, um primeiro ensaio na tentativa de degenerar o signo simbólico da escrita, na medida em que tentamos aproximá-lo de seu caráter indicial ao representarmos a fala de forma mais concreta, apesar da utilização de signos simbólicos. É uma aproximação do signo com seu objeto através de novos signos que se tornaram novas linguagens, própria da comunicação na Internet.

Em seu artigo “Mediated Faces”, Donath (2001, p.1) afirma que por meio da face temos a imediata identificação de informações sobre raça, gênero, etnia e idade. Para a autora, a face e suas expressões são um extraordinário canal de comunicação e transmitem consciente ou inconscientemente diversas informações. Nas interações *online*, muitas vezes a face não está presente e isso é uma parte da explicação do porquê das pessoas procurarem o mundo virtual para substituir algumas de suas interações no mundo real.

Para Donath (2001, p.3), a face transmite importantes informações sociais sobre quem você é e o que você pensa e ajuda a coreografar as conversas, mostrando intenções e emoções que não são passadas textualmente.

Recuero (2009) afirma que a comunicação mediada pelo computador modifica a forma como são estabelecidas as relações sociais. O distanciamento propicia o anonimato, já que a relação entre o corpo físico e a personalidade não são imediatamente conhecidas.

(...) as barreiras como sexualidade, cor, limitações físicas e outras não são imediatamente dadas a conhecer, proporcionando uma maior liberdade aos atores envolvidos na relação, que podem reconstruir-se no ciberespaço. A falta de pistas tradicionais nas interações, como a linguagem não verbal, por exemplo, também pode influenciar nessas relações. (RECUERO, 2009, p. 38)

Dessa forma, o avatar passa a ser uma forma de incrementar informações corporais, faciais, aumentando a gama de informações nas comunicações da Web. Por isso, vemos, cada vez mais, sites que disponibilizam este recurso aos usuários.

Como já afirmamos acima, os jogos são pioneiros no uso de avatares e um exemplo dessa tendência de “avatarização” do mundo virtual pode ser encontrada na proposta do site de rede social e de relacionamentos, o Orkut. Com a abertura da utilização de aplicativos pelo Orkut, uma série de novos programas surgiu. Um deles é o mais popular e se chama *BoddyPoke*, um aplicativo que permite a criação de um avatar em 3D e a possibilidade

de interagir com outros usuários (*Boddy Poke* – recrie-se em 3D, mude seu humor, cutuque e a faça festa com seus amigos.)

Temos, assim, um adicional ao perfil do usuário, que é baseado em texto e fotos: descrição de quem você é, comunidades e depoimentos de amigos, além de fotos que o apresentam. O *BoddyPoke* passa a demonstrar, através de expressões e ações, o estado de espírito do usuário. O aplicativo disponibiliza três opções: Pokear - Você interage com seus amigos (exemplo: “Faby Assis deu um beijo de esquimó em Camilinha Wenzel”). Há então a visualização no seu perfil dos dois avatares dando um beijo de esquimó. Existem, até o momento, 81 ações que vão desde dar um abraço até passear de moto pela cidade. A segunda opção é a de customizar seu avatar. Com as ferramentas disponíveis, o usuário pode confeccionar roupas personalizadas, vários tipos e cores de cabelo, pele, olhos. A terceira opção é a de modificar o humor (com 53 opções). Dessa forma, quando você entra no perfil passa a ter, também, informações representadas através dos gestos e feições do seu avatar sobre como você está se sentindo naquele dia. Uma observação interessante é a comparação natural do avatar com as fotos do perfil e existem avatares que, muitas vezes, ficam idênticos aos usuários.



BoddyPoke opção de pokear
Camilinha Wenzel levantando pesos com Nicole Aglio

BoddyPoke opção de modificar o humor
Camilinha Wenzel está acanhada

Figura 3 - aplicativo BoddyPoke do site de rede social Orkut

Há uma tentativa de aproximação cada vez maior do signo ao objeto que ele representa. Vemos, assim, mais uma tendência da “avatarização” do ciberespaço, no caminho que temos observado da degenerescência signica. Não bastam apenas informações textuais e fotografias no perfil, pois a inclusão do avatar se mostra cada vez mais necessária como forma de representação no meio virtual. Aqui, vemos a necessidade de mostrar expressões através de

gestos e expressões faciais dos avatares da mesma forma proposta por Donath. A “decoração facial” que faz parte da formação das características da identidade social pode ser recriada nos MUDs, conforme Donath. Mudanças sutis como a cor de cabelo, acessórios e gestuais fazem diferença na comunicação e nos aproximam das interações do mundo real. “Embora tal decoração simplista esteja longe de ser como as sutis mensagens sociais, que comunicamos através da nossa decoração pessoal no mundo real, o potencial existe certamente para estas decorações *online* tornem-se cada vez mais sofisticadas.” (DONATH, 2001, p. 6)

Como outro exemplo podemos destacar o ambiente virtual Second Life, que apresenta evoluções na qualidade e maior expressividade dos avatares e por isso detalharemos melhor esse ambiente. No livro “Os bastidores do Second Life: notícias de um novo mundo”, o jornalista Wagner James Au (2008) faz uma descrição de todas as facetas do ambiente virtual. O jornalista foi contratado pela empresa Linden Lab, proprietária do Second Life, para fazer um blog jornalístico sobre o novo mundo, que acabou dando origem ao livro lançado em 2008. Au, dedica um capítulo sobre a questão da identidade no Second Life. O autor descreve o ambiente baseado na sua experiência como avatar desde o lançamento do SL em 2003, em pesquisas sobre games e ambientes virtuais, entrevistas com avatares e funcionários da Linden. Usaremos, a seguir, alguns exemplos encontrados no livro para ilustrar como os residentes constroem seu perfil no mundo virtual.

4.2 PERFIL, RAÇA E GÊNERO NO SECOND LIFE

O perfil do Second Life é dividido em *First Life* e *Second Life*, ambos opcionais. Na *First Life* ou *Real Life* (RL), você tem a opção de colocar informações sobre sua vida pessoal e fotos, como no perfil do site de rede social Orkut. Na *Second Life* (SL) você também tem informações sobre sua vida no SL como principais atividades, interesse no ambiente, fotos do seu avatar, grupos no SL que você participa e etc. Desse modo, no Second Life o usuário tem um perfil completo da RL e da SL. No primeiro momento, como usuário, achei desnecessário o preenchimento dessas informações. Mas, com o passar do tempo percebemos que os usuários do SL buscavam essas informações nos perfis antes de interagirem, assim como a maioria dos seus perfis estavam completos ou pelo menos o perfil da *Second Life*. Em

conversa com o avatar Roth Grut, jornalista na RL e Lanterna Verde no SL, Roth afirma que se você quer passar credibilidade é importante que seu perfil tenha informações sobre você. Percebemos, também, que os grupos que associados no SL são informações sobre os gostos e interesses no ambiente. Ao participar de uma reunião do grupo dos Lanternas Verdes Brasil, em sua sede, no dia 27 de maio de 2009, percebemos que os integrantes já haviam checado informações sobre mim, através do perfil tanto da RL quanto da SL. Dessa forma, temos no SL a convergência do perfil textual e com fotos, como na maioria das redes sociais, com o avatar em 3D que é a forma de interação entre os participantes.

A partir de 2007 foi disponibilizado o uso do comando de voz. O sistema de voz, depois de 18 meses em funcionamento ultrapassou a marca de 15 milhões de minutos, o que faz do SL um dos maiores provedores VOIP do mundo.

De acordo com a matéria publicada do site da empresa Linden Lab, no Jornal do SL, do dia 19 de maio de 2009, mais de 50% dos residentes utilizam o comando de voz todos os dias. Além de tornar as reuniões e as conversas mais significativas, fluidas e realistas, a Linden Lab aposta no serviço de voz como estratégia comercial. Para o final do ano de 2009, a empresa já criou a possibilidade de fazer ligações de um número fixo, ou de um celular para os metaverso. Será a primeira vez que residentes poderão se comunicar com um não usuário do SL.

No Second Life, diferentemente dos antigos jogos *online*, o avatar é representado em 3D. No caso de avatares humanos, cada característica do corpo pode ser recriada: texturas, peles, órgãos genitais, cada centímetro do nariz, orelha e demais partes do corpo podem ser modificados rapidamente. Há no SL um imenso comércio de aprimoramento de avatares, além de roupas e acessórios.

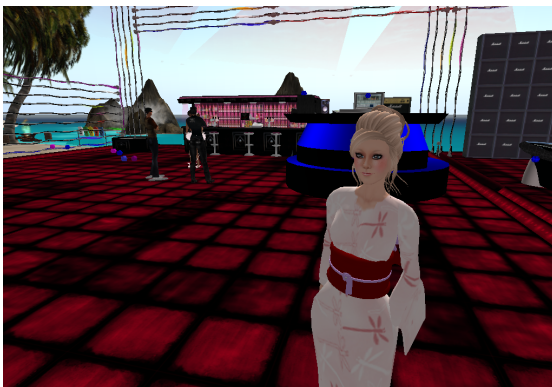
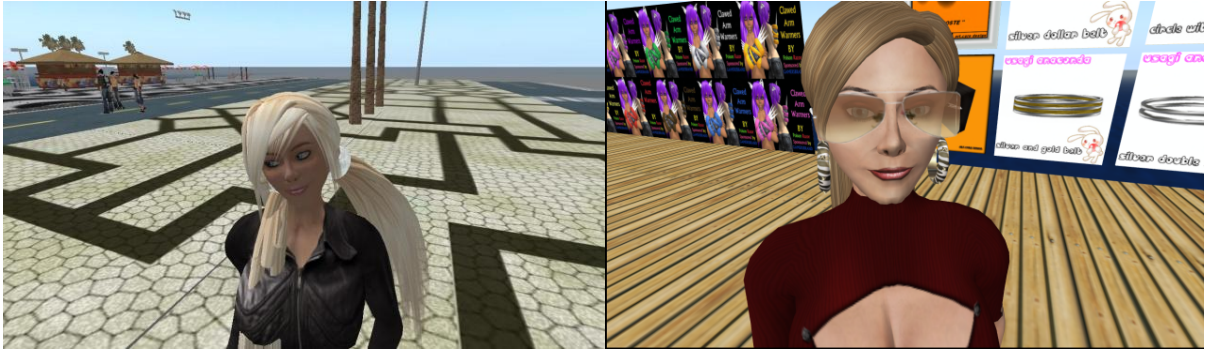


Figura 4 - O avatar Camilinha Lemon nos dias 11/10-2008, 26/05/2009, 27/05/2009 e 03/08/2009,

respectivamente.

Existem, também, avatares não humanos e pela vasta possibilidade de criação que o ambiente proporciona, fica muito difícil algum tipo de catalogação. O jornalista Wagner James Au (2008) afirma que, de acordo com estimativas informais algo entre 70% e 80% da população de residentes está registrada como humana. Uma lista daqueles que estão fora desse espectro inclui robôs de todos os tamanhos, formas e funções, anjos, vampiros, elfos, personagens de *animes* raios de sol ambulantes e nuvens de tempestade, falos de 2 metros de altura, esculturas e pinturas famosas (incluindo Auto-Retrato de Van Gogh e *Nude Descending a Staircase*, de Duchamp), extraterrestres, caricaturas de políticos, pingüins e pôneis e até uma pilha de fezes falante.

Muito dos tipos de avatares representam subculturas da Internet que já existiam muito antes do Second Life. Dentre as minorias raciais identificáveis, estão os *furries*. Residentes que passeiam pelo mundo virtual como animais antropométricos de desenhos animados.

Segundo uma estimativa feita em meados de 2007 (derivada do número de fantasias de avatares vendidas no varejo) os *furries* representam algo como 6% da comunidade ativa do Second Life e incluía alguns dos mais reconhecidos e talentosos criadores de conteúdo. “Os furries representam o ápice da experiência de ser um avatar: uma luta para transcender um ‘alter ego’ tão idealizado que não é mais humano.” (AU, 2008, p.96-97)

Au (2008), entrevista o avatar Baysklef que explica que a razão que leva os residentes peludos a fazerem seus avatares *furries* é a de que há uma “ligação espiritual” com os animais, ou com um animal específico. Na vida real Baysklef, conta ao autor, que ela é alta e gorda e aí está a razão de seu desejo de mudar. “‘Meu corpo real parece estranho e desajeitado quando comparado com o corpo de minha fantasia’, diz Baysklef.” (AU, 2008, p.98). Au (2008) afirma que como acontece com muitos *furries*, essa afinidade de Baysklef com mamíferos encantadores existe desde a infância. No caso de Baysklef levou algum tempo para escolher a espécie que adotaria como avatar. “‘Agora já faz anos que sou um esquilo’, diz Baysklef, ‘mas sou um furry há mais tempo ainda. Leva um tempo pra você se encontrar de verdade.’” (AU, 2008, p.99).

Essa busca por uma associação com um animal bonitinho (ou com alguma variação de desenho) vai além de seres que existem na vida real, porque toda a subcultura dos *furries* inclui os *Otherkin*, residentes que recriam a si mesmos como animais fantásticos, como lobisomens e dragões – e aqui novamente o autor observa que a criação do avatar reflete o verdadeiro eu de seu criador. “Essa noção de identificação com o avatar é tão profunda, que muitas vezes transcende o autoconhecimento.” (AU, 2008, p.99) “Um monte de *furries* adora abraçar”, afirma o avatar Baysklef e Au (2008, p.100) complementa “Na verdade, a necessidade de toque físico, protegidos por essa concha virtual que torna segura dar e receber carinho, parece ser o principal motivo para que essas pessoas vivam a experiência de um *furrie*.”

Os *furries* no Second Life são alvos de perseguição em outras comunidades virtuais. Para Au, (2008, p.100) “se você quer saber quem você é de verdade, experimente vivenciar um papel que definitivamente nada tem a ver com você.”

Dentro dessas minorias há verdadeiras comunidades autosuficientes, que dão a impressão da existência de mundos dentro de um mundo maior, que seria o SL. Há uma comunidade de dragões na ilha “Isle of Wyrms” que está registrada com aproximadamente três mil usuários. São pequenas ilhas particulares que formam um mundo com características medievais, habitados por dragões em sua maioria, mas também *hobbits*, elfos e fadas de todas as nacionalidades.



Figura 5 - O avatar Camilinha Lemon voando com o avatar Tiamat Bingyi na Isle os Wyrms.

Ainda sobre a customização dos avatares, Au (2008), descreve que nos primeiros anos do Second Life a primeira escolha que os residentes se deparavam era como eles gostariam de aparecer aos olhos do outros. Depois de instalar e rodar o programa, a Linden Lab coloca o novato em uma pequena ilha tropical aonde é possível customizar passo a passo seu avatare. Isso é feito por meio de vários controles de ajuste e uma interface que permite ir instantaneamente, por exemplo, de 1,80m para 2,5m de altura. Qualquer característica da aparência de um humanóide é mutável – não apenas o sexo, o tamanho, a cor do cabelo, mas aspectos como a largura do nariz, boca e o comprimento da orelhas. As combinações são praticamente infinitas e muitos acabam frustrados, sobrecarregados não apenas com a enorme variedade de possibilidades, mas também com o desafio de criar o “eu” virtual ideal que têm em suas mentes.

Durante os primeiros meses do Second Life a metade dos avatares eram estranhos e fantásticos, assustadoramente altos, com cabelos multicoloridos e outras demonstrações de bobagens gratuitas, conforme Au. Isso mudou rapidamente assim que apareceu dentro da comunidade uma pequena indústria que aprimorava avatares. O autor dá o exemplo do avatar *Nephilaine Protagonist*, uma jovem mãe do sul dos Estados Unidos, que se tornou famosa por suas roupas elegantes, de estilo gótico e lançou a *Pixel Dolls*, uma das primeiras coleções virtuais de moda. Au (2008) acredita que o resultado do aprimoramento dos avatares e o desenvolvimento da moda foi uma enorme quantidade de escolhas que nunca sequer existira para avatares comuns nesse mundo, nem nos mundos virtuais que tinham vindo antes.

Nos MMORPGs contemporâneos, nova designação para MUDs, baseados em fantasia, os jogadores usualmente fazem escolhas que estão limitadas às expectativas do universo do qual participam, o que em geral significa selecionar um *template* derivado de “O Senhor dos Anéis”, por exemplo. O autor acredita que criar um cenário de *role-play*, em constante movimento, primeiro requer um sistema expansível o suficiente para fazer com que cada atributo fosse mutável, e crível também. Este também é o pensamento de Donath (2001, p.10) que afirma que o desafio das plataformas digitais é a qualidade de imagem e a verossimilhança.

Outro ponto abordado por Au (2008) é a questão da raça. Como exemplo o autor apresenta a avatar *Chip Midnight* que é uma bem sucedida mestra da customização de peles de avatares – que os residentes compram e usam quando querem uma aparência que a interface da Linden Lab não pode oferecer. O último produto de *Chip Midnight* foi uma pele de uma atraente e muito realista jovem negra. *Erika Thereian*, modelo e amiga de *Midnight* é um avatar loiro e bronzeado que aceitou ficar três meses usando a pele da mulher negra para testes. *Erika Thereian* disse ao jornalista que ficou abismada com as reações racistas, especialmente porque a aparência dos avatares pode ser alterada com um simples clique do mouse. Alguns amigos se afastaram dela, outros pararam de falar com ela.

Donath (2001) afirma que o mundo virtual tem sido considerado o lugar aonde somos conhecidos primeiro por nossas idéias e palavras, livre dos estereótipos e das categorizações. “O mundo *online* tem sido apresentado como um lugar onde somos identificados primeiro por nossas palavras e idéias, livres de estereótipos impostos por essa categorização, espaços *online* no qual nosso rosto é visível não oferecem essa liberdade.” (DONATH, 2001, p.3) Mas, isso não quer dizer que o universo baseado em texto seja bom e

os contatos face a face sejam ruins. O processo é mais complexo porque simplesmente eliminando o contato face a face não eliminamos diferenças culturais básicas. Donath afirma que, desse ponto de vista, as interfaces que utilizarem faces no ciberespaço destruiriam essa utopia, reintroduzindo aspectos do mundo real. Como podemos perceber na pesquisa citada acima, o padrão de beleza ocidental atual e propagado pelos meios de comunicação de massa, também é vivenciado no Second Life.

A representação de si através de avatares, que traduzem aspectos importantes da comunicação face a face como raça, gênero, idade, etnia, destruiria essa utopia de lugar sem preconceitos e vai contra a separação entre experiência real e virtual. A introdução do comando de voz no Second Life é outro exemplo. Presenciamos, no andamento de nossa pesquisa, usuários serem banidos do sistema na ilha onde os avatares “nascem” por seus indícios de menoridade na voz. O Second Life é proibido para menores de 18 anos, assim, usuários que pediam orientação a avatares que trabalham na ilha eram questionados e colocados sob averiguação devido às características infantis da voz.

No Second Life, a mais profunda mudança de identidade é possível com um simples clique no mouse. As oportunidades de mudar de sexo - e as motivações para fazê-lo são infinitas. Au (2008) aponta que a motivação nem sempre é sexual, exceto quando isso ocorre de forma indireta (alguns homens, por exemplo, adoram criar e controlar suas mulheres ideais).

Quaisquer que sejam as motivações, criar uma identidade do sexo oposto parece ser parte substancial dessa cultura: em meados de 2007, a Global Market Isides conduziu uma ampla pesquisa sobre os residentes, em que 23% disseram participar do mundo virtual com sexo diferente do real (e 22% declararam que seu avatar possuía uma cor de pele que não correspondia à da vida real, e ainda 11% afirmaram que seus avatares tinham orientação política diferente). A questão da mudança de gênero sempre esteve presente na cultura da Internet, desde as salas de bate-papo, passando pelos MUDs textuais até a sua presente visualização por meio dos avatares.

A opção por escolher um avatar que tenha sexo diferente do usuário também foi mapeada pela pesquisa de Ducheneaut, Wen, Yee e Wadley realizada em 2009 e já citada anteriormente. Eles constataram em uma amostragem de 180 jogadores que 38 (24%) dos usuários escolherem um tipo diferente de sexo em relação ao seu gênero real (nos três jogos analisados – WOW, SL e MS). Especificamente, 34 jogadores do sexo masculino utilizaram

um personagem do sexo feminino e 4 jogadoras utilizando um avatar masculino. De acordo com os autores “A troca de sexo é particularmente prevalente no SL, com um grande número de jogadores homens utilizando avatares femininos.” (2009, p. 1153)

Mais um exemplo dado pelo por Au (2008) para ilustrar a questão de gênero é a de que há um avatar que é homem na vida real e mulher no Second Life (embora na vida real ele se interesse por mulheres). Há também outro avatar, que também é um homem heterossexual na vida real e cujo avatar no Second Life foi homem por certo tempo, mas, um dia, ele decidiu que seria mulher. Então, esses dois avatares, de homens heterossexuais na vida real, se encontraram no mundo virtual e se apaixonaram e agora eles estão casados no Second Life. Para Lily, um dos avatares, “‘é como se eu não tivesse um conceito de opção sexual no Second Life’ (...) ‘assim, a única forma com a qual posso classificar minha heterossexualidade é minha atração por figuras femininas.’”(AU, 2008, p.102).

O perfil dos avatares no Second Life foi o tema da pesquisa "*Just Like Me, but Better*" (igualzinho a mim, só que melhor), feita pelas professoras Suely Fragoso e Nísia Rosário, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Unisinos (Universidade do Vale do Rio dos Sinos, no Rio Grande do Sul) e apresentada na 6ª Conferência Internacional em Cultura, Tecnologia e Comunicação, no mês de julho de 2009, na França. Em matéria ao jornal Folha Online, Fragoso afirma que percebeu que pessoas diferentes, com formações distintas (de um operário inglês a um administrador alemão) tinham avatares muito semelhantes. Fragoso e Rosário pesquisaram 61 avatares de 19 nacionalidades, entre elas a brasileira, alemã, chinesa, russa e sul-africana. Ao fim da pesquisa, que durou três meses, as professoras descobriram que existe um padrão de beleza entre os avatares: ou seja, são todos muito simétricos, com boa proporção. O padrão de beleza é essencialmente caucasiano: a imensa maioria dos avatares são altos, de pele clara, cabelos lisos, corpos longilíneos. Embora esse seja um padrão relativo a um tipo étnico bem definido, atravessa todas as culturas, aparece em avatares do mundo todo.

O que podemos observar é que o avatar mostra-se presente como forma primordial na interação em mundos virtuais e games, mas, também, têm migrado para toda Web como forma complementar de informação dos perfis *online*. Esta é a afirmação de Au que apresenta dados de que a Internet está sendo povoada por avatares. De acordo com a projeção de analistas de tecnologia da Gartner Consultancy, 80% dos usuários ativos da rede estarão em

mundos on-line (e, por definição, com um avatar) em 2011. Com base nesses dados, Au (2008, p.105) afirma

Recorde a erupção das redes sociais, fervilhando de usuários que idealizam a si mesmo como pessoas mais *sexy* e muito mais bem-sucedidas do que são na realidade, uma “avatarização” de suas pessoas reais; e lembre o livre crescimento de mundos *on-line* para crianças e adolescentes, os quais possuem milhões de avatares. Veja-os convergindo para um único ponto, e veja-os então, como outra coisa. Avatares poderiam muito bem ser o endereço de e-mail de cada um de nós na Internet do futuro. (AU, 2008, p.105)

Au (2008) acredita que os internautas mais ativos manterão uma porção de avatares em numerosos mundos *online*, alguns por questão de negócios, com links para sua pessoa na vida real e suas credenciais. “Outras identidades poderiam servir para recreação ou experimentação, e a maior parte das pessoas manterá as identidades separadas de sua pessoa física *offline*, a fim de explorar outras facetas do eu e do desejo.” (AU, 2008, p.105)

4.3 IDENTIDADE NO CIBERESPAÇO

Achamos importante, no estudo das representações nos ambientes virtuais, abordar um estudo recorrente na atualidade quando se fala da sociabilidade no ciberespaço: a questão da identidade. Tornou-se lugar comum afirmar que no ciberespaço o usuário tem a possibilidade de vivenciar múltiplas identidades, como se isto fosse algo propiciado pelo ambiente.

Porém, assim como Santaella (2007, p. 84), o que se pretende é questionar as noções do conceito de identidade, assim como “desconstruir a crença de que a multiplicidade identitária só exista no ciberespaço.”

A questão sobre se a identidade é unitária ou múltipla é um dos debates históricos da teoria psicanalítica. As idéias junguianas estabelecem que o eu é um lugar de encontro de diversos arquétipos. Já a teoria sobre a relação objetal fala sobre a forma em que coisas e pessoas chegam ao inconsciente. Mais recentemente, os pensadores pós-estruturalistas têm tentado um descentramento do ego ainda mais radical. Na obra de Jacques Lacan, por exemplo, as complexas cadeias de associações que constituem o significado para cada

indivíduo não conduzem a um ponto final ou a essência do eu. Lacan insistia que o ego é uma ilusão. E neste ponto é possível articular a psicanálise com o pensamento pós-moderno de retratar o eu como um reino de discursos, mais do que como algo real ou como uma estrutura permanente da mente.

Neste ponto, podemos visualizar os ambientes virtuais como um elemento da cultura informática que tem contribuído para pensar na questão da identidade em termos de multiplicidade. Esta é a visão da ciberfilósofa Sherry Turkle (1997), em seu livro “La Vida em La Pantalla”. Para a autora, a Internet tem se convertido em um significativo laboratório social para a experimentação, com as construções e reconstruções do eu que caracterizam a vida pós-moderna.

Turkle (1997) afirma que os MUDs implicam diferença, multiplicidade, heterogeneidade e fragmentação. A experiência da identidade contradiz a raiz latina da palavra *idem* que significa “o mesmo”. Mas essa contradição define cada vez mais as condições de nossa vida e se tornam cada vez mais latentes no mundo virtual. Os MUDs, dessa maneira, se convertem em objetos para pensar nossos “eus” pós-moderno.

As idéias tradicionais sobre a identidade tem se ligado a uma noção de autenticidade que essas experiências virtuais subvertem ativamente. Quando um jogador pode criar muitos personagens e participar de muitos jogos, o ego não está apenas descentrado, mas multiplicado sem limite. (TURLKE, 1997, p.235)

Stuart Hall (1999), como pensador da pós-modernidade, segue a mesma vertente de Turkle (1997). A concepção de identidade, para Hall, parte da compreensão do sujeito no mundo no qual está inserido. No Iluminismo, o sujeito era assinalado pela racionalidade, pelo indivíduo “unificado”. A identidade de uma pessoa seria no centro essencial do eu. Assim como Hall, Santaella (2007, p.84) afirma que a noção de sujeito e subjetividade foram derivadas do cartesianismo, aonde a existência do sujeito é idêntica ao seu pensamento. “Trata-se aí, portanto, da idéia de um sujeito racional, reflexivo, senhor no comando do pensamento e da ação.” (SANTAELLA, 2007, P. 85). Entretanto, o legado de Descartes entrou em crise e as noções de sujeito e subjetividade foram sendo revistas devido à mudanças culturais que dão lugar a novas imagens de multiplicidade, heterogeneidade, flexibilidade e fragmentação.

No sujeito sociológico, o eu dá lugar ao outro e a identidade deste se dá a partir de suas relações com o outro, nas trocas culturais e de valores entre os sujeitos. Já o sujeito

pós-moderno tem sua identidade fluída, que não é determinada de forma biológica ou social, mas é produzida ao longo de sua vivência, permitindo ao sujeito adotar diferentes identidades com o passar do tempo.

A identidade torna-se uma “celebração móvel”, formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (...) à medida que os sistemas de significação se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiantes de identidades possíveis. (HALL, 1999, p.13)

Na vertente contrária ao pensamento da fragmentação do sujeito, podemos citar o autor Francisco Rudiger. Em seu texto “Sociabilidade virtual, Subjetivismo moderno e Informática de comunicação”, Rudiger (2002) afirma que, com o aparecimento das máquinas geradoras de realidade virtual e das redes de interação telemáticas, a visão do homem como sujeito portador de uma identidade individual, começou a ser questionada. Na Internet há a possibilidade de construir suas identidades se ajustando às outras. A tecnologia conteria o poder de transcender o conceito de sujeito moderno.

Rudiger apresenta a visão de alguns autores, que vão na mesma vertente de Sherry Turkle, como Kenneth Gergen, que acreditam que as tecnologias de comunicação geram um processo de erosão do eu e a crença de que a identidade individual é criada e recriada através de nossos relacionamentos. O sujeito é definido em termos relacionais de modo que as relações sociais passam a ocupar papel central. A sociabilidade dá lugar ao eu relacional. O eu passa a ser a soma de suas relações com os outros.

Porém, a partir daí, Rudiger defende sua hipótese, contrária à fragmentação do “eu”, em consequência da pluralidade das relações sociais proporcionadas pela tecnologia.

A tecnificação da cultura não suprime, antes reforça, o sentimento retificado do “eu” como algo que pode ser localizado dentro dos indivíduos. A sociabilidade técnica não é, pelo menos ainda, um estimulador para as pessoas se entenderem, ainda que em parte o sejam, como seres relacionais. (RUDIGER, 2002, p.107)

Para defender essa idéia, Rudiger utiliza o pensamento de Georg Simmel. Segundo Simmel, a fragmentação da cultura moderna é ambivalente: a tecnificação das diversas fases da vida leva à dispersão do sujeito, ao mesmo tempo em que ele toma consciência de si, estimulando a procura de sua síntese transcendental. Conforme o ser humano passa a circular e conviver em mais de um coletivo social, abre-se um maior espaço para desenvolver sua individualidade, tornando-os mais conscientes de si. A pertença a um

coletivo bem definido limita a liberdade pessoal. O seu “eu” é entregue às decisões da coletividade. A civilização moderna, contrariamente, estimula o florescimento do individualismo. A fragmentação da sociedade em vários círculos sociais exige cada vez menos de uma personalidade total. A multiplicação dos círculos sociais faz com que se afrouxem os vínculos sociais com cada grupo e se evidencie o caráter separado e único de cada indivíduo. Quanto mais diversas e fortes forem essas experiências, mais forte o homem se sentirá como um ego, mais o “eu” aparecerá como centro imóvel ou fundamento da identidade individual.

Portanto, Rudiger vai contra ao pensamento de alguns autores da cibercultura que apresentam as tecnologias de comunicação como fragmentadoras do sujeito moderno. Na sua visão elas contribuem para o fortalecimento do eu e da identidade individual.

Manuel Castells (2000), em seu livro “A sociedade em rede”, afirma que os primeiros passos históricos das sociedades informacionais parecem caracterizá-las pela preeminência da identidade como seu princípio organizacional. “Por identidade, entendo o processo pelo qual um ator social se reconhece e constrói significado principalmente com base em determinado atributo cultural ou conjunto de atributos, a ponto de excluir uma referência mais ampla.” (CASTELLS, 2000, p.57)

Porém, seguimos na mesma linha de pensamento de Santaella (2007, p. 89), que denuncia pesquisadores da cibercultura que parecem ignorar a desconstrução das crenças tradicionais sobre identidade unicas, que vem sendo operada há décadas no interior da filosofia, antropologia e psicanálise. Para a autora (2007, p.89), este discurso ainda faz a já superada separação entre a “realidade, fora do ciberespaço, habitada por sujeitos unicos e a realidade simulada do ciberespaço, na qual proliferam identidades múltiplas.”

A novidade do ciberespaço não está na transformação de identidades previamente unicas em identidade múltiplas, pois a identidade humana é, por natureza, múltipla. A novidade está, isso sim, em tornar essa verdade evidente na possibilidade de encenar e brincar com essa verdade, jogar com ela até o limite último da transmutação, da metamorfose; enfim, da “mutamorfose” identitária. (SANTAELLA, 2007, p. 97)

Ampliando o debate acerca das identidades, no século XXI, com os reflexos da globalização, fala-se ainda do fim das identidades nacionais, devido à afirmação de um mercado de troca de bens culturais transnacional, propiciado também pela Internet. Podemos, assim, estender esse debate acerca das identidades na era da Internet para o tema da diversidade cultural, numa tentativa de compreender os discursos produzidos na atualidade e

na tentativa de cada cultura preservar sua própria identidade. Assim como a Internet, os *games* e ambientes virtuais de socialização promovem um encontro de culturas. O ambiente Second Life possui, como uma de suas principais inovações, um único servidor, enquanto a maioria dos *games online* possuem servidores diferentes para cada país ou continente. Assim, nesses *games*, pessoas de todo mundo estão em contato direto, o que aumenta as trocas culturais, promovendo a socialização entre diferentes identidades e formas de representação.

O discurso de globalização e diversidade cultural acaba esbarrando, entretanto, na crescente aspiração de dar cara, uma identidade quase palpável, algo que singularize os países e as pessoas nesse mar de discursos de igualdade. A diferença passa a ser reverenciada, a diferença como afirmação de uma singularidade. Um paradoxo que trás cada vez mais conflitos.

Castells (2000, p.58) apresenta a definição de Yoshino para nacionalismo cultural como a meta de regenerar a comunidade nacional criando, preservando ou fortalecendo a identidade cultural de um povo quando se percebe que ela está faltando ou sendo ameaçada. O nacionalista cultural vê a nação como produto de sua história e cultura exclusiva, e como uma solidariedade coletiva dotada de atributos exclusivos.

O problema da afirmação das identidades, contudo, não significa, necessariamente a incapacidade de relacionar-se com outras identidades, mas a tentativa de abarcar toda a sociedade, sob esta ou aquela identidade. Como exemplo, podemos tomar o fundamentalismo religioso e sua aspiração em converter o mundo.

5 ANÁLISE DOS DADOS

A questão que norteia nosso trabalho é a seguinte: Em que grau o usuário brasileiro está utilizando as possibilidades sógnicas do Second Life no processo de construção de seu avatar? Buscamos verificar, com esta questão, se um ambiente propício a novos tipos de representação, como é o caso do Second Life, está sendo utilizado pelos usuários em toda sua amplitude sógnica na confecção de perfis *online*.

Acreditamos que esse novo *topos* que é a rede, por meio dos ambientes virtuais (que reproduzem, sim, as relações sociais e espaciais, até porque fazem parte do real) apresenta a possibilidade de ir mais além. Daí, a construção colaborativa em rede, a experimentação e os resultados rápidos obtidos, através da interface que facilita o entendimento da linguagem de programação, é um dos motivos que potencializam a credibilidade do Second Life na simulação de espaços diferenciados vivenciados por meio do avatar.

Para melhor compreendermos como se dá a construção dos avatares, analisaremos três aspectos indissociáveis no ambiente Second Life: O ambiente (contexto), o avatar e o interator.

O projeto trabalha com três hipóteses:

- 1) A construção dos avatares no Second Life seria constantemente mutante, mutável. Nessa perspectiva, cada vez que o usuário entrasse no sistema modificaria seu avatar.
- 2) Os avatares estariam caminhando no sentido de representar as características do usuário. Com a disponibilidade de recursos gráficos e sonoros, cada vez mais realistas, os avatares estariam representando e criando o perfil do usuário, da mesma forma, por exemplo, que a fotografia nos sites de relacionamento.
- 3) A construção dos avatares seria híbrida, artificial, conjugando a construção simbólica com a interferência do usuário na criação de novos processos sógnicos.

Estas hipóteses se justificam da seguinte forma:

- 1) Os avatares seriam mutantes e mutáveis, principalmente devido à grande indústria de aprimoramento de itens que existe no Second Life. A facilidade de trocar partes do corpo, acessórios, posturas e gestuais é uma inovação do sistema, e, ao mesmo tempo, cria um problema aos usuários, principalmente os novatos: como criar o

personagem ideal? Muitos acabam desistindo devido à infinidade de comandos e possibilidades de mudança. Há, também, outros usuários que vivem no Second Life apenas para modificar seu avatar, experimentando peles, calçados, tatuagens, roupas de grife, ou até mesmo mudando completamente suas características: de humanóide para monstro, *furries*, avatar criança, personagens de quadrinhos e etc. Há uma maior liberdade do interator com as ferramentas do sistema, o que modifica, também, o tipo de interação.

- 2) Como o ambiente Second Life apresenta inovações gráficas em 3D, comando de voz, criação personalizada de itens e partes de corpos humanos, os avatares estão tornando-se representações cada vez mais realistas de seus usuários. O acréscimo dessas informações modifica, assim, a representação do perfil *online*. O uso de voz, ao invés do chat, por exemplo, inclui informações existenciais do usuário como: sexo, idade, sotaques e etc.
- 3) A construção do avatar seria híbrida, artificial, porque as construções simbólicas presentes no ambiente estariam atreladas a outros processos sógnicos, que estariam diretamente relacionados à intervenção do usuário no sistema, criando um avatar mais próximo das características da hipermídia. Isso se torna possível, por meio de signos indiciais e icônicos, devido à plataforma de criação colaborativa em rede e à interferência do usuário.

Baseados na semiótica de Charles S. Peirce, na sua teoria da representação, assim como nas categorias de pensamento, no conceito de signo triádico, *Summum Bonum*, degenerescência sógnica e na sua teoria pragmática, buscamos verificar quais são os tipos de signos ali representados e o porquê dos usuários construírem seus avatares desse modo.

Usaremos, o estudo de caso, que é considerado um método qualitativo, e, de acordo com Duarte (2006, p. 216) consiste na “estratégia preferida quando é preciso responder questões do tipo ‘como’ e ‘por que’”. O estudo de caso é indicado quando se pretende examinar eventos contemporâneos, como afirma Yin (2001, p.32). “O estudo de caso é uma inquirição empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real, quando a fronteira entre o fenômeno e o contexto não é claramente evidente e onde múltiplas fontes de evidência são utilizadas.”

O estudo de caso permite, ainda, a utilização de variadas técnicas de coleta de informações, e no nosso caso, usaremos o método da entrevista qualitativa, já que as variáveis

são aspectos comportamentais e de opinião, que foram analisados com questionários sobre a “second life” e a “real life” dos usuários. Também utilizamos o método da pesquisa participante, já que nos inserimos na comunidade analisada com o consentimento e a ajuda de seus membros.

Os questionários, assim com as hipóteses de trabalho, foram elaborados de acordo com as categorias de pensamento de Peirce: primeiridade, secundidade e terceiridade, levando em consideração, dessa forma, aspectos de qualidade, ou seja, a aparência do avatar e de seu interator, aspectos de ação, o que eles fazem (dentro e fora do SL) e aspectos comportamentais, de valores e de sociabilidade.

Para cada categoria de avatar (mutante, realista e híbrido) foi feito um questionário diferente sobre sua “second life”, já que as perguntas estavam relacionadas com as formas dos avatares e estas, conseqüentemente, com seu modo de ação e sociabilidade no ambiente.

Com esses questionários pretendemos analisar de que forma os usuários estão utilizando a capacidade representativa do SL, já discutida anteriormente, na construção de seus avatares.

As entrevistas foram feitas por *e-mail*, depois de interações no Second Life.

Foram coletadas fotos dos avatares e respectivos usuários para uma comparação em relação às categorias que seriam encaminhados os entrevistados. As fotografias servem também como dados a serem analisados pelo pesquisador.

A seleção do *corpus* se deu através da comunidade existente na ilha AJUDA SL, criada por usuários brasileiros logo após a saída da Kaizen como representante do Second Life Brasil. A ilha aonde os avatares “nascem” ficou abandonada e, deste modo, havia muitos problemas para os novos usuários que “nasciam desamparados”. Sem nenhuma ajuda inicial, que muitas vezes se torna primordial no primeiro contato com o ambiente e seu possível entendimento, usuários mal intencionados aproveitavam a falta de conhecimento dos novatos para disseminar *scripts* pornográficos, itens roubados e etc.

Daí, residentes já participantes de grupos de ajuda no SL (como o grupo dos Lanternas Verdes Brasil, por exemplo) construíram essa ilha de orientação, contendo placas com os principais questionamentos a respeito do ambiente, ferramentas, ações e etc. O trabalho na AJUDA SL funciona da seguinte forma: enquanto alguns voluntários ficam na ilha, esperando os novos residentes, outros fazem o trabalho de abordar e direcionar os

novatos da ilha da Kaisen, (aonde eles ainda nascem) para a AJUDA SL. Esta possui mais de 50 voluntários, que trabalham no mínimo 2 horas por semana. Em todos os horários há sempre voluntários *online* que ficam na ilha orientando e respondendo dúvidas dos novos usuários.

Como voluntária da ilha AJUDA SL conhecemos pessoas experientes no SL, que dominam os comandos do ambiente, seu funcionamento social e principalmente suas regras. Os voluntários fazem reuniões duas vezes por semana, quando são orientados a respeito de como agir, o que dizer e principalmente sobre a ética e as regras do SL – questões relacionadas a itens roubados e clonados, menores de idade tentando se passar por maiores, o uso de avatares infantis, as novas diretrizes da Linden Lab (proprietária do SL) para o ambiente, etc. Ao ingressar no Second Life, todo novo membro deve aceitar os termos de serviço, que descrevem as regras às quais todos os avatares devem obedecer. Algumas empresas optam por adotar apenas esse termos de serviço do Second Life, enquanto outras criam termos adicionais que descrevem as regras de um grupo específico ou da organização, como proibir o acesso a materiais impróprios ou somente permitir avatares humanos.

Para o *corpus* do nosso trabalho, procuramos usuários que conhecessem o ambiente e que tivessem consciência da linguagem, para que, de fato, tivessem a capacidade de utilizar todas as possibilidades e ferramentas que o sistema oferece. Assim, para que tivesse este aspecto, ou seja, para que os entrevistados não fossem novatos no ambiente, o *corpus* foi escolhido entre os voluntários e pessoas indicadas por eles por apresentarem o requisito exposto acima: conhecimento do ambiente. Foram selecionados nove avatares brasileiros, e residentes do SL há mais de dois anos.

A primeira tentativa de sistematização desses usuários seria a de que faríamos três entrevistas para cada hipótese: três entrevistas com avatares mutantes, três entrevistas com avatares realistas e três entrevistas com avatares híbridos.

Porém, com o andamento do nosso trabalho de coleta de dados, não conseguimos encontrar usuários que se enquadrassem na categoria mutante, embora tenhamos recolhidos aspectos interessantes a respeito dessa categoria que serão apresentados aqui. Dessa forma, nosso *corpus* ficou com a seguinte configuração: quatro avatares realistas e quatro avatares híbridos.

Outra característica do nosso *corpus* é a de que não entrevistamos apenas avatares humanos, justamente para conseguir captar outras formas de representação que o ambiente proporciona. Assim, temos no nosso *corpus* dois avatares dragões.

Os entrevistados foram:

Avatares Híbridos

REAL LIFE	SECOND LIFE	ATIVIDADES NO SL	HORAS POR SEMANA NO SL	TEMPO DE VIDA NO SL
Iara Coutinho, 35 anos, designer gráfica e de web	Tiamat Bingyi	Voluntária da ilha AJUDA SL, mentora e guia da ilha dos dragões (IoW - Isle of Wyrms)	20h	2 anos e 7 meses
Henrique Carvalho, 22 anos, estudante e analista de atendimento empresarial de banco	Anima Raymaker	Tradutor e guia voluntário	20h	3 anos e 1 mês
Elizabeth Abreu, 44 anos, design gráfica e de 3D	Lucrecia Slade	Editora de moda da revista virtual Bad Girls Magazine. Dona da loja Samba Brasil	25h	2 anos e 3 meses
Dimas Tadeu de Lorena Filho, 23 anos, jornalista	Nikolau Miklos	Explorar/conhecer lugares e pessoas	2h à 4h	2 anos



Figura 6 - Iara Coutinho e seu avatar Tiamat Bingyi

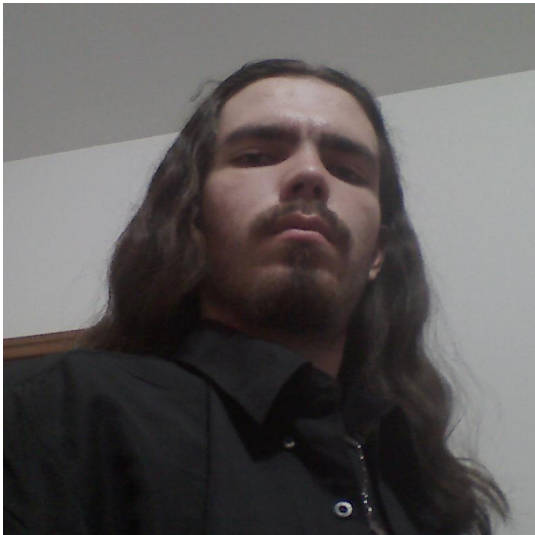


Figura 7 - Henrique Carvalho e seu avatar Anima Raymaker



Figura 8 - Elizabeth Abreu e seu avatar Lucrecia Slade



Figura 9 - Dimas Tadeu de Lorena Filho e seu avatar Nikolau Miklos

Avatares Realistas

ATIVIDADES HORAS POR TEMPO DE

REAL LIFE	SECOND LIFE	NO SL	SEMANA NO SL	VIDA NO SL
Bruno Lisboa, 29 anos, formado em comunicação social e fotógrafo profissional	Bruno Lisboa Oh	Projetos artísticos (galeria de arte, show da Rita Lee, projeto da UFF)	14h	2 anos e 8 meses
Tânia Odete Zussa, 37 anos, operadora de caixa	Ainaty Zuta	Voluntária da ilha AJUDA SL BRASIL	36h	2 anos
Mariana Francisquini Lavorato, 21 anos, esudante	Marianamel Bolissima	Observar ambientes e conversar com pessoas (com ou sem propósito de pesquisa)	de 14 à 20h	2 ano
Marcos Pereira, 45 anos, professor universitário e designer gráfico	Archanjo Arcadia	Desenvolvimento de projetos educacionais, apresentador de videcasts em machinima	12h	3 anos



Figura 10 - Bruno Lisboa



Figura 11 -Versões do avatar Bruno Lisboa Oh, de Bruno Lisboa



Figura 12 - Tânia Odete e seu avatar Ainaty Zuta



Figura 13 - Mariana Francisquini e seu avatar Marianamel Bolissima



Figura 14 - Marcos Pereira e seu avatar Archanjo Arcadia

Podemos agora fazer algumas observações baseadas nas análises dos questionários e na pesquisa participante vivenciada no ambiente SL através do avatar Camilinha Lemon

5.1 MUTANTES

A respeito da nossa primeira hipótese de que os avatares seriam mutantes, não encontramos casos que se enquadrassem nessa categoria. Percebemos, contudo, que o mutante poderia ser compreendido de várias formas.

Em primeiro lugar, podemos dizer que todos os avatares possuem essa característica, independentemente da categoria em que se encaixem. Quando o usuário “nasce” se depara com infinitas possibilidades de escolha - tanto de forma, quanto de variedade de qualidades, acessórios, dimensões de cada parte do corpo, etc. Daí, apesar de poder ser o que quiser, o avatar acaba adquirido, no primeiro momento, a forma humanóide. Acreditamos que isso aconteça porque somente com um conhecimento mais aprofundado do ambiente o usuário parta para novos tipos de representação e experimentação. Também acreditamos que essa escolha está diretamente relacionada com o aspecto estético, possibilitado pelo ambiente através da criação tanto na própria plataforma do SL quanto pelo acesso ao código fonte por parte do usuário e sua possível manipulação. E, por último, pelo realismo proporcionado pelo ambiente, que permite, de forma inédita, a criação de um personagem semelhante ao interator.

Ao se depararem com uma gama infinita de escolhas, os usuários levam algum tempo para se transformarem em algo próximo daquilo que pretendem ser. Essas mudanças vão ocorrer quando os usuários conseguirem adquirir itens (*shapes* - corpos já dimensionados, *skins* – peles e maquiagens, tatuagens, cabelos, roupas, acessórios, AO – animações que deixam os avatares com gestos e posturas diferentes, assim como fantasias que transformam o avatar humano em outra forma – dragão, *furrie* e etc.). Estes itens podem ser adquiridos por meio de compra em lojas especializadas ou em *freebies* – lojas aonde esses itens são distribuídos gratuitamente. Porém, nessas *freebies*, há um risco grande de encontrar itens roubados ou clonados.

De porte de um grande número de itens, os usuários passam a experimentar e a construir um avatar que será mutante até que o interator acredite que chegou a uma forma que é interessante para ele. Se o avatar pretende ser realista, essas operações irão até o ponto em que o usuário acredite que o avatar está se parecendo com ele. Mas, se o avatar é um híbrido – aquele que não pretende se parecer com o interator e que pode ser humano ou não – essa mutação tem que se identificar com alguma coisa. De acordo com os entrevistados, a mutação está relacionada com a identidade, personalidade, caráter e estilo. Como o avatar chegou à forma que é hoje utilizada pelos usuários foi uma das perguntas que fizemos para os entrevistados. Perguntamos para os avatares híbridos: Quais operações você realizou para se chegar nesse avatar?

De acordo com a entrevistada Iara Coutinho, que possui o avatar dragão Tiamat Bingyi, as edições de seus avatares são constantes, mas todas acabam transmitindo sua própria identidade. “Como os humanos que trocam de pele e cabelo buscando algo que os identificasse, fiz o mesmo. Sou uma dragoneza de fogo e procurei dar uma forma para mim mesma. Tenho diversos avatares, mas sempre que posso edito cores e alguns detalhes para que todos tenham minha ‘identidade’.”

O avatar Anima Raymaker, também um dragão, controlado por Henrique Carvalho, chegou à forma atual depois da aquisição de diversos avatares de dragão: “Com inúmeras peças de avatares de dragão montei e moldei um tal que me agradasse com minha personalidade e caráter.”

No caso dos avatares realistas, as mutações deveriam encaminhá-los a uma aparência idêntica à do corpo físico do usuário. Perguntamos para os entrevistados como foi a construção do avatar para que ele se parecesse com o usuário. Mariana Francisquini, que possui o avatar Marianamel bolissima afirma que apesar de já ter chegado a uma forma que a agrada e se pareça com ela, as modificações sempre continuam. “Comecei com o cabelo depois as roupas e por fim o formato do rosto, que foi mais delicado. A cada dia fui modificando um pouco com ajuda de fotos e a opinião de amigos e parentes. Apesar de já estar bem parecido eu e meu avatar estamos em constante transformação.”

Podemos observar, portanto, que a característica mutante está presente nas duas categorias e faz parte da constituição do avatar como algo que represente seu interator e também deriva da própria constituição do jogo, que disponibiliza ferramentas de edição e criação de itens.

Nossa hipótese de que os avatares seriam mutantes não estava relacionada somente com a idéia de que o usuário editasse o avatar sempre que entrasse no ambiente, o que faria com que ele não tivesse uma forma acabada. Também pensamos, com essa categoria, na possibilidade de que as mudanças constantes estariam relacionadas com determinadas ações, como, por exemplo, transformar o avatar em uma couve-flor para uma manifestação ativista contra os alimentos transgênicos. Dessa forma, conseguimos visualizar outra faceta do mutante em uma possibilidade que o ambiente proporciona, que é a criação dos chamados "alts" (alternativos).

A pesquisa já citada anteriormente de Ducheneaut, Wen, Yee e Wadley (2009), traz um interessante dado sobre os *alts*. Os autores descobriram que a grande maioria dos usuários, nos três ambientes que foram estudados por eles (WoW, SL e MS) concentram seus esforços em um avatar principal. Mas, muitos usuários têm personagens múltiplos, com uma média de 8 avatares por conta. Os jogadores de WoW têm uma média de 12 avatares e os jogadores de MS têm uma média de 5. Já no SL é permitido aos usuários apenas um avatar por conta. Se quiserem múltiplos avatares devem criar uma conta para cada um. A constatação dos autores foi a de que cada residente do SL tem uma média de 3 contas para a criação de outros avatares. Mas, de acordo com os autores, o SL possui uma particularidade: cada residente possui, em média, 41 equipamentos (roupas, fantasias, *shapes*, itens) armazenados em seus estoques, de modo que eles podem rapidamente mudar a aparência do seu avatar para outro, o que torna o SL um ambiente mais flexível. Para os autores, “apesar de não serem estritamente ‘alts’ (o nome do avatar permanece o mesmo), ilustram a necessidade de uma aparência flexível - uma necessidade que só pode ser realizada através da criação de outro personagem em ambientes baseados em jogos como WoW e MS.” (DUCHENEAUT, WEN, YEE, WADLEY, 2009, p. 1154)

Apesar do uso dos *alts*, a pesquisa verificou, ainda, que 90% dos participantes possuem e identificam um avatar como sendo sua principal identidade. Há pouca diferença entre os mundos: mais residentes do SL podem identificar seu avatar principal (98%) do que os usuários WoW (88%) e MS usuários (87%).

Normalmente, um *alt* está vinculado a uma conta principal, e esta conta responde pelo mesmo em caso de infrações. Um *alt* normalmente é *noob* (um novato) ou muito próximo a isso. Nesses casos, as datas de nascimento geralmente são recentes e os *alts* não

participam de grupos ou somente de grupos comuns à conta principal. Suas principais funções são:

1) Criação artística: avatares criados com o objetivo de fazer parte de um show, de uma instalação de arte, etc. Como exemplo, podemos citar o entrevistado Bruno Lisboa, que criou um show da cantora Rita Lee. Formado em comunicação social, fotógrafo profissional e designer de avatares realistas no SL, Lisboa recriou o acústico MTV da cantora no Second Life, os músicos, o ambiente, e fez duas apresentações no SL. Este projeto se transformou em seu trabalho de conclusão de curso, em DVD, e a própria cantora Rita Lee incluiu o link em seu site oficial na seção de trabalhos feitos por fãs. O registro dos shows podem ser encontrados em www.ritaleeinsl.com



Figura 15 - Show da Rita Lee no SL – Foto de Bruno Lisboa

2) Avaliação de comportamento: muitos pesquisadores fazem avatares com formas diferentes da usual para avaliar o impacto social que estes causam, como avatares de idosos, pobres, deficientes físicos e etc.

3) Banco particular: avatares que ganham dinheiro dentro do SL colocam-no a salvo de ladrões e *griefers* em um *alt* com o qual pouco conectam. *Griefers* são, de acordo com a Wikipédia, “jogadores de um jogo de computador (nesse caso, o Second Life) que desejam irritar e assediar outros jogadores.” Comportamentos desse tipo — como violência, linguagem imprópria ou preconceituosa, assédio e etc — são considerados violação dos termos de serviço no Second Life e podem resultar em expulsão. As organizações com

controle de região ou de propriedade podem bloquear a entrada de *griefers* em seu espaço privado.

4) Execução de trabalhos: construtores, os chamados *builders* no SL, deixam o avatar principal para interagirem com os amigos, clientes e relacionamentos em geral, e um *alt* sem nenhuma lista de amigos para poderem trabalhar sem serem incomodado por convites e conversas.

5) Espionagem: os dramas pessoais no SL quase sempre envolvem *alts*. Como, por exemplo, a menina que espiona o ex-namorado com um *alt*, ou o menino que trai a namorada com *alts*, ou ainda o concorrente de loja que espiona o outro com *alts* e etc.

6) Crime: *copyboters* (pessoas ou programas que roubam o código fonte de itens criados pelos usuários), ladrões de dinheiro, golpistas, *griefers*, *hackers* usam muitos *alts* para evitar a identificação.

Recapitulando, nossa hipótese de que os avatares seriam mutantes foi refutada em parte, pois não encontramos na nossa pesquisa pessoas que se classificassem dessa forma. Mas percebemos dois aspectos importantes que foram descritos acima: primeiro, o mutante pode ser considerado uma característica que está presente em todos os avatares, até que a forma desejada pelo usuário seja encontrada. Além disso, o mutante diz respeito a mudanças ou ao uso dos chamados *alts* para determinadas funções.

Vamos relacionar, agora, o aspecto mutante com a análise semiótica que nos propomos realizar. Podemos relacionar, então, a característica mutante dos avatares com a categoria da primeiridade, relacionada com o campo da indeterminação, da pura qualidade e da estética. Ao estar em constante modificação e reinvenção artística, o usuário está (mesmo que inconsciente desse processo) experimentando novas possibilidades de representação, que estão mais próximas da estética delineada por Peirce, como algo que seria admirável por si só, sem nenhum razão para tal.

O ambiente do SL, por permitir ao usuário a vivência de todos os tipos de representação, e por causa da intervenção do mesmo no sistema, inclui a imprevisibilidade, o que torna o ambiente rico em diversidade. Ser o que você quiser – e aqui estamos falando de forma – implica em se apresentar dessa forma à comunidade, o que influenciará na sua socialização, nos lugares que irá frequentar e as amizades que serão construídas. A forma no SL é parte integrante da comunicação nesse ambiente, povoado por signos de todas as espécies.

Dessa forma, estar em constante modificação é importante para uma possível mudança de hábitos de pensamento e comunicacionais, que será advinda da experimentação de outras formas de representação. Estas mudanças são disponibilizadas pelo ambiente através do sofisticado comando de edição dos avatares, da confecção de itens e da intervenção artística e criativa do usuário.

5.2 REALISTA

De acordo com a nossa segunda hipótese de trabalho, os avatares seriam realistas, ou seja, representariam de forma fiel as características do usuário. Mas, em nossa análise, também pudemos perceber que mesmo aqueles que se denominam realistas, possuem algum aspecto que não é do usuário. Mas, antes de entrar nessas questões, achamos importante abordar um aspecto que foi introduzido por alguns entrevistados. Existe um avatar padrão no caso dos humanos?

De acordo com as observações do entrevistado Bruno Lisboa, existe sim um padrão no caso dos avatares brasileiros. “Se você observar, no SL Brasil o padrão é ser mega alto, bombadasso, sem camisa e tatuado. As mulheres com aquelas bundas imensas, coxas grossas e pouca roupa. Quando você usa o detector de medidas, esses avatares tem mais de 2 metros de altura.” Lisboa faz, ainda, uma comparação dos avatares brasileiros com os dos japoneses. “Se você vai mais para o lado dos japoneses, eles se representam bem menores. Na maioria, os avatares são baixinhos, magrinhos, sem exageros, usam muitos acessórios, coisas coloridas, bem mais próximo do real. Acho muito bonitinho o estilo deles.”

A designer gráfica e de 3D Elizabeth Abreu, 44 anos, dona do avatar Lucrecia Slade, é editora de uma revista de moda virtual sobre o SL, a “Bad Girls Magazine”, fotógrafa e dona da Samba Brazil, uma loja de roupas para o carnaval brasileiro. Ela também afirma que há um modelo de avatar seguido pelos brasileiros. “Nós somos conhecidos no metaverso por sermos os avatares over gigantes. As mulheres são tão enormes quanto os homens. Muito

peito, muita bunda, muita coxa, muito peitoral, não importa o sexo — tudo é grande, o exagero às vezes faz com que mulheres pareçam travestis. Marquinha de biquíni e pele com óleo também são características brasileiras, muito criticadas pelos estrangeiros, por serem considerados de mau gosto. Os estrangeiros nos acham sexistas demais. Em algumas casas noturnas, pede-se que evitem a presença de avatares fora de proporção, que podem ser até retirados do local. De uma forma geral, as mulheres da mídia, gostosonas, são o modelo de beleza, e os parrudões musculosos demais (alguns até deformados) e muito altos para os avatares masculinos.”

Tal padrão, contudo, pode ser mais disseminado, segundo uma pesquisa recente sobre o perfil dos avatares no Second Life, já citada anteriormente, das pesquisadoras Suely Fragoso e Nisia Martins do Rosário. As pesquisadoras estudaram 68 avatares de 18 nacionalidades diferentes e chegaram à conclusão de que o que predomina na estética dos avatares, em geral, são as formas curvilíneas, ou seja, no caso das mulheres, seios fartos e firmes, cintura fina, quadris arredondados e pernas torneadas. No caso dos homens há uma predominância do tórax grande, bíceps definido, quadris estreitos e cabelos curtos.

A juventude também é uma constante, assim como o cabelo liso, a pele clara ou bronzeada, a boca pequena, o nariz fino e corpos altos e delgados. “A similaridade observada entre todos os avatares examinados, independentemente da origem étnica e geográfica dos sujeitos, sugere que o padrão de beleza baseado em valores como a juventude, a aptidão física e a etnicidade caucasiana, tem hegemonia global”. (Fragoso e Martins, 2008, p.16).

Quando falamos da existência de um padrão de avatares humanos em um ambiente com diversas nacionalidades e culturas, estamos nos referindo à categoria peirceana da terceiridade, e concluímos que há, portanto, um hábito de representação, que se repete. Cria-se uma lei de representação humana, que prevalece como sendo algo desejável e aceitável por uma maioria, como os padrões sociais existentes nas sociedades do espaço físico concreto. Para Bruno Lisboa, se você possui um avatar que não faz parte daquele “padrão”, sua inserção no ambiente fica limitada. “Ter um avatar diferente, é, de um certo modo, um limitador. Sua inserção em certos grupos fica bem reduzida.” Abreu afirma que “Já tive pessoas que se aproximavam querendo que meu avatar fosse modificado de acordo com o que ‘todo mundo faz’, sendo até mesmo taxado de ‘feio’, não porque fosse feio, mas porque não se enquadrava no ‘padrão’. Perdi a conta dos homens dizendo que eu não ‘arrumaria ninguém’ no metaverso porque não estava no gosto padrão, pq não era alta e etc.”

A existência de um avatar padrão também é corroborada pela pesquisa desenvolvida por Ducheneaut, Wen, Yee e Wadley (2009), que concluíram que os ideais ocidentais prevalecem e que, no futuro, a visão estereotipada do corpo perfeito em ambiente virtuais talvez seja um problema:

Nossos dados mostram também que os mundos virtuais são usados para testar corpos digitais que, muitas vezes, são muito diferentes de um usuário. Na grande maioria dos casos, os usuários de mundos virtuais criam uma identidade digital que parece perto de ideais ocidentais: mais magra, mais jovem, versões mais na moda de si mesmos. Esta tendência prevalece particularmente para os usuários mais velhos e aqueles com problemas de peso. Embora tais "corpos perfeitos", portanto, pareçam ter claros benefícios para alguns, podem vir a tornar os mundos virtuais muito menos diversificados do que os ambientes físicos, e, a longo prazo, podem, por sua vez, levar os usuários a uma visão bastante estereotipada do que um corpo humano deve ser. (2009, p. 1160)

Daí, na tentativa de compreender a intenção dos usuários em criar um avatar realista, fizemos a seguinte pergunta: “Como e por que você construiu seu avatar de modo que se parecesse com você?”

Segundo Mariana Francisquini, seu avatar é realista porque ela gosta de como ela é na *real life*. “Após uma rápida reflexão sobre o que eu estava tentando fazer, concluí que gosto de como me pareço na vida real e, por isso, gostaria que meu avatar se assemelhasse a mim.”

Já Tânia Zussa, que controla o avatar Ainity Zuta, afirma que seu avatar se parece com ela porque não há a interpretação de um personagem nas suas interações na *second life*. “Modifiquei meu avatar para que se parecesse comigo porque no comando do avatar Ainity Zuta está a Tânia Zussa. Não incorporo um personagem para o avatar.”

Bruno Lisboa quis, na construção de seu avatar, ir contra um estereótipo que, na sua opinião, existe contra pessoas que participam de ambientes virtuais, ou seja, de que “quem está no SL é porque não aceita sua RL”. Dessa forma, ele criou um avatar realista com suas marcas e defeitos da *real life*. “Eu queria uma avatar que tivesse defeitos, marcas na pele, altura RL. A perfeição do SL estava me deixando um pouco grilado (...) Acho que a questão da originalidade e da distinção também influenciaram, afinal, teria uma *skin* só minha, com meu rosto.”

Assim, podemos observar, de acordo com as respostas dos entrevistados, que as motivações em se criar avatares realistas estão relacionadas com uma possível aceitação da imagem do interator em sua *real life*.

Analisando também as outras respostas, podemos afirmar que os entrevistados dizem não estar representando nenhum personagem na sua *second life*, ou seja, utilizam o Second Life como uma extensão das suas interações na *real life*. Seja para fins de entretenimento, criação, pesquisa ou relacionamentos, não há a intenção de representar um personagem diferente daqueles que já representamos na *real life*, onde nossas interações são modificadas e moldadas de acordo com os ambientes que freqüentamos, com os grupos sociais que nos relacionamos (família, amigos, trabalho e etc). Não há a distinção real/ virtual, como se no Second Life as pessoas representassem papéis sociais e na *real life* não.

Porém, se afirmarmos que os avatares realistas analisados são motivados por uma possível aceitação da sua imagem pelos interatores, não se pode dizer que os interatores de outros tipos de avatares não aceitam sua imagem na *real life*. Apenas constatamos, nesses casos analisados, que as motivações dos avatares realistas são estas apresentadas.

Em seguida, baseados na categoria da secundidade, ou seja, na esfera da ação e reação, introduzimos a seguinte questão aos entrevistados: “O fato de seu avatar ser como você influencia suas ações no SL?” Todos os entrevistados responderam que sim. Mariana Francisquini afirma que suas ações na *second life* são as mesmas que teria na *real life*. “Não consigo permitir que meu avatar estabeleça interações que eu não aprovo na *real life*. Acho principalmente estranho porque me identifico com o meu avatar e me incomodaria, por exemplo, imaginar um desconhecido se excitando com a minha imagem.”

Com a resposta positiva de todos os entrevistados, podemos ter a mesma conclusão exposta acima, ou seja, a de que as interações da *second life* acabam sendo uma extensão da *real life*.

Falcão (2007, p. 86) afirma que o ambiente do SL, por ser um *software* transparente, deve ser compreendido não mais por uma lógica da representação, mas da dinâmica da vivência. Dessa forma, não há que se fazer uma identificação a um personagem, já que usuário e o avatar são a mesma pessoa. Segundo Falcão (2007, p.86):

Não vemos os fatos acontecerem a personagens. Não nos identificamos com o que a tela oferece. Isso acontece porque não precisamos nos identificar com mais ninguém. Somos nós mesmos que estamos ali na tela. Nosso modo de vestir, nosso gosto para roupas, para cabelos, para comida e bebidas, que embora não sejam necessárias no

mundo virtual de *Second Life*, por impressionante que seja, são bens procurados como forma de lazer pura. A verdade é que restaurantes e bares ainda são pontos de socialização, onde você facilmente conhece novas pessoas: no mundo real ou no virtual, as coisas acontecem seguindo o mesmo código de etiqueta – ou netiqueta, se for o caso.

Nesta tentativa de responder à nossa questão a respeito de como os usuários estão utilizando as ferramentas do sistema na construção de seus avatares, podemos fazer duas observações.

Primeiramente, em todos os nossos entrevistados observamos a seguinte característica: apesar de se caracterizarem como realistas, há sempre alguma característica criada para o avatar que não pertence ao interator. No caso dos nossos entrevistados, as modificações são: olhos e cabelos com cores diferentes, posturas e proporções dos corpos. Com essas respostas podemos concluir que os avatares realistas acabam tendo sempre alguma característica híbrida. Vemos, assim, estes usuários ampliando sua capacidade de representação, que vai além tentativa de “cópia” do corpo real para o ambiente virtual. Aqui, a modificação do cabelo vai ao encontro da pesquisa de Ducheneaut, Wen, Yee e Wadley (2009) que concluíram ser o cabelo virtual a parte mais importante a ser modificada pelos usuários, principalmente pela visibilidade que o cabelo tem nos ambientes virtuais e também como elemento de diferenciação e identificação dos usuários.

Os avatares realistas, apesar de não inovarem no tipo de representação, ou seja, continuam sendo humanos e se parecendo com seu interator, sempre estão utilizando as ferramentas do sistema de forma artística. Podemos fazer a seguinte comparação: os interatores que criam avatares realistas em 3D se assemelham a pintores de auto-retratos. Não é fácil esse ter uma noção clara de sua auto-imagem e a modelar em 3D.

Em termos semióticos, o avatar realista é um signo indicial, já que possui relações existenciais em relação a seu objeto, no caso, o próprio interator. Quanto mais próxima a modelagem em 3D das características físicas e qualidades, portanto, também, signos indiciais, mais facetas do objeto serão representadas. Porém, para que haja um processo de representação mais rico, outros tipos de signos são necessários. Nas mudanças das características dos avatares realistas que analisamos (cor dos olhos, cabelo e posturas corporais), já se delineia, mesmo que em menor grau, a formulação de um signo mais híbrido. O interator utiliza as ferramentas de edição para criar algo que pareça com ele, mas também

algo que gostaria de ser na *real life* e que só é possível de ser experimentado em ambientes como o SL.

Assim, encontramos na categoria realista mais uma subdivisão, baseada nas categorias de pensamento de Peirce. O mutante, que podemos relacionar com a categoria da Primeiridade, está presente também na categoria dos avatares realistas. Ou seja, transforma-se o avatar até se chegar à uma forma parecida com a do usuário, mas as modificações continuam, como um reflexo da *real life* ou da experimentação de novos acessórios. Temos, com a categoria da secundidade, o próprio avatar realista, que pretende estabelecer com seu objeto relações existenciais genuínas. E encontramos na terceiridade o estabelecimento de um padrão de avatares humano, como demonstrado pelas observações dos entrevistados e da pesquisa citada.

Além disso, visualizamos a possibilidade de hibridismo quando os usuários introduzem, nos seus avatares realistas, características inventadas, o que nos aproxima da hipótese de que as representações no SL são híbridas, conjugando o simbólico com a intervenção do usuário no sistema.

5.3 AVATARES HÍBRIDOS

A terceira hipótese que propomos para nossa pesquisa aposta na criação de avatares híbridos, artificiais, que conjuguem a construção simbólica com a interferência do usuário na criação de novos processos sógnicos.

De acordo com nossa pesquisa e com a observação do ambiente, podemos considerar que os avatares híbridos constituem-se como maioria, pois abarcam diversos tipos: humanos que não tem o propósito de serem realistas, *furries* (animais antropomórficos), dragões, vampiros, elfos, personagens de histórias em quadrinhos recriados no SL, ou seja, todas as subculturas existentes na Internet e fora dela, conforme afirma Falcão (2007, p.89)

Podemos identificar também dentro do metaverso de *Second Life* extensões de outras subculturas existentes fora do ciberespaço, no mundo real – e tais jogadores, usuários, usam, sendo assim, seus avatares para trabalhar essa lógica de legitimação do legado subcultural. Esse adendo sobre subculturas tem o intuito simples de provar que essa legitimação incorre numa argumentação, numa identificação através de símbolos que, dentro do jogo, podem ser mais que simplesmente um modo de vestir

ou de ter um ‘visual’. Um avatar pode ser simplesmente um símbolo, como o ‘A’ estilizado, associado ao símbolo da anarquia: ele não tem fronteiras corporais. Usar um avatar humanóide é mero capricho. As possibilidades são muito maiores.

Podemos perceber que a característica mutante, como já afirmamos anteriormente, está presente em todos os tipos de avatares. Porém, acreditamos que nos híbridos essa faceta é mais explorada, já que não há um parâmetro aonde se quer chegar, como no caso dos realistas, que é ser igual ao corpo físico da *real life*. Nos híbridos, como já mostramos anteriormente com as respostas de nossos entrevistados, este limite de mudanças está relacionado a se chegar próximo daquilo que, de alguma forma, transmitisse a personalidade, caráter, comportamento e estilo dos interatores. Porém, por esses conceitos serem mais subjetivos do que as características físicas de um avatar realista, acreditamos que há, nesses avatares, uma maior experimentação das ferramentas de edição e de criação que o ambiente proporciona. Por não estar preso a uma forma de representação, ou seja, “serei humana e minha aparência será igual da *real life*”, a experiência de construção desses avatar acaba se mostrando mais ampla e o uso dos recursos do ambiente também. Têm-se, assim, a utilização de outros tipos de animação como andar como um quadrúpede, outras texturas de pele como escamas, por exemplo, acessórios como os anéis para se colocar em chifres.

Como o ambiente proporciona infinitos recursos de criação, deixa o usuário apto a criar qualquer tipo de representação. Todos os entrevistados de avatares híbridos colocam a experimentação de novos tipos de representação como justificativa em se ter um avatar diferente do que se é na *real life*. Dimas Lorena afirma que o avatar “é um espaço de invenção lúdica.” Ele decidiu não ter um avatar realista porque está interessado em novas experiências. “Eu já sou o mesmo no espaço concreto. O SL seria uma oportunidade para outro tipo de experiência”

Tiamat Bingyi, o avatar dragão de Iara Coutinho, afirma que “sendo o SL um mundo virtual, não quis transportar meu eu real para dentro, mas sim explorar todas as possibilidades, incluindo experimentar novas formas e aparências.” Anima Raymaker afirma que acredita ser medíocre a aparência humanóide em um ambiente que propicia várias outras formas. “Ser um indivíduo humano em um mundo com possibilidades quase infinitas de ser outra criatura, entidade ou qualquer outra coisa é simplório, ordinário e até mesmo em alguns pontos medíocre demais para mim.”

Porém, ser um animal ou criatura esbarra em preconceitos da *real life*, o que confirma o fato de que os usuários trazem para a interação virtual suas crenças e valores cotidianos. Nas ilhas feitas para humanos, há, de acordo com Iara Coutinho, comentários preconceituosos. Dessa forma, para que ela pudesse interagir e ser melhor compreendida nesses ambientes, Coutinho construiu uma forma “meio-dragão”, bípede e do tamanho humano. “Como dragão, é habitual receber perguntas do tipo ‘vc é mansinho, não vai me comer ou queimar?’ – tive que criar respostas e oferecer bolachas para quebrar esse ‘gelo’, e até mesmo oferecer passeios nas minhas costas para que compreendam melhor. Questionada sobre os lugares que frequenta no Second Life, Coutinho afirma: “Sempre que dá, visito ilhas brasileiras, mas, nem sempre sou bem recebida por estar vestindo avatar não – humano”.

Elizabeth Abreu também afirma que os humanos têm uma oposição em interagirem com animais, por isso coloca um avatar *furrie*, de raposa branca, para não ser perturbada enquanto trabalha fazendo reportagens para sua revista virtual. “Para não ser abordada e parar o processo de pesquisa, um avatar animal é muito útil. De modo geral, a maioria dos ‘humanos’ têm uma certa resistência em conversar com um animal.”

Dessa forma, se por um lado SL reflete as regras de sociabilidade da *real life*, assim como a criação de estereótipos, a segregação e a negação da diferença, por outro é um ambiente propício para quebras de padrões e revisão de preconceitos. Um ambiente onde pode-se conviver com todo tipo de representação e interações com formas não habituais na RL.

Um ponto que podemos destacar do ambiente Second Life e de todas essas experiências de representação é a questão da disponibilidade. A Internet já faz isso tornando disponíveis imagens, vídeos, gostos e hábitos. No caso, o ambiente Second Life não possui narrativa – não há nada, nem ninguém, dizendo o que você deve fazer lá, e tudo pode ser representado e simulado. Essa liberdade e disponibilidade, de ser o que você quiser e de conviver com subculturas diferentes, pode mudar o pensamento acerca de hábitos cristalizados na sociedade.

Conseguimos perceber que quanto mais o usuário toma conhecimento dos recursos, ferramentas e comandos do sistema, mais apto está a experimentar novas formas de representação, que não passem somente pela forma humana. Claro que há especialistas no SL que continuam com sua forma humana, ou até realista. Porém, acreditamos que, para a exploração de outras formas, o usuário deve estar familiarizado com o ambiente na sua forma

de criação, ou, pelo menos, no entendimento de que o Second Life possui outras ilhas, comunidades e maneiras de se viver “*in world*”.

Portanto, outro fator importante é a possibilidade de criação de comunidades voltadas para outras temáticas, que não apenas a humana. No caso dos dragões, há uma mitologia criada, regras, e a criação de *sims* diferenciadas (as ilhas devem ser proporcionais ao tamanho dos avatares, incluam a possibilidade de voar, terem uma temática apropriada). Essas comunidades, por sua vez, acabam criando uma demanda de itens específicos a determinada subcultura, ou seja, artistas que criam todo tipo de itens relacionados a dragões.

Os recursos do SL não são fáceis de aprender e interferem no entendimento do ambiente pelo novo usuário em sua permanência. Elizabeth Abreu afirma que o SL, a princípio, se mostra um ambiente inóspito ao novo residente. “Muitos comandos, muitos detalhes, muitas dicas precisam ser ensinadas ou apreendidas, e nem todo mundo tem a disponibilidade para isso. Além do mais, sem essa orientação, o interesse diminui em função da vastidão de opções e locais. A barreira da língua (a maior parte do metaverso é em inglês) é outro obstáculo para várias pessoas. A opinião de que o SL não é um sistema fácil, também é compartilhada por Iara Coutinho. “Os comandos do SL não são algo simples mesmo para quem está habituado a jogos multiplayer. Vi e vejo muita gente confusa, frustrada ou cometendo delitos simplesmente porque não conhecem as regras.”

Outro ponto abordado por alguns entrevistados é a diferença na forma de representação do SL para os outros games ou programas de interação. O gestual e a movimentação corporal, possibilitados por um avatar em 3D modifica o tipo de interação que se estabelece. Para Coutinho, exatamente o que torna o SL interessante é a forma como as interações dos avatares são modificadas pelo ambiente em 3D. “Nos chats como mns, icq, foruns, é bacana ver o contato com gente do mundo todo, mas no SL por ser tudo em 3D, a interação é muito maior. Vc aprende, entende o amigo muito mais rápido pq pode vê-lo, mostrar objetos, interagir.. eheheheh fazer mímica quando não compreende.. é muito mais intensa essa troca.”

Já Abreu acredita que o SL possibilita a existência de alguns “avatares com alma” e que está especificidade está relacionada com o fato de o sistema criar avatares cada vez mais humanos. “Através do estilo de movimentação e de indumentária, conversa, estilo da escrita, postura, opiniões, nível cultural, humor, atitudes. Isso dá muito mais especificidade como pessoas/avatares”. Estes avatares apresentam um estilo diferenciado.

Uma atitude comum à maioria dos nossos entrevistados, tanto os realistas quanto os híbridos, é que ambos usam as aptidões, habilidades e profissões que possuem na *real life* nas suas interações da *second life*. Há, assim, uma interrelação entre os dois mundos nas ações desenvolvidas por estes usuários. Sete dos oito entrevistados afirmaram que as atividades que desenvolvem no SL estão relacionadas com a RL. Elizabeth Abreu é designer gráfica e de 3D e afirma que “o Second Life só faz sentido quando você o faz ter sentido, levando sua experiência real para dentro do metaverso a fim de desenvolver habilidades virtuais, seja em arte, design, arquitetura, moda, educação, ou o que quer que seja o objetivo do residente.” Ainda para Abreu, “o metaverso, além de um espaço lúdico e criativo, de certa forma se tornou um espaço de investigação e experimentação, mesmo não sendo uma investigação muito profunda. (...) E até na vida profissional, isso refletiu. Por conta do aprendizado de construção de objetos, passei a estudar modelagem 3D na RL e aplicá-la no meu trabalho.

Já a estudante universitária Mariana Francisquini declara que os seus interesses são iguais na *real life* e na *second life*. “Busco no SL coisas relacionadas às minhas áreas de interesse, que tanto na RL quanto na SL são as mesmas.” Esta opinião é compartilhada pelo jornalista Dimas Lorena, que afirma que “os lugares que frequento e coisas que faço são lugares e coisas que eu gostaria de fazer (se não faço) na RL. Os interesses e os comportamentos são exatamente os mesmos.”

A designer gráfica de web Iara Coutinho afirma que o SL ajuda a desenvolver suas habilidades na profissão da RL. “Eu adoro desenhar e criar, acho que, de certa forma, é uma relação muito próxima do que faço na RL. (...) Minha profissão exige criatividade, daí uso o SL para relaxar, mas também para alimentar a mente de imagens, pela inspiração de coisas que os criadores fazem no SL.”

O fotógrafo profissional Bruno Lisboa acredita que o SL é um ambiente de investigação: “eu sou fotógrafo, trabalho com imagens, exposições, arte conceitual e o SL foi uma ferramenta que ampliou meu universo de investigação. Mais um código de linguagem e codificação para trabalhar conceitualmente”.

O professor universitário Marcos Pereira usa o SL nas suas atividades de docência como ambiente virtual de aprendizado. “Busco levar meus alunos para conhecer e sempre que possível realizo atividades educacionais no SL. A razão disso é perceber o potencial educacional do metaverso e a aposta na migração da Internet de seu padrão atual para uma abordagem 3D, o que proporcionará uma nova dinâmica profissional para os designers.

Ou seja, o que podemos concluir nesse ponto é que independentemente da categoria – híbrido ou realista – as ações no ambiente são uma extensão da real life, e portanto, o que vemos é uma diferença nas formas adotadas pelos participantes.

5.4 SECOND LIFE COMO REDE SOCIAL

Uma importante observação que conseguimos extrair com a análise de nossas entrevistas é também uma tendência da maioria dos sites e ambientes na Internet atualmente: a rede social. De acordo com Recuero, (2009) as redes sociais são formadas pela associação de dois elementos principais: atores e conexões. Segundo a autora, os atores são as pessoas envolvidas na rede, que através da interação e da constituição de laços sociais moldam a estrutura da mesma. As conexões são justamente os laços sociais criados nestes ambientes. É importante destacar a variação de interação social existente nesses laços. Os laços sociais são classificados por Recuero como fortes e fracos. “Laços fortes são aqueles que se caracterizam pela intimidade, pela proximidade e pela intencionalidade em criar e manter uma conexão entre duas pessoas”. (RECUERO, 2009, p.41). Já os laços fracos são justamente o oposto disso. Como laço social pode-se entender:

Laço social é, deste modo, composto pelas relações sociais, que são compostas pela interação, constituída em laços relacionais. (...) tais laços podem ser fortes ou fracos, de acordo com o grau de intimidade, sua persistência no tempo e quantidade de recursos trocada. Além disso, os laços têm composições diversas, derivadas dos tipos de relação e do conteúdo das mensagens. (RECUERO, 2009, p.42-43)

Outro elemento importante que está relacionado com a qualidade das conexões estabelecidas em rede é o capital social. Para Recuero, (2009, p.55) o elemento fundamental das trocas constituídas na rede é o capital social, que é construído e negociado pelos atores a partir de suas interações e permite o aprofundamento dos laços e a sedimentação dos grupos.

Consideraremos o capital social como um *conjunto de recursos* de um determinado grupo, que pode ser usufruídos por todos os membros do grupo, ainda que individualmente, e que está baseado na reciprocidade. Ele está embutido nas relações sociais e é determinado pelo conteúdo delas. (RECUERO, 2009, p.50)

Quando afirmamos que o SL é usado como rede social devemos fazer, antes, a distinção entre sites de redes sociais propriamente ditos e sites que não eram originalmente voltados para este fim, mas foram apropriados dessa forma pelos usuários. O que seriam sites de rede social? “Sites de rede social são os espaços utilizados para a expressão das redes sociais na Internet.” (RECUERO, 2009, p. 102)

Nos sites de rede social “o foco principal está na exposição pública das redes conectadas aos atores, ou seja, cuja finalidade está relacionada à publicização dessas redes.” (RECUERO, 2009, p. 104). Já quando há uma apropriação por parte dos atores, estes sites “são sistemas onde não há espaços específicos para perfil e para a publicização das conexões. Esses perfis são construídos a partir de espaços pessoais ou perfis pela apropriação dos atores” (RECUERO, 2009, p. 104)

Mas, para Recuero, (2009, p. 107) o elemento importante para se estudar essas apropriações é a verificação dos valores construídos nesses ambientes e que poderão influenciar os atores sociais. Estes sites proporcionam o aumento das conexões sociais, mas nem todo o capital social formado é relacional, ou seja, proporcionará a formação de laços fortes.

Recuero (2009) ainda discute alguns valores relacionados aos sites de redes sociais e suas apropriações por parte dos atores: a visibilidade, a reputação, a popularidade e a autoridade.

Quando afirmamos que o Second life apresenta característica das redes sociais devemos fazer tal distinção proposta por Recuero (2009). A plataforma não foi originalmente desenvolvida como site de rede social, porém, conseguimos ver elementos que caracterizam o SL dessa forma e, ainda, há apropriação por parte dos usuários de funções do sistema para sua constituição como rede social e de relacionamentos.

Primeiramente, temos a constituição de um perfil da RL e da SL, como já mencionamos anteriormente, mas, não temos a visualização da rede de amigos dos usuários. Temos, também, uma importante informação no perfil, que são os grupos que usuário participa e que acabam sendo pistas sobre o tipo de socialização que o usuário do SL faz, assim como seus interesses no ambiente.

Apesar de Recuero (2009) apontar como características das redes sociais valores como a visibilidade, a reputação, a popularidade e a autoridade, nossas entrevistas nos

mostraram que esses valores estão incluídos nas comunidades formadas no SL, além dos seguintes:

1) Encontrar parceiros:

Os relacionamentos amorosos no SL fazem parte da vida virtual, sendo comum encontrar avatares andando em pares e indicando seu compromisso nas *Tags* (mensagens que ficam em cima da cabeça do avatar). Existe no próprio perfil da SL uma opção de preenchimento do nome do seu parceiro. Elizabeth Abreu afirma que arrumar um parceiro virtual é algo bem comum no SL. “Aliás, isso é comum a todas as culturas – o ‘arrumar alguém’ é uma prioridade.”

Três dos oito entrevistados desenvolveram namoros no Second Life que migraram para *real life*. Iara Coutinho, questionada sobre a migração dos contatos do mundo virtual para a vida cotidiana, afirma que fez relacionamentos no SL. “Alguns sim, amigos mais próximos, meu namorado/marido, o conheci no SL há um ano aproximadamente e ele veio para a cidade onde vivo e estamos morando juntos.” Bruno Lisboa também vivenciou um romance no SL “Sim, tenho amizades que começaram no SL e foram para RL e permanecem até hoje, também vivi um namoro de dois anos que se iniciou no SL em 2007 e terminou somente este ano.

2) Rede de amigos:

Não só os relacionamentos amorosos migraram para a RL, mas também as amizades, já que seis dos oito entrevistados afirmaram ter conhecido pessoas no mundo virtual que passaram para o ciclo de amigos da RL. O professor Marcos Pereira declara: “Construí boas amizades no SL e reencontrei outras antigas.”

A plataforma possui o recurso para adicionar amigos que é feito por meio de uma solicitação que pode ou não ser aceita. Existe, também, a possibilidade de se mostrar visível ou invisível para estes amigos, assim como receber mensagens *offline*. A comunicação entre os amigos é feita via *chat* ou VOIP e os usuários não precisam estar no mesmo espaço ou ilha para se comunicarem com texto, mas apenas por VOIP.

As opções de interação que as plataformas disponibilizam influenciam nos tipos de laços que se estabelecerão. Um usuário pode adicionar outro como amigo, mas não manter uma relação estável e uma troca comunicativa ou de capital social com este amigo virtual. É o mesmo caso do site de relacionamentos Orkut. As pessoas adicionam familiares, amigos com quem mantém contato permanente na RL e até pessoas desconhecidas. Porém, caberá ao

usuário a manutenção desses laços. No Second Life podemos adicionar mais um aspecto que influencia na interação: a linguagem corporal através do avatar. Dessa forma, os relacionamentos virtuais tornam-se mais ricos, na medida em que acrescentamos a aproximação dos corpos, a possibilidade de beijar, tocar e até de fazer sexo virtual, sendo, inclusive, esta a atividade de maior procura na ferramenta de busca do SL. A comunicação por voz é outro elemento que acrescenta maior personalidade nas interações.

Não há, por parte dos usuários do SL, a possibilidade de visualizar a lista de amigos dos seus amigos, o que, nesse caso, o diferencia dos sites de rede social como o Orkut, Facebook e Twitter. Mas, diferentemente destes sites, há a possibilidade de reuniões de amigos em tempo real. Temos, assim, além de um ambiente de simulação e criação em 3D, uma rede de relacionamentos que, nesse sentido, apresenta um impacto real sobre a vida dos usuários, na medida em que há uma migração desses relacionamentos para a RL.

3) Pertencimento a grupos e comunidades temáticas:

Outro aspecto é a criação de comunidades temáticas, voltadas para o gosto pessoal, através da participação em grupos fechados. Temos, com essa função, a formação de um perfil mais completo, que mostre, de fato, com quem se está relacionando. Já discutimos anteriormente a construção do perfil no SL e a importância que os usuários dão aos grupos e informações inseridas no perfil. O próprio perfil RL e SL está de acordo com os sites de rede social.

O Grupo no SL é um pouco parecido com as comunidades do Orkut. Estas acabam sendo uma extensão do perfil, já que adicionam informações sobre os gostos pessoais dos usuários. Porém, também aqui devemos fazer uma observação. As comunidades do Orkut acabaram apresentando a função de identificação, muito mais do que um ambiente de discussão do tema proposto por elas. Existem comunidades que, de fato, são ativas, com a participação de seus membros, mas a grande maioria funciona como mais uma pista sobre a personalidade do usuário.

Acreditamos que a grande diferença do SL para os sites de rede social seja justamente a capacidade de desenvolvimento de comunidades ativas, assentadas em um espaço virtual de uso comum, desenvolvida, construída e constantemente modificada pelo grupo. Certamente há grupos inativos, que acabam funcionando como as comunidades do Orkut, mas em um grupo ativo a interação desenvolvida é algo inédito e qualitativamente

diferente de todos os espaços, ambientes e *softwares* desenvolvidos até o seu lançamento em 2003.

Acreditamos que a função grupo, obviamente liderada por uma ou várias pessoas, dá ao SL seu caráter mais interessante, que é o de experimentação artística e a possibilidade de criar e vivenciar em 3D as fantasias mais inusitadas dos usuários. Participar de grupos no SL possibilita a real vivência de seus gostos pessoais, tanto preconizada pela Internet. Inserido em um grupo, o usuário participa de suas atividades, se relaciona com pessoas que compartilham os mesmos interesses e vive seus sonhos e fantasias em grupo. A inserção ativa em um grupo demanda interesse e doação – de tempo, habilidades, conhecimentos e etc.

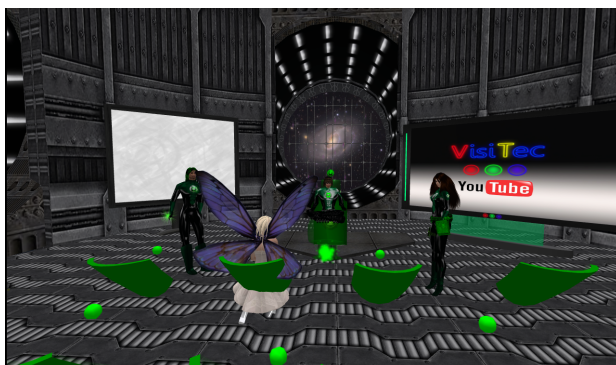
Como exemplos, podemos citar alguns momentos capturados pelas fotos abaixo, que mostram o grau de envolvimento e a constituição de comunidades dentro do SL. Todas as fotos foram tiradas no trabalho de pesquisa de campo por meio do avatar Camilinha Lemon.

Na primeira foto, o avatar Camilinha Lemon participa de uma reunião com o grupo dos Lanternas Verdes Brasil. Este grupo possui uma sede que foi construída por todos os seus integrantes, que compartilham o mesmo uniforme e respeitam uma hierarquia de postos de comando cada vez mais altos de acordo com conhecimentos sobre a plataforma e a participação nas atividades. Os Lanternas têm por finalidade ajudar os usuários brasileiros com os comandos do SL e também a formação um grupo de elite no que diz respeito ao conhecimento da plataforma. Os membros participam de reuniões semanais, nas quais são relatadas as ações desenvolvidas, bem como as informações adquiridas e a distribuição de novas atividades. Os membros participam, ainda, de reuniões com membros da Linden Lab e estão sempre atualizados com as novas diretrizes e regras do ambiente. Podemos considerá-los mentores não oficiais do SL.

Algumas das funções dos Lanternas Verdes Brasil são zelar por um ambiente saudável, ensinar os usuários a identificar itens roubados, *scripts* maliciosos e também ajudar os novos usuários com os comandos e os menus do SL. Mais informações sobre os Lanternas Verdes Brasil podem ser encontradas no site <http://lanternasverdesbr.forumeiro.org/>

Na foto dois, vemos uma festa à fantasia promovida pelo grupo Ajuda SL Brasil, com a intenção de socialização entre os voluntários. Além da ilha, que foi toda construída pelos membros do grupo, nesta ocasião a pista de dança, *pose bolls* (bolinhas que contém uma pré-programação de dança inserida), *DJs* convidados, itens de decoração, tudo foi organizado em conjunto, usando as habilidades pessoais em prol de algo para todos. Houve, ainda, uma

ajuda mútua entre os participantes para encontrar *lands* com fantasias de graça e seguras, ou seja, que de fato eram públicas e aonde os itens não haviam sido roubados ou clonados.



Reunião no QG do Grupo Lanternas Verdes Brasil



Festa à fantasia na ilha

Ajuda Brasil SL

Na foto três temos o passeio de apresentação da ilha Isle of Wyrms pela embaixadora Tiamat Bingyi. Esta comunidade é internacional e foi criada por uma jovem canadense, Daryth Kennedy, em torno da dracologia, na mesma linha do Senhor dos Anéis de Tolken. Nesta comunidade, há regras para que se consiga adquirir um avatar adulto, pois os dragões adultos são raros e apenas ficam disponíveis nas trocas de estação, em número limitado para compra. Iara Coutinho afirma que a atmosfera, assim como toda a mitologia criada em torno dos dragões, a impressionaram de forma que se sentiu atraída pelos imponentes avatares. “Há um sorteio, é como um grande ritual no qual você espera ansiosamente para ganhar ou comprar o seu primeiro avatar adulto e, assim, ingressar no conselho dos dragões”. Temos, na foto, os ovos dos avatares adultos que estarão disponíveis na próxima estação, bastando clicar neles para uma visualização momentânea no meio da catedral.

E, finalmente, na foto quatro, temos a Isle of Fayre, na qual o avatar Camilinha Lemon participa, com outra integrante, de uma dança de magia. Esta ilha funciona também como *freebie*, ou seja, como loja de itens especializados para fadas.



Catedral dos dragões – Isle of Wyrms



Ilha das Fadas

O que pretendemos ilustrar com essas imagens são as diversas ações do avatar no ambiente que está, neste caso, relacionadas com os grupos em que ele participa. Dessa forma, a inserção em grupos molda a interação, a sociabilidade e a rede de amigos que irá se constituir.

Acreditamos que o SL mostra-se um ambiente propício à integração dos usuários em grupos temáticos, que estão relacionados com os gostos pessoais e os tipos de ação que este usuário pretende desenvolver no ambiente. Estas ações tornam-se mais ricas e envolventes na medida em que temos a visualização em 3D, ou seja, as características do sistema – a construção em 3D de tudo que a imaginação permite e a função grupo – propiciam a integração dos usuários em grupos e comunidades.

De acordo com nossas entrevistas, podemos perceber que a participação dos usuários em grupos é mais freqüente na SL do que na RL conforme a tabela abaixo.

Entrevistados	Participa de grupos na RL	Participa de grupos na SL
Iara Coutinho	Sim	Sim
Henrique Carvalho	Não	Sim
Elizabeth Abreu	Não	Sim

Dimas Tadeu	Sim	Não
Bruno Lisboa	Não	Não
Tânia Odete	Não	Sim
Mariana Francisquini	Não	Sim
Marcos Pereira	Não	Sim

Em relação aos tipos de avatares e á sua inserção em grupos podemos observar que os avatares humanos (incluindo aí os avatares realistas mais os híbridos que são humanos) se inserem melhor em todos os grupos, já que as comunidades humanas e os avatares humanóides são maioria, apesar de existirem comunidades que são específicas para cada tipo e não permitem a entrada de humanos.

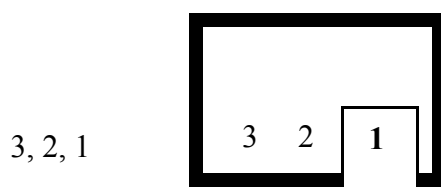
Já os avatares híbridos não humanos tendem a formar grupos mais específicos que estão, geralmente, atrelados à forma que escolheram. Ainda há, como afirmamos anteriormente, um preconceito com formas diferentes da humana, o que torna-se uma barreira para a socialização. Dessa forma, os híbridos fecham-se em grupos de iguais na tentativa de serem mais bem compreendidos.

6 CONCLUSÕES

Para compreendermos a construção de avatares no ambiente Second Life, analisamos, em nossas entrevistas, três aspectos que estão relacionados com as categorias de Peirce, ou seja, o aspecto estético (primeiridade), de ação (secundidade) e de valores e de sociabilidade (terceiridade).

Em avatares classificados como “híbridos” chegamos às seguintes conclusões:

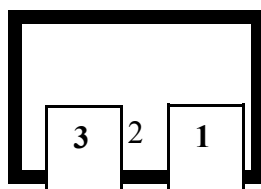
1) No seu aspecto estético, estes usuários apresentam uma construção de avatar mais rica, por explorarem melhor as três categorias. No caso dos nossos entrevistados, a forma adquirida, seja de um dragão, ou mesmo de um humano que não pretende ser realista, foge da forma corporal real dos usuários, o que permite uma maior experimentação e exploração de suas identidades e dos próprios recursos do sistema. Sem um parâmetro de criação, como no caso dos avatares realistas, a formação do avatar fica mais livre e transita melhor pelas três categorias, ampliando o leque de possibilidades com o destaque da categoria da primeiridade, que encontra-se predominante em gênero e grau. Gênero porque encontramos uma maior variedade de tipos – tudo que não é humano mais o humano não realista. Em grau porque há, de fato, uma criação livre que explora as ferramentas de edição do sistema em toda a sua capacidade de criação.



2) Já na ação dos usuários híbridos, podemos dizer que há uma predominância da categoria da terceiridade, pois possui uma ênfase do aspecto de rede social no uso do ambiente pelos interatores, que podemos justificar com a migração dos relacionamentos da second life para a real life, conforme exemplificamos anteriormente. Os híbridos também afirmaram possuírem a mesma personalidade da sua real life, o que é de fato interessante, na medida em que o corpo que eles possuem no SL se difere muito do corpo real. Nesse sentido, vemos uma experimentação apenas no corpo virtual e não em mudanças de pensamento e ações.

Porém, a forma, ou seja, o fator estético interfere e molda a sociabilidade destes tipos no ambiente. Ser um dragão, por exemplo, modela suas ações, os tipos de interação que irá estabelecer e as comunidades que irá frequentar.

Aqui, também, os híbridos apresentam uma experiência no ambiente mais rica do que os realistas. Por explorarem formas diferentes do humano, as narrativas construídas serão distintas, assim como a rede social que se estabelece, os tipos de pessoas com as quais se relaciona, as atividades desenvolvidas no ambiente, as comunidades e ilhas que frequenta, ou seja, a imersão na subcultura que norteará a interação no ambiente. De acordo com os entrevistados híbridos, a possibilidade que o ambiente proporciona de ser diferente do que se é na *real life* é o diferencial do Second Life, permitindo a existência de outros tipos de experiências. Afirmamos que a experiência do híbrido é mais rica do que o realista no sentido de que explora nuances que vão além daquelas que a representação humanóide proporciona. A vivência de narrativas diversas daquelas que podemos ter na *real life* se dá pela escolha do tipo e como este irá agir num ambiente com múltiplos tipos de interação.



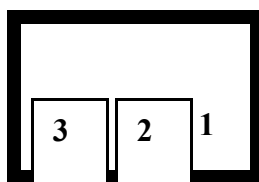
3) Em relação aos valores e a sociabilidade destes usuários no ambiente, podemos dizer que a forma interfere nas demais categorias, já que esta irá incluir ou excluir os usuários em determinados grupos. Os avatares não humanos, por representarem sub-culturas da Internet, como *furries*, jogadores de RPG *online* e etc, acabam criando comunidades temáticas e mais restritas, que estão diretamente relacionadas com a forma adquirida no ambiente. No caso dos dragões, temos a imersão do usuário em uma mitologia própria e estes frequentarão comunidades relacionadas com esta temática e se relacionarão com pessoas que possuem algum interesse e identificação com dragões. Os itens, vestuário, posturas e programações são distintos dos avatares humanos. É o caso da comunidade dos dragões na ilha Isle of Wyns, que admite todo tipo de avatar, mas é criada em torno do tema dragão, assim como foi construída de forma a dar maior flexibilidade a estes seres. Nesse sentido, podemos dizer que estes usuários acabam perdendo um pouco de seu caráter coletivo. Há uma degerência, mas que não é completada, já que eles acabam, muitas das vezes, se relacionando apenas com seus pares. Há, dessa forma, a criação de um mundo paralelo, ou seja, comunidades que se desenvolvem baseadas numa escolha estética e social, que modificam a ação do usuário no sistema.



Em relação aos avatares realistas temos as seguintes observações a fazer:

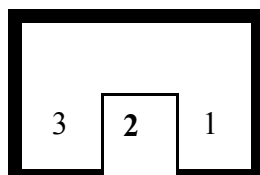
1) No aspecto estético, estes tipos não exploram muito a categoria da primeiridade. Como já tem um propósito, ou seja, o de serem iguais às suas formas corpóreas da *real life*, estes usuários ficam concentrados nas categorias de secundidade e terceiridade. Há, apenas, por parte dos usuários de avatares realistas, a modificação de alguns aspectos que não estão de acordo com a sua aparência física na *real life*, na variação de cores de cabelo, olhos e poses. Somente neste sentido eles estariam explorando a categoria da primeiridade e utilizando os recursos do sistema para a inovação de sua forma de representação, ou seja, teriam um grau de hibridismo, mesmo que pequeno.

Os realistas estão concentrados na secundidade porque seus avatares reforçam o aspecto existencial dos interatores, já que o avatar torna-se um índice dos usuários, como uma fotografia em 3D. E na terceiridade, porque com base em estudos já existentes e de acordo com a observação de nossos entrevistados, há, no caso dos humanos, a criação de um avatar padrão, ou seja, um hábito de representação que se repete.

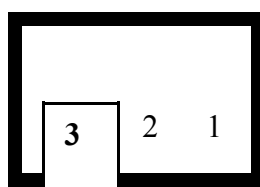


2) Na ação destes usuários temos uma ênfase na categoria da secundidade, pois os usuários afirmam apresentarem na *second life* as mesmas ações da *real life*. Podemos perceber, de acordo com as respostas dos entrevistados, que não há representação de personagens nas suas interações na *second life*. Os participantes alegaram, ainda, que suas ações no ambiente são uma extensão das interações da *real life* e que decidiram fazer um avatar realista por gostarem de como se parecem na *real life*. Ainda, assim como nos avatares híbridos, a ação é marcada pelas redes sociais. Estes usuários usam o Second Life como um Orkut em 3D, ou seja, incluem mais um espaço de interação na rede.

Em relação ao aspecto estético, este acaba reafirmando o caráter existencial do usuário, já que há um reconhecimento, por parte do próprio usuário e de seus conhecidos na *real life*, de que ambos, avatar e interator são iguais. Ser igual e reconhecível estimula ações semelhantes as da *real life* e a não representação de um personagem, mais comum nos híbridos.



3) Em relação à sociabilidade dos avatares realistas, podemos afirmar que estes acabam se inserindo melhor no coletivo, já que os humanos são a maioria no ambiente. Desse modo, a maioria das ilhas é feita para a interação de humanos e estes não causam estranheza aos usuários, nem sofrem preconceitos, diferentemente dos tipos abarcados pela categoria dos híbridos. Há, sim, preconceito em relação aos humanos que não se enquadram no avatar padrão. Dessa forma, há uma ênfase na categoria da terceiridade em relação aos valores e à sociabilidade destes usuários, que acabam sendo semelhantes às de sua *real life*. Assim, o ambiente acaba reforçando as crenças e os hábitos desse tipo de usuário, ao invés de uma possível mudança. O realismo buscado por este tipo de usuário na construção de seu avatar acaba reforçando e relembrando suas convicções reais.



Podemos, então, concluir que o tipo híbrido, por trabalhar melhor nas 3 esferas (estética, ação e valores) está mais apto para uma possível mudança de hábitos e mais próximo do pragmatismo peirceano delineado por nossa pesquisa. Já o avatar realista usa os recursos de construção de avatar do Second Life na busca de um realismo total, o que o condiciona a um comportamento normal, como em sua *real life*.

Até onde pesquisamos, podemos dizer que os efeitos da plataforma, no sentido de influenciar pessoas a mudarem hábitos de pensamento, de ação e de valores são limitados. Em geral, a plataforma é utilizada pelos usuários como um ambiente de exploração de novas

formas físicas diferentes daquelas dos usuários, seja na criação de um “eu” idealizado ou na exploração de formas impossíveis na *real life*. Os corpos digitais acabam sendo diferentes do corpo real, mesmo nos avatares realistas, que incluem alguma característica que não possuem no seu corpo real.

Mudanças na personalidade também não foram exploradas pelos participantes, já que todos afirmaram ter a mesma postura e personalidade na *real life* e na *second life*, explicando, assim, os valores de padrão de beleza e preconceitos contra tipos diferentes. Dessa forma, o avatar é utilizado pelos usuários como um dispositivo de transcendência apenas no que diz respeito ao corpo físico e não nas ações, valores e pensamento.

Portanto, a interface dos games e ambiente virtuais, ao permitir a criação e personalização do avatar, tornam-se instrumentos importantes no sucesso do produto, assim como na satisfação pessoal desses usuários, que dão ênfase à exploração e construção do corpo virtual em detrimento de novas experiências proporcionadas por um ambiente livre, como o SL. Também enxergamos uma tendência, que vem sendo explorada em diversos sites da Internet, que é o uso do Second Life como rede social.

Finalmente, vislumbramos um desdobramento dessa pesquisa, que seria possível de ser realizada por meio de uma tese de doutorado. De fato, conseguimos identificar que o tipo híbrido de avatar está mais apto a uma possível mudança de hábitos, possibilitada por um ambiente de livre construção em 3D, sem uma narrativa imposta e regras restritas, como é o caso do Second Life.

Dessa forma, poderíamos desenvolver uma nova pesquisa em dois momentos. Em primeiro lugar, mapear, nos três aspectos que desenvolvemos para esta pesquisa, a *real life* de alguns usuários antes de sua entrada no Second Life e após dois anos de uso da plataforma, na intenção de investigar possíveis mudanças de pensamento, ação e de valores que o ambiente poderia ter proporcionado à *real life* desses usuários.

Outra vertente de pesquisa poderia partir da conclusão que chegamos a respeito de que a única mudança experimentada no ambiente é a possibilidade de modificar e ter outro corpo, este virtual, sendo que a personalidade e identidade dos usuários mostraram-se as mesmas *online* e *offline*. Dessa forma, poderíamos fazer um estudo mais aprofundado, ainda utilizando as categorias desenvolvidas aqui, para fazer uma comparação mais detalhada entre o corpo físico dos usuários e seu corpo virtual. Levando em consideração dados sobre idade,

sexo, peso, cor, identificação, gênero, além da utilização de um *corpus* maior, na tentativa de descobrir como essa mudança corporal no SL tem impactos sobre a vida real dos usuários.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDACHT, Fernando. **A síndrome de prometeu**: Um obstáculo no desenvolvimento do campo da Comunicação. 2004. Disponível em http://www.intexto.ufrgs.br/n13/andachdt_art.html. Acesso em: 28 nov. 2008.

AU, Wagner James. **Os bastidores do Second Life**: notícias de um novo mundo. São Paulo: Idéia & Ação, 2008.

AUGÉ, Marc. **Não Lugares – Introdução a uma antropologia da sobremodernidade**. Rio de Janeiro: Bertrand, 1994.

BARNES, Susan. **Presentation of self**: theory e methods. In BRAGA, Adriana A. (Org.) CMC, Identidades e Gênero. 1. ed. Covilhã, Portugal: Universidade da Beira Interior - LabCom, 2005. v. 1. 267 p. Disponível em: <http://www.labcom.ubi.pt/Livroslabcom/pdfs/braga_adriana_cmc.pdf>. Acesso em: 10 out. 2008.

BRUNS, Axel. **Blogs, wikipedia, second life, and beyond**: from production to produsage. New York: Lang Publishing, 2008.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 2001
_____, **A sociedade em rede**. (vol 1). São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CASTRONOVA, Edward. **Synthetic Worlds**: The Business and Culture of Online Games. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. Arte de fazer. Petrópolis, RJ: Editora: Vozes, 1994.

DONATH, Judith. **Mediated faces**. In M. Beynon, C.L. Nehaniv, K. Dautenhahn (Eds.). *Cognitive Technology: Instruments of Mind* Proceedings of the 4th International Conference; 2001. Disponível em: <<http://smg.media.mit.edu/papers/Donath/MediatedFaces/MediatedFaces.CT2001.pdf>> Acesso em: 10 out. 2008.

DUARTE, M.Y.M, **Estudo de caso**. In Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. Editora Atlas, 2006.

DUCHENEAUT, N; WEN, M; YEE, N; WADLEY, G. **Body and mind**: a study of avatar personalization in three virtual worlds. In Proceedings of the 27th international conference on Human factors in computing systems. New York: ACM, 2009.

FALCÃO, Thiago. **Universo, metaverso, multiverso**. 2007. 97f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2007.

FILIPPO, D., RAPOSO, A., ENDLER, M. E FUKS, H. **Ambientes Colaborativos de Realidade Virtual e Aumentada**. In: Realidade Virtual e Aumentada – Conceitos, Projetos e Aplicações. Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação. ISBN 85-7669-108-6, Cap. 9, p. 168-191. Porto Alegre, 2007. Disponível em: <http://groupware.les.inf.puc-rio.br>

FRACOTES viram musculosos em avatares de realidade virtual. Folha Online. 6 ago. 2008. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u430366.shtml>>. Acesso em: 20 ago. 2008.

FREUD, Sigmund. **O mal-estar na cultura**. Tradução de José Otctávio de Aguiar Abreu. Rio Janeiro: Imago, 1997.

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

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1994.

KROMAND, Daniel. **Avatar Categorization**. Authors & Digital Games Research Association (DiGRA) Conference, 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/07311.16435.pdf>> Acesso em: 28 fev. 2010.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34. 1996.
_____. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

LORENA, Dimas Tadeu Filho; WENZEL, Camila. **A degenerescência sígnica do metaverso: estudo comparativo entre a web e o Second Life**. 2007. In Comunicação e tecnologias. Rio de Janeiro: E-papers, 2009.

MACHADO, Arlindo. **Regimes de imersão e modos de agenciamento**. In Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador: Bahia/ INTERCOM. (CD), 2002.

MAGNO, MD. **Revirão 2000/2001**. Rio de Janeiro: Nova Mente, 2003.

MARCONDES FILHO, Ciro. Espaço, Território, Espaço Virtual. In: **Pensar, Pulsar**. São Paulo: Edições NTC, 1996.

MARTIN – BARBERO, J. **Dos meios as mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia**. Rio de Janeiro. Editora UFRJ. 2001.

MERRELL, Floyd ; QUEIROZ, João . **Borges e as categorias lógico-fenomenológicas de Peirce**. Alea. Estudos Neolatinos, v. 10, p. 288, 2008.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PEIRCE, Charles Sanders. **Collected Papers.** 8 vols, Cambridge: Haverd University Press. (1931-1958)
_____, **Semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2008.

PIMENTA, Francisco J. P. **Novo Conservadorismo e Ambiente Hiperfídia.** In Fronteiras, Vol 1, no. 1. São Leopoldo: UNISINOS; 1999.

_____, **Pragmatismo:** referência epistemológica para ciberativistas. In Anais do XV Encontro da Compós, Bauru: São Paulo, 2006.

_____, **Semiótica, como teoria da representação, e o campo da comunicação.** In Anais do XVI Encontro da Compós. Curitiba: Tuiuti, 2007.

PRADO, Gilbertto. **Desertesejo:** um projeto de ambiente virtual de multiusuário na Web. In: Catálogo Eletronic Art Exhibition. 13th SIBGRAPI 2000. Brazilian Symposium on Computer Graphics and Image Processing. Caxias do Sul: Lorigraf, 2000.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador:** Porto Alegre: Sulina, 2007.

QUEIROZ, João. **Sobre o modelo triádico de representação de Charles S. Peirce.** In Interlab: Labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na Internet.** Porto Alegre: Sulina, 2009.

RUDIGER, Francisco. **Elementos para a crítica da cibercultura:** sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos:** Como as linguagens significam as coisas. 2a ed. São Paulo: Pioneira, 2000.

_____, **Estética:** de Platão a Peirce. São Paulo: Experimento, 1994.

_____, **Contribuições do Pragmatismo de Peirce para o avanço do conhecimento.** Revista de Filosofia, Curitiba, v.16 n.18, p.75-86, Jan/jun, 2004.

_____, **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007.

SILVA, Adelina. **Mundos Reais, Mundos Virtuais:** Os Jovens nas salas de chat. Revista Textos de la CiberSociedad, 6. Temática Variada. 2005. Disponível em : <<http://www.cibersociedad.net>> Acesso em: 06 fev. 2010.

SILVEIRA JUNIOR, P. M ; PIMENTA, Francisco José Paoliello. **Degenerescência e revirão:** Convergência útil para o campo da comunicação? In Anais do VIII Encontro da Compós, Belo Horizonte, 2009.

TURKLE, Sherry. **La vida en la pantalla:** La construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Paidós, Transacciones, 1997.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico as perspectivas do tempo real.** Rio de Janeiro: Editora 34. 1993.

WAGGONER, Zach. **My Avatar, My Self:** Identity in Video Role-Playing Games. Editora McFarland, 2009.

WERTHEIM, Magareth. **Uma história do espaço de Dante à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: Planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2001.

APÊNDICE

Entrevistas na íntegra com os participantes da pesquisa

1) HÍBRIDO 1 – (entrevistas feitas nos dias 20/07/09 e 17/08/09)

SL: TIAMAT BINGYI

RL: IARA COUTINHO

Questionário SL

1) Nome do avatar, tempo de vida do SL e principal atividade no SL?

Meu nome de SL é Tiamat Bingyi , tenho acesso desde finzinho de março de 2007, principal atividade ficar bagunçando por aí e de vez em quando ajudar os outros como mentor e como guia na ilha dos dragões. (IoW - Isle of Wyrms)

2) Tem conhecimento sobre o ambiente, das ferramentas? Já construiu alguma coisa? Sabe programar?

Sim, tenho, construo pequenas coisas, bem simples, algumas animações, editar objetos e avatares, mas programar ainda sou completamente iletrada.

3) Quanto tempo passa em média no SL por semana?

Umás 20h mais ou menos.. acesso normalmente de noite depois de jantar, quando posso descansar e relaxar um pouco. Aos fins de semana a frequência aumenta se eu não tiver nada para fazer, sair, visitar amigos e família. :)

4) Como descobriu o SL?

Eu frequentava foruns internacionais de rpg e dracologia, vi alguns amigos mostrando fotos muito interessantes e como estavam customizando seus avatares..

isso foi lá por 2005, mais ou menos. mas meu pc não suportava o SL por isso esperei até 2007 para comprar um potente o suficiente e me logar.

5) Joga outros games online?

Joguei muito rpg via forum, mas sempre via games online com ressalva, adoro jogos e seu como perco a noção do tempo neles, pensando em não deixar minhas filhas de lado, sempre evitava.

6) Participa de algum grupo ativamente? Porque escolheu esse grupo? (SL e RL)

Sim. Participo da comunidade de IoW, os dragões de Daryth Kennedy, uma comunidade internacional enorme, como artesã e embaixadora.. trabalho ensinando sobre os dragões e avatares de lá, sobre rpg em geral, construindo coisinhas bobas para diverti-los. Gosto de ajudar os outros, por isso me inscrevi para ser Second Life mentor tbm e assim ajudar os novos residentes que chegam ao SL. E, por ultimo, mas não menos importante, participo do grupo dos lanternas verdes do brasil, um povo super bacana que age como voluntários no SL ajudando os residentes.. São como mentores não oficiais. Me identifiquei muito com eles e os ajudo com informações da Linden Lab e tentando direcionar e contribuir de alguma forma.

7) O que faz do SL interessante para você?

Ah!! eu amo a criatividade das pessoas, as ilhas , roupas, avatares que fazem.. isso pra mim é o melhor do SL. Um mundo feito por seus residentes. E Tbm a forma como nos aproximamos... nos chats como msn, icq, foruns, é bacana vc ter o contato com gente do mundo todo, mas no SL por ser tudo 3D, a interação é muito maior. vc aprende, entende o amigo muito mais rápido pq pode vê-lo, mostrar objetos, interagir.. eheheheh fazer mímica quando não compreende.. é muito mais intensa essa troca. O aprendizado de linguas

estrangeiras é muito mais fácil num ambiente assim. Meu inglês melhorou muito depois que comecei a entrar no SL.

8) Lugares que mais frequenta no SL?

hum.. eu adoro estar em IoW, mas tbm visito outras ilhas de tema fantasia medieval. gosto muito de Avaria Tor (Grendel's Children) e Mata Atlântica. Talvez por na vida real ser humana e viver em cidade grande, não me interessa muito por ilhas urbanas. Sempre que dá, visito ilhas brasileiras, mas, nem sempre sou bem recebida por estar sempre vestindo avatar não -humano.

9) Quais operações você realizou para se chegar nesse avatar?

hum... primeiro dia de SL ja me mostraram IoW. apaixonei-me e fiquei. eheheh depois juntei uma grana e comprei meu primeiro dragão. As edições vieram em seguida, pq como os humanos que trocam de pele e cabelos buscando algo que os identificasse, fiz o mesmo. Sou uma dragoneza de fogo e procurei dar uma forma pra mim mesma. Tenho diversos avatares, mas sempre que posso edito cores e alguns detalhes para que todos tenham minha "identidade". Ja tinha uma forma pré-concebida na mente, então pequei o avatar original, tirei uns chifres, adicionei uma crista de outro avatar que vi e adorei - misturando partes- mais tarde veio a aliança, um pequeno anel dourado com o nome do meu parceiro (Anima Raymaker) escrito no chifre esquerdo e recentemente o anel esmeralda, símbolo dos lanternas verdes.

10) O que você acha que seu avatar tem de você? O que nele representa de alguma forma você?

Ah.. tudo. ele é o meu alter-ego. Não é uma mera bonequinha. Antes do SL eu ja possuía uma "identidade virtual" , era Tiamat, quando entrei no SL pude finalmente dar uma forma 3d a ela.

11) Porque você decidiu não ser você mesmo (ter um avatr humano por ex.) no SL?

Porque eu ja possuía um "alter ego" na internet, como "personagem" para salas de bate papo, foruns de rpg, e porque adoro dragões e mitologia no geral. Se eu ja sei como é ser humana na

vida real, estou bastante safisteita e o SL me permite ser outra coisa, então ótimo! Resolvi cair de cabeça no SL e me construir completamente criatura, habitar ilhas de fantasia medieval e interagir com os outros como se fosse mesmo uma criatura. como se estivesse "dando" vida ao meu personagem, alter ego.

12) O que você faz no SL?

Primeiro de tudo, ajudo os outros. é um ótimo meio de iniciar contato. Os comandos do Second Life não são algo simples mesmo para quem está habituado a jogos multiplayer. vi e vejo muita gente confusa, frustrada ou cometendo delitos simplesmente porque não conhecem as regras ou não percebem que o outro avatar na frente é outra pessoa, digna de tanta atenção e respeito quanto vc. Na ilha dos dragões tbm ajudo, mostro as ilhas, ofereço para um passeio nas minhas costas (hehe, não foram pouco os comentarios de "Wow! me sinto como se vivesse um filme!!"), sirvo de interprete para brasileiros portugueses, pessoas que falam espanhol, ja que a ilha dos dragões (IoW) é algo incomum no SL, fugindo do padrão "cidade costeira", é bonito e merece ser mostrado. acho que todo residente pode apreciar o lugar melhor se souber o que está acontecendo e as regras dali.

Além de ajudar, adoro sair com meus amigos e passear com amigos em festas e ilhas diversas, participar de torneios de justa, pescaria, regatas de barco a vela, vôo, e rir muito. gosto de visitar as criações e ilhas de outros residentes e aprender coisas novas, seja construindo, seja no idioma estrangeiro, seja apenas interpretando.

13) O fato de seu avatar ser um dragão influencia nas suas ações?

Sim, e muito. hehehehehe Existem ilhas que não apreciam avatares grandes, maiores que o tamanho humano, para esses lugares tive que criar uma forma "meio-dragão", bípede e do tamanho humano. Aprendi a ser discreta nesses lugares ja que me orgulho do meu avatar e muita gente, achando diferente aproveita para fazer gracinhas ou comentários preconceituosos. Como dragão é habitual receber perguntas do tipo "vc é mansinho, não vai me comer ou queimar" - tive que criar respostas e oferecer bolachas para quebrar esse "gelo", e até mesmo oferecer passeios nas minhas costas para que compreendam melhor. Outra: não gosto de ilhas em que não possa voar. As ilhas podem ser configuradas, alguns proprietários as colocam como "proibido voar". para um dragão ficar preso ao terreno é mais ou menos como perder sua liberdade, voltar a ser apenas uma serpente.

14) Ao construir / modificar seu avatar você se importa com a opinião dos outros? Pensa no que seus amigos vão pensar? Aceita opiniões?

Hum, acho que sim, como qquer outro desenho ou coisa que faça, sempre fico curiosa sobre a opinião dos outros, mas não ao ponto de interferir na idéia. opiniões e dicas são sempre bemvindas visando facilitar o trabalho, não interferindo no projeto. Acho que montagem do seu avatar é algo bem pessoal.

15) Você acredita que o tipo do seu avatar interfere na sua convivência social?

Sim, uma vez dragão é comum que eu busque outros que vejam o SL e apreciem as mesmas coisas que eu. Tenho muitos amigos humanos e não humanos, e furries, mas nem sempre um avatar humano tam tantos amigos criatura ou furry.

Como aprecio ilhas de temática fantastico medieval também contribui para que a convivência seja maior com residentes que optaram por esses tipos de avatares

16) Como a comunidade / grupo(s) influenciaram na criação do seu avatar?

hum... no meu segundo dia de SL um amigo mentor que ja sabia da minha paixão por dragões levou-me a ioW. Morri de paixão pela ilha e pelos imponentes avatares que haviam ali formando a comunidade local. Resolvi que ficaria ali , aprenderia até que pudesse me tornar também um dragão como eles. Em IoW ha regras para que vc consiga adquirir um avatar de dragão adulto, as festas e eventos ali são todos segundo a temática, máquinas com animação de danças são próprias para avatares dali de forma que vc acaba sendo envolvido pela atmosfera. Nos meses que antecederam o solstício de verão (inverno aqui para nós brasileiros) fui conhecendo e me enturmando com a comunidade a um ponto de ser chamada como voluntária do grupo de staff da ilha. A criadora dos avatares de IoW determinou que os dragões adultos fossem raros, de forma que apenas nas trocas das estações (solstícios e equinócios) eles ficassem disponiveis para compra e em número limitado. Ha um sorteio, é como um grande ritual no qual vc espera ansiosamente para ganhar/comprar o seu primeiro avatar adulto e assim ingressar no conselho dos dragões. Tive tempo para observar cada um dos avatares e descobrir com qual me identificava mais. qual "me escolheria". No SL ha outros criadores de avatres de dragões, antes de me tornar uma adulto de fogo de iow (e depois comprar o avatar de Tiamat, que inicialmente era o avatar por que tanto ansiava - o

avatar de Tiamat não entra no sorteio e apenas quem já é membro do conselho pode comprar um, deixando o avatar de Tiamat ainda mais rara do que os dragões adultos) eu já adquirira avatares de dragões. Gosto muito deles, e os editei para que se "parecessem" comigo, mas aquela que é a minha "forma" oficial é mesmo o adulto de fogo (e não Tiamat, como achei que fosse...ehehehe acho que a emoção de ganhar meu primeiro avatar adulto foi tão grande que a considero como minha forma primal. Tenho o avatar de tiamat, tenho outros avatares que acho lindo, avatares de outros criadores que possuem AO fantásticos, ou são muito bem feitos, melhores que os avatares de IoW. mesmo assim, aquela forma adulta de fogo, é o meu "eu" virtual. :) Se vc quer ver Tiamat Bingyi, provavelmente a verá mais frequentemente como um grande dragão de fogo de cristas laranja brilhante como labaredas. (dragões podem mudar de forma, por ~isso não me preocupo em ser flagrada usando outra forma ou outro dragão.)É uma forma de honrar a emoção de ter sido "escolhida" pelo fogo, honrar todos os bons momentos, amigos e exemplos que encontrei em iow, o "eu-Tiamat" virtual era como a deusa babilônica ou o dragão de 5 cabeças do desenho animado e dos jogos de rpg ad&d, mas foi IoW e a comunidade que me ajudaram a definir o meu "eu-Tiamat" avatar.

HÍBRIDO 2 – (entrevista feita no dia 30/08/09)

SL: ANIMA RAYMAKER

RL: HENRIQUE CARVALHO

Questionário SL

1) Nome do avatar, tempo de vida do SL e principal atividade no SL?

Anima Raymaker, 3 anos, residente, tradutor e guia voluntario.

2) Tem conhecimento sobre o ambiente, das ferramentas? Já construiu alguma coisa?

Sabe programar?

Sim, poucos avatares, geralmente modificação de pre-existentes, principio basico de LSL.

3) Quanto tempo passa em média no SL por semana?

20 horas.

4) Como descobriu o SL?

Foi inusitado a descoberta. Quando eu ainda trabalhava como auxiliar administrativo em um Cyber Café eu procurava emuladores para dedicar jogos online pagos com que os clientes não poderiam pagar, e nessa procura achei o secondlife por entre as paginas de procura no google.

5) Joga outros games online?

Primeiramente a pergunta seria "joga algum game online" que o Secondlife possui uma interação e sistematização que difere de um jogo online comum como os rpgs massivos ou parecidos. Mas sim jogo, World of Warcraft.

6) Participa de algum grupo ativamente? Porque escolheu esse grupo? (SL e RL)

Participo de algumas comunidades que residentes em um complexo de sims com temática voltada aos dragões. Escolhi por ser de todas as comunidades de SL que já presenciei a mais serena, seria e tranquila com relação a sua própria cultura e sociedade. Com questão a grupos na realidade não tenho nenhum para citar.

7) O que faz do SL interessante para você?

O Princípio com que o secondlife foi criado me interessa, ferramenta online de interação, criação e programação em terceira dimensão, portanto tudo o que é gerado pelos residentes atrai minha atenção, desde avatares até sims e continentes inteiros.

8) Lugares que mais frequenta no SL?

Lojas e sims de avatares místicos, mutantes e fantasiosos como Grendell Children (complexo de avaria), Isle of Wyrms (limbo, cathedral, etc...) Rocket City Furmeet.

9) Quais operações você realizou para se chegar nesse avatar?

Depois de aprender a manusear a ferramenta com ajuda de alguns itens de graça comecei a vender itens simples, como caudas que respondem ao toque, mandíbulas móveis ao teclar, anéis e brincos personalizados até conseguir lidens o suficiente para comprar alguns avatares de dragões, e com inúmeras peças de tais montei e moldei um tal que me agradasse com minha personalidade e caráter.

10) O que você acha que seu avatar tem de você?

O que nele representa de alguma forma você? Meu avatar tem tudo o que eu sou, pelo simples fato de ser eu o controlador. Ao contrario de muitos residentes que usam da ferramenta com finalidade de jogar um personagem, eu não interpreto ninguém, o dragão com que eu sou visto através de meu avatar tem a mesma personalidade e caráter com que eu vejo minha vida.

11) Porque você decidiu não ser você mesmo (ter um avatr humano por ex.) no SL?

Ser um indivíduo humano em um mundo com possibilidades quase infinitas de ser outra criatura, entidade ou qualquer outra coisa é simplório, ordinário e até mesmo em alguns pontos medíocres demais para mim.

12) O que você faz no SL?

Faço companhia para minha companheira ao tempo que busco inovações no quesito avatares de novos criadores e até de antigos criadores que inovam suas criações.

13) O fato de seu avatar ser um dragão influencia nas suas ações?

Não, minhas ações como dragão são as mesmas com que tenho como humano na realidade.

14) Ao construir / modificar seu avatar você se importa com a opinião dos outros? Pensa no que seus amigos vão pensar? Aceita opiniões?

Aceito opiniões sim porem não as dou valor, o "se importar" com a aprovação de sua aparência aos olhos dos outros é algo fútil demais para ser valorizado e que infelizmente isso ocorre na sociedade atual. Minha aparência depende apenas de minha própria satisfação e não a dos olhos alheios.

15) Você acredita que o tipo do seu avatar interfere na sua convivência social?

Sim interfere, por simples questão cultural, sabemos em um mundo monoteísta onde religiões de origem medieval tratam dragões como criaturas repugnantes, monstruosas e dignas de repudio pela tendência destrutiva e maléfica que são tratadas em seus registros.

Porem independente do avatar meu próprio caráter já me interfere na convivência social, já que céticos, ateus e pessoas com tendências anarquistas não são vistas com bons olhos.

16) Como a comunidade / grupo(s) influenciaram na criação do seu avatar?

Não foi uma influencia mas sim uso, antes da comunidade de dragões do Secondlife eu já era um dragão inworld sem qualquer comunidade, então o que foi feito é apenas uso de peças dos avatares que a comunidade vende para modificar e adequar mais a aparência que eu gostaria de ter no secondlife.

Questionário RL

17) Nome, idade, profissão.

Henrique Carvalho, 22 anos, estudante/analista de atendimento empresarial de banco.

18) Na RL você participa de algum grupo ativamente, trabalho voluntário?

Não.

19) As amizades e relacionamentos do SL migraram para RL?

Poucas.

20) A sua aparência na RL é igual a do seu avatar? Por quê?

Não, por que não possuo escamas, chifres, asas, caudas, garras... etc.

21) O que você faz no SL é um prolongamento da sua RL? Em relação as pessoas e os ambientes que você frequenta? Por quê?

Não, minha realidade independe completamente do SL, tudo o que é feito em minha vida não é transgredido para esse mundo, portando não existe prolongamento da RL para SL.

22) Suas atividades no SL têm alguma relação com a sua RL?

Não.

23) Você acredita que a aparência na RL influencia na sua convivência social?

Sim.

24) O avatar é a maneira como você se apresenta no SL, como seu corpo na RL. O que seu avatar transmite da sua RL?

Personalidade

25) As mudanças que você faz no seu avatar (trocando de avatar, ou acessórios, ou partes do corpo) estão relacionadas com as suas mudanças a RL?(de humor, aparência, etc.)

Não

26) Cite alguma característica do seu avatar que não se parece com você na sua RL ou que só pode existir no SL e diga o porquê de usá-la.

Asas, cauda, garras, chifres, escamas escuras... as uso por justamente ser possível usa-las.

3) HÍBRIDO 3 – (entrevista feita no dia 02/09/09)

SL: LUCRECIA SLADE

RL: ELIZABETH ABREU

Questionário SL

1) Nome do avatar, tempo de vida do SL e principal atividade no SL?

Lucrecia Slade, rezzday: 08/06/2007, 2 anos e dois meses de SL, editora de moda da revista virtual Bad Girls Magazine, fotógrafa e dona da Samba Brazil, uma loja de roupas para Carnaval brasileiro.

2) Tem conhecimento sobre o ambiente, das ferramentas? Já construiu alguma coisa? Sabe programar?

Desde o primeiro momento procurei conhecer as ferramentas de construção de objetos e indumentária, além de fotografia e as possibilidades artísticas e de design. Programação de scripts não chamou a minha atenção, embora saiba utilizar scripts "pré-fabricados" para fins simples de decoração.

3) Quanto tempo passa em média no SL por semana?

Passo cerca de 25 horas.

4) Como descobriu o SL?

No início de 2006, li uma notícia no site Blue Bus (<http://www.bluebus.com.br>) direcionado ao público de publicidade e marketing. Na época, a notícia ficou registrada, mas a curiosidade bateu somente no ano seguinte -- embora desvinculada da famosa matéria do programa Fantástico, sobre o metaverso. Foi muito mais um "vamos ver o que é isso mesmo que os publicitários estão comentando" do que o hype em torno da matéria de TV.

5) Joga outros games online?

Sim. Atualmente estou inscrita como beta tester developer de um novo metaverso, o Blue Mars, e jogo ZX Online.

6) Participa de algum grupo ativamente? Porque escolheu esse grupo? (SL e RL)

Já participei do grupo da ilha Brasil Porto Alegre, uma das comunidades brasileiras mais antigas, que terminou em 2007/2008, com o fim das operações da agência de comunicação que mantinha o espaço virtual. Nesta ilha, havia reproduções de locais da cidade gaúcha e o centro de socialização ficava no Cais do Porto, reprodução do espaço artístico do Cais de Porto Alegre, onde ocorriam festas, contests, exposições de arte virtuais. Um grupo numeroso se formou nessa ocasião.

Ao entrar no SL, já tinha uma amiga RL residente (Alyne Dagger, que é minha amiga há mais de 20 anos na RL e com quem faço a revista virtual sobre o SL). Assim que soube que eu tinha entrado, ela imediatamente me chamou para lá. A comunidade, formada por muitas pessoas da região sul do Brasil, agregava também várias pessoas de outros estados (sou carioca) pela forma calorosa e (na época) original de receber os novos residentes.

Após o término da ilha, ainda houveram tentativas de manter os frequentadores da ilha coesos, mas não aconteceu. Recentemente, minha amiga e eu fizemos uma homenagem a este espaço querido de muitos residentes antigos e uma festa foi feita. Até pessoas que tinham deixado de logar no metaverso reapareceram especialmente para o evento, pois a ligação afetiva com o local e as amizades virtuais se manteve forte durante mais de dois anos.

7) O que faz do SL interessante para você?

O SL, a princípio, se mostra um tanto inóspito ao novo residente -- muitos comandos, muitos detalhes, muitas dicas precisam ser ensinadas/apreendidas, e nem todo mundo tem a disponibilidade para isso. Além do mais, sem essa orientação, o interesse diminui em função da vastidão de opções de locais e a barreira da língua (a maior parte do metaverso é em inglês) é outro obstáculo para várias pessoas. Aprendi que o Second Life só faz sentido quando você o faz ter sentido, levando sua experiência real para dentro do metaverso a fim de desenvolver habilidades virtuais, seja em arte, design, arquitetura, moda, educação, ou o que quer que seja o objetivo do residente. Já vi pessoas que desenvolveram interesses até diversos de suas profissões originais -- sempre menciono uma moça que conheci, que é administradora de empresas na RL, que se tornou uma decoradora afamada pelo bom gosto (e ela não trabalha com isso na RL). No meu caso, a experiência em design impresso que Alyne e eu temos, nos fez fazer uma publicação com olho crítico, mas nunca se distanciando do bom humor. O metaverso, além de um espaço lúdico e criativo, de certa forma se tornou um espaço de investigação e experimentação, mesmo não sendo uma investigação muito profunda. A partir da revista, acabei "obrigada" a explorar o metaverso e entrar em contato com locais, situações, propostas, opiniões e cyber culturas que, se ficasse somente no estágio inicial de "receber informações", jamais teria conhecido. E até na vida profissional, isso se refletiu. Por conta do aprendizado de construção de objetos, passei a estudar modelagem 3D na RL e a aplicá-la no meu trabalho.

8) Lugares que mais frequenta no SL?

Atualmente a minha casa virtual. :-D Esse é o ponto de partida para os locais de exploração. Como editora de moda da revista, preciso saber sobre os estilistas e lojas do metaverso, saber um pouco sobre a economia virtual, investigar as novidades, manter-me atualizada. Além disso, gosto de ir a festas para socializar e temos um Lounge da revista, onde temos um escritório comercial para anunciantes e uma galeria de arte. Também é comum ir nas casas de amigos virtuais para bate papos e troca de idéias.

9) Quais operações você realizou para se chegar nesse avatar?

Os dois ou três primeiros dias de SL foram muito engraçados, pois eu entrava somente para editar o avatar de forma que ficasse o mais semelhante possível do que eu sou na RL (mas você sabe o que é mulher, nunca está satisfeita). Claro que fiz alguns "melhoramentos", mas

de uma forma geral tive cuidado com as proporções. A partir daí, ao me tornar uma usuária Premium, adquiri um shape (forma física) e uma skin (pele). Somente este ano troquei a skin por uma um pouco mais realista, mas de um modo geral sempre fiquei satisfeita com o avatar, porque ele tem um estilo próprio, reconhecível pelos outros residentes, não sendo muito "igual" à média. De uma forma geral, a Lucrecia acabou se tornando mais uma mulher internacional do que uma mulher brasileira.

10) O que você acha que seu avatar tem de você? O que nele representa de alguma forma você?

No aspecto físico do avatar, as cores. Assim como eu, Lucrecia é morena, de cabelos pretos, e sempre foi assim desde o início, quando a onda eram os avatares loiros de olhos claros. Também como ela, uso roupas de cores escuras, tendo um estilo mais "dark" e alternativo do que um estilo "solar". Hoje em dia, com a maior oferta de avatares étnicos, as pessoas estão se aproximando mais do padrão brasileiro de avatar, embora eu sempre note que a tendência, tanto no Brasil como no mundo é se aproximar do tipo da beleza indiana. Neste momento, temos uma novela na TV com temática indiana, que certamente influencia, mas, até por pesquisar moda e estilo no metaverso, tenho notado essa tendência mesmo antes da novela. Já no aspecto não-físico, lembro de um amigo que disse uma coisa muito curiosa na época: que tanto Alyne como eu somos "avatares com alma". Explicando melhor: através do estilo de movimentação e de indumentária, conversa, estilo de escrita, postura, opiniões, nível cultural, humor, atitudes, isso nos dá muito mais "especificidade" como pessoas/avatares. Enquanto o contato entre avatares é esporádico, isso fica diluído. Com a interação constante, as características pessoais e de personalidade emergem muito fortemente, ao ponto de amigos lembrarem de nós em determinadas situações -- "isso é a cara da Lucrecia", "isso é a cara da Alyne". Embora o que vou dizer possa soar um pouco fora do contexto, mas o que conta realmente em um avatar, após longo tempo de interação em um metaverso, é a reputação que ele constrói. A aparência do avatar faz parte desse processo, é a parte lúdica do "brincar de boneca", da aparência idealizada. Porém, o que faz essa persona virtual ser "bem sucedida" é sua postura, pois a maior parte das pessoas está atenta ao fato de que atrás do avatar existe uma pessoa real, com circunstâncias reais, algumas positivas e construtivas, outras negativas e até mesmo predadoras. Os casos de "lobo em pele de cordeiro", do griefer escondido atrás do anonimato do avatar, que abundam em ambientes virtuais está aí para corroborar esta idéia.

11) Porque você decidiu não ser você mesmo (ter um avatar realista, por ex.) no SL?

Meu primeiro pensamento foi ser exatamente como eu no metaverso, mas meu nome é muito comum nos países de língua inglesa (Elizabeth). Testei este nome e suas variações exaustivamente até ver que não existia possibilidade de me nomear com ele, pois acho a construção do avatar começa impreterivelmente no nome. Pensei em Lucrecia Borgia, escolhi um sobrenome com origem antiga (Slade) e voilà, ali estava o avatar. A partir do momento em que o nome abria a possibilidade da criação de um avatar diferente, fui nessa direção. Hoje, além de Lucrecia, tenho alguns avatares no inventário para produções de moda, fotografia e personagens para a revista. Aliás, essa é uma das coisas mais engraçadas e lúdicas -- interpretar um personagem diferente tanto da pessoa real, como da virtual. Há um tempo atrás, vi um DVD falando sobre a construção do personagem Capitão Jack Sparrow, pelo ator Johnny Depp. De uma forma muito semelhante, é a mesma sensação -- ao ver o ator vestido, incorporando micro histórias pessoais do Capitão em cada acessório e roupa, lá estava o personagem. Um exercício de criação artística muito recompensante, muito satisfatório. E finalmente, para fazer reportagens sem ser perturbada, coloco um avatar furry, de raposa branca. Para não ser abordada e parar o processo de pesquisa, um avatar animal é muito útil -- de um modo geral, a maioria dos "humanos" têm uma certa resistência em conversar com um animal. E eu adoro raposas e gatos. :-)

12) O que você faz no SL?

Sou editora de moda da BG Magazine, criadora de roupas de Carnaval e folclore brasileiros, atualmente estou remodelando o conceito da loja para um empório de criadores brasileiros, com temática brasileira. Também fui convidada a fazer roupas de época para o SIM de uma amiga (que conheci na RL), cujo ambiente é o Brasil Colonial dos engenhos de cana-de-açúcar. Também construo prédios, mas em caráter amador, não exerço a profissão de builder dentro do Second Life.

13) O fato de seu avatar não ser exatamente como você influencia nas suas ações?

Não. Uma coisa não influi em absoluto na outra.

14) Ao construir / modificar seu avatar você se importa com a opinião dos outros? Pensa no que seus amigos vão pensar? Aceita opiniões?

Não. O avatar é uma criação minha, tenho o hábito de ter roupas "coringa", mas também desfilo pelas mais diferentes tribos de moda com a maior naturalidade. É comum aparecer com alguma novidade ou roupa "esquisita" apenas pela provocação, sem falar na criação de "personagens" para a revista, que faz com que eu ria sozinha em frente ao computador, me divertindo com o resultado. Isso quando não tem algum desavisado me importunando em algum evento e mudo subitamente o shape de uma feminilidade delicada pra um marmanjo grandão -- mas sem tirar brincos, cabelos, virando um traveção. É risada pra todo lado na certa e o sujeito morrendo de vergonha. :-D Já tive pessoas que se aproximavam querendo que meu avatar fosse modificado de acordo com o que "todo mundo faz", sendo até mesmo taxado de "feio" -- não porque fosse feio, mas porque não se enquadrava no "padrão". E se tem algo que Lucrecia definitivamente não é, é uma mulher-padrão.

15) Você acredita que o tipo do seu avatar interfere na sua convivência social?

Sim e não. No princípio, com a pouca interação, era comum ser abordada por avatares masculinos, ser convidada para festas e eventos, e isso fez parte do "aprendizado" do metaverso. Hoje em dia isso não acontece mais, pois as amizades virtuais consolidaram e amadureceram, assim como os relacionamentos, sejam eles afetivos ou profissionais.

16) Como a comunidade / grupo(s) influenciaram na criação do seu avatar?

De uma forma geral, eu observava muito o que acontecia nas ilhas que visitava e incorporava o que me agradava. Tirando isso, nunca fui de seguir muito o "feijão com arroz", me sinto mais à vontade com o inovador e original.

Questionário RL

17) Nome, idade, profissão

Elizabeth Abreu, 44 anos, designer gráfica e de 3D.

18) Na RL você participa de algum grupo ativamente, trabalho voluntário?

Já participei de vários grupos de estudos esotéricos, mas atualmente não participo de nenhum grupo.

19) As amizades e relacionamentos do SL migraram para RL?

Tenho alguns amigos RL, anteriores ao Second Life, que também são residentes: Alyne Dagger e Archanjo Arcadia, ambos colegas de faculdade, nos formamos juntos e somos amigos há mais de 20 anos. Além deles, entrou um professor de nossa Universidade, pintor, MasterRicky Enoch que fez várias exposições SL e RL (algumas, ao mesmo tempo). Conheci um produtor de animação, Bersot Balut, dono de um cinema virtual e com animações premiadas em Gramado e no Anima Mundi. E após isso, Alyne e eu fizemos recentemente amizade com Colete Jacobus, owner do Okatu, um SIM de pesquisa antropológica brasileira, e com Bruno Lisboa Oh, formado em Comunicação e com ótimos projetos realizados no metaverso com o tema "música", como o evento Rita Lee in SL. Todos estes são amizades migradas para a RL.

20) A sua aparência na RL é igual a do seu avatar? Por quê?

Não. Meu avatar é mais jovem, embora também seja morena de cabelos pretos. Pelos motivos citados anteriormente, como não pude nomear meu avatar com meu nome real -- pois é a etapa primeira da formação do avatar -- decidi desvincular da aparência real. Meu avatar tem nariz quebrado e é magrela como uma siriema, e eu não! :-D

21) O que você faz no SL é um prolongamento da sua RL? Em relação as pessoas e os ambientes que você frequenta? Por quê?

Como designer gráfica, sim, pois trabalho com produção editorial, fotografia e já trabalhei no ramo da moda. A revista foi uma consequência natural desse processo de criação. Em relação aos ambientes que frequento, gosto muito de música e é comum ver-me em festas, mais escutando a música e conversando privadamente com amigos. Mas não é uma extensão, prefiro mais diversões culturais na RL do que propriamente badalação.

22) Suas atividades no SL têm alguma relação com a sua RL?

Não. Já trabalhei com produção fotográfica. Agora trabalho com isso somente no SL. Em compensação, um novo hobby vindo do SL está chegando na RL -- a fotografia.

23) Você acredita que a aparência na RL influencia na sua convivência social?

Não. Tenho muitos e grandes amigos, de diversas origens, gosto de sair para cinema (um vício), livrarias, exposições, restaurantes, casa de amigos, andar na praia, acompanhada ou não. Sou divorciada, tenho uma filha, com quem partilho muitas idéias sobre o metaverso, que ela acha muito divertido. Embora não jogue, ela já absorveu alguns vocábulos do metaverso, como noobie e tp, por exemplo. E recria o significado desses jargões, utilizando-os com amigos na RL.

24) O avatar é a maneira como você se apresenta no SL, como seu corpo na RL. O que seu avatar transmite da sua RL?

A personalidade. O curioso de se trabalhar com moda, e isso aprendi na RL, é que ela não me diz o que usar. Eu tenho um estilo que me cai bem e me atendo a ele. Então, sobra espaço para desenvolver e mostrar a personalidade, o caráter, a cultura. Não há quem não diga: Lucrecia é uma pessoa séria e agradável. Eu sou assim na RL.

25) As mudanças que você faz no seu avatar (trocando de avatar, ou acessórios, ou partes do corpo) estão relacionadas com as suas mudanças a RL?(de humor, aparência, etc.)

Não, elas estão ligadas a uma vontade de experimentação e de arte. Como crio roupas carnavalescas, existe um modelo feminino e outro masculino para fotografar roupas e etc. Na verdade, meu avatar pouco mudou desde o início da interação no SL. Pode ser que eu cisme com alguma roupa, com alguma época histórica, ou mesmo esteja de saco cheio das minhas mesmices virtuais, e aí fico pra cima e pra baixo com algum determinado estilo de roupa por algum tempo -- mas a RL nunca teve uma importância sobre a SL nesse sentido.

26) Cite alguma característica do seu avatar que não se parece com você na sua RL ou que só pode existir no SL e diga o porquê de usá-la.

Lucrecia é uma editora de moda com um pé no caricato, de um esnobismo irritante. Ela é tão mala-sem-alça insuportável, que reza pra Santíssima Trindade da moda: São Dior, São Yves Saint-Laurent e São Jean-Paul Gaultier. Chega a dizer que os outros editores de moda deviam ter um se-mancômetro, por ficarem pedindo roupas pros criadores, para colocar nas revistas.

"Olha lá o pobre, de novo, puxando o saco da SLeb (celebrity do SL) pra mendigar o look que falta na produção, olha! Quem ele pensa que é? Anne Wintour? Bando de noobies desclassificados!" X-D. E eu sou uma pessoa muito simples. Ela é muito sofisticada, não dispensa o salto alto e passa fim de semana num resort de luxo na Tailândia. Eu uso tênis e sou descontraída e gozadora demais, e fico muito feliz na minha casa, com meus livros e DVDs. O fato de falar palavras do jargão da moda (como *über model*, *fashion*, *carão*, *catwalk*, e etc.) faz as pessoas rolaem de rir, porque sabem que é um olhar crítico, um personagem, e a forma como experimento a reação de outras pessoas a isso. Isso gera contradições muito interessantes. É muito curiosa a reação das pessoas ao verem um avatar esnobe e sofisticado que não vê o menor problema em ajudar um novato com a maior paciência do planeta, ou que se mete em cada furada sem tamanho pra ir atrás da notícia (já topei com raposas nazistas e tomei tiro em lands de combate -- sem falar nos ataques racistas, por ser morena e exótica, e principalmente brasileira). Tem gente que acha um absurdo, tem gente que acha legal, mas que não se "arriscaria" assim. Enquanto isso, eu não estou nem aí. Acho tudo uma enorme diversão e faço o que gosto. E quando desligo a máquina, vira tudo poeira de pixel -- pra começar tudo de novo, em outra oportunidade.

27) O que vc chama de "avatar padrão"? e na sua observação, quais as principais diferenças de avatares de outra nacionalidades para os brasileiros?

Como temos muitas nacionalidades participando do metaverso, é inevitável falarmos de "aparências nacionais". Elas existem e, dependendo da ilha em que vc esteja, chegam a ser engraçadas de tão gritantes. Uma nacionalidade que sempre encontro (e que os homens amam a Lucrecia) são os italianos. Você SABE que são italianos. O jeito de falar (adoram *voice*, pq será? XD), emitem sempre sua opinião, gostam de mostrar sua cultura, as roupas, o tipo físico mediterrâneo, as mulheres são absolutamente típicas, mas influenciadas pela mídia — a maioria ou é clone da Donatella Versace, ou da Monica Belucci, ou da Sophia Loren. Eu já caí numa ilha italiana e dei de cara com TRÊS Donatellas aos brados no *voice* ao mesmo tempo, junto com uma cópia do Berlusconi. Eu chorava de rir sozinha. Isso se repete em toda Europa e EUA. Você reconhece holandeses, espanhóis e franceses antes mesmo de teclarem. Um dia fui a Moscou, e eles seguem muito a moda européia em geral, não são dados a americanismos e nem tropicalismos, mas têm aquele peso oriental típico da cultura russa, rosto quadrado, nariz eslavo. Os asiáticos são mais miúdos, delicados, coloridos e extraordinariamente

guiados pelas tendências de Harajuku, o bairro da moda de Tóquio, e pela cultura mangá. Indianos também têm um estilo próprio, que sem saber acabei seguindo — tenho dois amigos indianos que ao me conhecerem perguntaram na hora (e a mesma pergunta!): vc mora na Índia ou em Londres? E quando digo que sou brasileira, perguntam logo a seguir: "vc mora onde na Europa?" Os latinos são mais esbeltos, ágeis, morenos, mas a tendência é seguirem a moda dos latinos residentes nos EUA. Um shape masculino muito comum (embora os rostos sejam diferentes) é do Ricky Martin. Ele e Enrique Iglesias são os modelos masculinos, como Salma Hayek, Eva Mendez e Penelope Cruz são os ícones femininos. E os ícones universais estão lá: Angelina, Brad Pitt, Beyoncé, Jennifer Aniston, Madonna, e "n" celebrities. No caso do Brasil, a coisa também acontece, mas da mesma forma que turistas brasileiros são conhecidos lá fora pela quantidade over de sacolas, nós somos conhecidos no metaverso por sermos os avatares over gigantes. As mulheres são tão enormes quanto os homens. Muito peito, muita bunda, muita coxa, muito peitoral, não importa o sexo — tudo é grande, o exagero às vezes faz com que mulheres pareçam travestis. Marquinha de biquíni e pele com óleo também são características brasileiras, muito criticadas pelos estrangeiros, por serem considerados de mau gosto. Os estrangeiros nos acham sexistas demais, e inclusive em algumas casas noturnas pede-se que evitem a presença de avatares fora de proporção, que podem ser até retirados do local. De uma forma geral, as mulheres da mídia, gostosonas, são o modelo de beleza, e os parrudões musculosos demais (alguns até deformados) e muito altos pros avatares masculinos. Aí vem a Lucrecia — pequena, magrela, skin com glow discreto, cabelos presos (brasileiras amam um cabelão), roupas discretas e os inseparáveis óculos escuros. Perdi a conta dos homens dizendo que eu não "arrumaria ninguém" no metaverso pq não estava no gosto padrão, pq não era alta e etc. Aliás, isso é comum a todas as culturas -- o "arrumar alguém" é uma prioridade.

4) HÍBRIDO 4 – (entrevista feita no dia

SL: NIKOLAU MIKLOS

RL: DIMAS TADEU DE LORENA FILHO

Questionário SL

1) Nome do avatar, tempo de vida do SL e principal atividade no SL?

Nikolau Miklos, 2 anos, explorar/conhecer lugar e pessoas.

2) Tem conhecimento sobre o ambiente, das ferramentas? Já construiu alguma coisa? Sabe programar?

Conhecimento sobre alguns ambientes específicos (como funcionam, seus horários, suas reuniões). Não sei programar e nunca construí nada.

3) Quanto tempo passa em média no SL por semana?

Duas a quatro horas.

4) Como descobriu o SL?

Através de um projeto de pesquisa.

5) Joga outros games online?

Sim. Spore.

6) Participa de algum grupo ativamente? Porque escolheu esse grupo? (SL e RL)

Não.

7) O que faz do SL interessante para você?

No momento, tenho achado o SL mais desinteressante que interessante. Mas gosto das possibilidades que ele oferece enquanto plataforma lúdica.

8) Lugares que mais frequenta no SL?

Lendas Urbanas, Copacabana e Dance Island.

9) Quais operações você realizou para se chegar nesse avatar?

Poucas. Apenas comprei/ganhei roupas. As modificações físicas foram feitas com as ferramentas disponíveis no proragama.

10) O que você acha que seu avatar tem de você? O que nele representa de alguma forma você?

Quase nada. Talvez o tom da pele. Mas o comportamento dele é o meu. Não me comporto diferente no SL.

11) Porque você decidiu não ser você mesmo (ter um avatar realista por ex.) no SL?

Porque eu já sou eu mesmo no espaço concreto. O SL seria uma oportunidade para outro tipo de experiência.

12) O que você faz no SL?

Exploro lugares e conheço pessoas. Faço minhas pesquisas também.

13) O fato de seu avatar não ser como você (aparência) influencia nas suas ações?

Não. Elas são exatamente como seriam se ele fosse igual a mim.

14) Ao construir / modificar seu avatar você se importa com a opinião dos outros?Pensa no que seus amigos vão pensar? Aceita opiniões?

Não. Mesmo porque nunca conversei com outras pessoas sobre meu avatar.

15) Você acredita que o tipo do seu avatar interfere na sua convivência social?

Bastante. Como meu avatar é pouco "trabalhado", os usuários mais experientes tendem a achar que eu sou 'desinteressante" e que não tenho domínio da plataforma.

16) Como a comunidade / grupo(s) influenciaram na criação do seu avatar?

Não influenciaram.

Questionário RL

17)Nome, idade, profissão?

Dimas Tadeu de Lorena Filho, 23 anos, jornalista.

18) Na RL você participa de algum grupo ativamente, trabalho voluntário?

Faço trabalho voluntário (em comunicação) para uma escola e uma ONG.

19) As amizades e relacionamentos do SL migraram para RL?

Não. Nunca encontrei alguém que tivesse conhecido anteriormente pelo SL.

20)A sua aparência na RL é igual a do seu avatar? Por quê?

Não. Porque o avatar, para mim, é um espaço de invenção lúdica.

21) O que você faz no SL é um prolongamento da sua RL? Em relação as pessoas e os ambientes que você frequenta? Por quê?

Talvez. Os lugares que frequento e coisas que faço são lugares e coisas que eu gostaria de fazer (se não faço) na RL. Os interesses e o comportamento são exatamente os mesmos, apenas a figura (do avatar, no caso) é diferente.

22) Suas atividades no SL têm alguma relação com a sua RL?

Sim. Tanto pelo que respondi na 21 como porque são parte do meu trabalho.

23) Você acredita que a aparência na RL influencia na sua convivência social?

Sim, sem dúvida.

24) O avatar é a maneira como você se apresenta no SL, como seu corpo na RL. O que seu avatar transmite da sua RL?

O comportamento e a voz.

22) As mudanças que você faz no seu avatar (trocando de avatar, ou acessórios, ou partes do corpo) estão relacionadas com as suas mudanças a RL ?(de humor, aparência, etc.)

Não. Mesmo porque mudei muito poucas vezes. Apenas para torná-lo mais legal.

23)Cite alguma característica do seu avatar que não se parece com você na sua RL ou que só pode existir no SL e diga o porquê de usá-la.

A cor dos olhos. Uso porque ficou bonito no meu avatar.

5) REALISTA 1 (entrevistas feitas nos dias 28-07-09 e 17-08-09)

SL: BRUNO LISBOA OH

RL: BRUNO LISBOA

Questionário SL

1) Nome do avatar, tempo de vida do SL e principal atividade no SL?

Eu comecei em fevereiro de 2007 com um avatar feminino, inicialmente para sacanear a galera, chamava-se Edineide Rosca, logo depois veio o BrunoLiboa Oh. O primeiro projeto que eu fiz no sl, foi uma galeria de arte linkada com alguns artistas e fotógrafos contemporâneos. A Galeria FLOW, depois rolou o projeto da UFF com bolsa do CNPQ e o show da RITA LEE IN SL.

2) Tem conhecimento sobre o ambiente, das ferramentas? Já construiu alguma coisa? Sabe programar? trabalha no SL?

Sim, eu conheço um pouco e já fiz bastante coisas no SL. Já gostei e ganhei dinheiro também. A bolsa do CNPQ e depois vendendo poses para casal numa loja que tive com minha namorada durante 2 anos.

3) Quanto tempo passa em média no SL por semana?

Já passei mais de 14 horas, atualmente fico dias sem logar, não estou mais tão ligado ao sl como linguagem, acho que já esgotei as possibilidades da ferramenta. Pode ser que eu volte com mais força em breve.

4) Como descobriu o SL?

Num simpósio sobre cibercultura na PUC-SP, foi uma semana de palestras, quando voltei ao Rio fiz a primeira conta, estava muito curioso sobre o assunto.

5) Joga outros games online?

Não, nunca fui fã de games. O SL foi uma relação totalmente diferente e inesperada.

6) Participa de algum grupo ativamente? Porque escolheu esse grupo? (SL e RL)

Não sou muito de painelas, curto criar no sl e isso requer um certo isolamento criativo.

7) O que faz do SL interessante para você?

Tanto a galeria quanto os projetos que vieram depois, a minha relação sempre foi com a criação, a representação do mundo dentro de uma realidade virtual. No sl a gente se depara com uma estética cosmopolita internacional, eu sentia falta dos signos que representassem a nossa cultura, seja na arte, na música, e etnograficamente falando (no caso do okatu).

8) Lugares que mais frequenta no SL?

O Okatu (a ilha do projeto da UFF), o Dogglounge (um club de house music) e os shows do U2inSL, não costumo bater ponto em land, mas esses que mencionei ja visitei bastante. Então, sobre o projeto da UFF. O título era "Paisagem, memória e identidade na internet 3D" orientado pela antropóloga Laura Graziela Gomes, a idéia dela era fazer uma intervenção no universo do second life com elementos da nossa cultura, por exemplo, uma aldeia indígena, um vilarejo sertanejo, as festas folclóricas, igreja colonial, etc. A ilha esta passando por uma reforma no momento, e vai reabrir em breve. Te passo a land depois. Agora eles vão seguir uma linha colonial, estilo casa grande e senzala do Gilberto Freyre. O show da Rita Lee seguia nesta mesma proposta de intervenção, mas foi um projeto mais pessoal, idealizado e dirigido por mim. Fizemos duas apresentações no second life, recriei todo o acústico MTV da rita in world, foi ótimo. Da uma conferida no registro dos shows: www.ritaleeinsl.com Esse material acabou virando um TCC meu de conclusão de curso, um dvd e a própria Rita incluiu o link no site oficial dela na seção de sites feitos por fãs. RS

9) Como e por que você construiu seu avatar de modo que se parecesse com você?

Eu queria um avatar que tivesse defeitos, marcas na pele, altura RL, a perfeição do sl estava me deixando um pouco grilado e me incomodava aquele papo senso comum, do tipo "quem esta no sl é porque não aceita sua RL". Isso me soava um pouco estranho e decidi seguir numa outra linha. Acho que a questão da originalidade e da distinção também influenciaram, afinal, teria uma skin só minha, com o meu rosto.

10) Quais as qualidades / características do seu avatar que você identifica como suas?

Gordinho, barbudo, as mesmas marcas no rosto, bundudo. Rsrtrs

11) Existe alguma característica do avatar que as outras pessoas acham que não representa você?

Sim, certa vez uma amiga me disse: "você não tem ombros de nadador!!" rrsrtrs

12) O que você faz em geral no SL?

Eu não sou mais um usuário compulsivo de passar horas logado, hoje em dia eu só entro para resolver alguma coisa da loja da minha ex namorada ou conversar com uma antropóloga e grande amiga RL, que conheci quando trabalhei no projeto da universidade. Ainda discutimos muito sobre o sl e trocamos pensamentos, mas não estou mais envolvido em nenhum projeto que necessite do meu avatar logado o dia inteiro. Eu não estou mais fazendo avatares por encomenda, só por diversão mesmo. Já fiz o Profeta Gentileza, o Lula, a Rita Lee, o Seu Jorge, o Thom Yorke do Radiohead e por aí vai. Às vezes fico sem sono de magrugada e começo a trabalhar em algum ava novo. O último que fiz foi o Caco Barcelos. rrsrtrs

13) O fato de seu avatar ser como você influencia suas ações no SL?

As pessoas tem um certo preconceito com o meu avatar, por isso nao o uso sempre, somente em algumas ocasiões. Ou entre amigos. Ter um avatar RL, é, de um certo modo, um limitador. Sua inserção fica bem reduzida.

14) O fato das pessoas saberem que seu avatr é igual a você tem impacto nas suas ações?

Sim, existe um padrão "avatar", se você tem uma outra configuração isso limita a sua inserção em certos grupos. Sobre os avatares, se você observar, no sl brasil o padrão é ser MEGA alto, BOMBADASSO, sem camisa e tatuado. As mulheres com aquelas bundas imensas, coxas grossas e pouca roupa. Quando você usa o detector de medidas, esses avatares tem mais de 2 metros de altura. Se você vai mais para o lado dos japoneses, eles se representam bem menores, maioria dos svatares são baixinhos, magrinhos, sem exageros, usam muitos acessórios, coisas coloridas, bem mais proximo do real. Acho muito bonitinho o estilo deles.
:)

15) Ao construir / modificar seu avatar você se importa com a opinião dos outros?Pensa no que seus amigos vão achar? Aceita opiniões?

Claro, é uma forma de provocar as pessoas. Tem gente que manda IM dizendo "como você é FEIO!!", eu dou risada aqui na frente do pc. Acho interessante essa quebra de padrão visual, mas os comentários de quem me conhece na RL são fundamentais para deixar o avatar mais parecido comigo.

16) Você já pensou em ter um avatar não humano?

Eu já tive um pássaro. Comprei no dia do meu aniversário RL de 2007, me dei de presente. É bacana, mas sempre mudamos de avatares, não consigo usar apenas uma forma sempre, acho que estamos sempre buscando coisas novas e experiências renovadoras, sem isso o sl enjoa, eu acho.

Questionário RL

17) Nome, idade, profissão?

Bruno Lisboa. Tenho 29 anos. Sou formado em comunicação social, e fotógrafo profissional.

18) Na RL você participa de algum grupo ativamente, trabalho voluntário?

Eu costumo sempre migrar de grupos, tenho um trânsito amplo na RL, não me prendo a grupos muito delimitados.

19) As amizades e relacionamentos do SL migraram para RL?

Sim, tenho amizades que começaram no SL e foram para RL e permanecem até hoje, também vivi um namoro de 2 anos que se iniciou no sl em 2007 e terminou somente este ano.

20) A sua aparência na RL é igual a do seu avatar? Por quê?

Um avatar sempre é uma versão melhorada, né? rs Eu busquei por algumas vezes criar um bem parecido. Fiz 3 versões no total.

21) O que você faz no SL é um prolongamento da sua RL? Em relação as pessoas e os ambientes que você frequenta? Por quê?

Um pouco, mas quanto a lugares também curto ver coisas "not possible in RL", lugares que não existem no mundo físico, um exemplo seria as lands do avatar AM Radio.

22) Suas atividades no SL têm alguma relação com a sua RL?

De um certo modo sim, eu sou fotógrafo, trabalho com imagens, exposições, arte conceitual. o SL foi uma ferramenta que ampliou um universo de investigação. Mais um código de linguagem e codificação para trabalhar conceitualmente.

23) Você acredita que a aparência na RL influencia na sua convivência social?

Influencia sim, como já disse antes, o visual do avatar é uma fachada de um ator social. Sendo assim, influencia bastante nas relações que se estabelecem no convívio a partir dessa "fachada"

24) O avatar é a maneira como você se apresenta no SL, como seu corpo na RL. O que seu avatar transmite da sua RL?

Acho que o próprio fato de ter criado o avatar com meu nome RL ja aponta na direção de uma possível aproximação entre as duas vidas. No meu perfil tem o meu site, foto RL do meu rosto, e muitos sabem o que eu faço na vida real.

25) As mudanças que você faz no seu avatar (trocando de avatar, ou acessórios, ou partes do corpo) estão relacionadas com as suas mudanças a RL?(de humor, aparência, etc.)

Estão relacionadas sim e numa via de mão dupla, tanto a RL influencia o sl quanto vice versa. Esse mês, por exemplo, comprei um ALL STAR na RL, pois meu avatar tem um no SL e senti vontade de adquirir o produto na real também. rs

26)Cite alguma característica do seu avatar que não se parece com você na sua RL ou que só pode existir no SL e diga o porquê de usá-la.

Ele é Rico! Rsrtrs. Po, no sl eu construí uma casa bacana, de frente pro mar, com moveis de designers famosos, coisas que eu curto nas revistas de arquitetura e no sl ficam viáveis de se adquirir. Na RL eu moro em apartamento, rio de janeiro, ambiente bem urbano mesmo.

6) REALISTA 2 (entrevista feita no dia 18/08/09)

SL: AINATY ZUTA

RL: TÂNIA ODETE ZUSSA

Questionário SL

1) Nome do avatar, tempo de vida do SL e principal atividade no SL?

Ainaty Zuta. Dois anos e um dia. Minha atividade principal é voluntariar

2) Tem conhecimento sobre o ambiente, das ferramentas? Já construiu alguma coisa? Sabe programar? Trabalha no SL?

Sim tenho conhecimento sobre as ferramentas principais do ambiente. Já criei objetos para minha casa no SL. Ainda não sei programar em se tratando de SL. Não trabalho dentro do SL, apenas como voluntária.

3) Quanto tempo passa em média no SL por semana?

Todo o meu tempo livre da RL dedico ao voluntariado no SL. Cerca de 36 horas semanais.

4) Como descobriu o SL?

Descobri o SL através do site do IG no qual sou assinante.

5) Joga outros games online?

Sim jogo gosto muito dos jogos da Zylom.

6) Participa de algum grupo ativamente? Porque escolheu esse grupo? (SL)

Sim participo do grupo de Ajuda SL Brasil.

7) O que faz do SL interessante para você?

A convivência diária com pessoas de todos os lugares.

8) Lugares que mais frequenta no SL?

Minha casa, a ilha de ajuda, festas baladas.

9) Como e por que você construiu seu avatar de modo que se parecesse com você?

Modifiquei meu avatar para que parecesse comigo porque no comando do avatar Ainity Zuta está a Tânia Zussa. Não incorporo um personagem para o avatar.

10) Quais as qualidades / características do seu avatar que você identifica como suas?

Todas as qualidades e características e os defeitos também. Pois o avatar é apenas um modo de me materializar em um metaverso como o SL.

11) Existe alguma característica do avatar que as outras pessoas acham que não representa você?

Não, todos que já me viram por fotos ou em outro site de relacionamentos sabem que meu avatar tem minhas características minhas sendo de personalidade ou físicas.

12) O que você faz em geral no SL?

Faço de tudo um pouco, vou em festas, reuniões de amigos, praias, baladas, Compras, em fim tudo que me agrada.

13) O fato de seu avatar ser como você influencia suas ações no SL?

Sim, porque meus atos dentro do SL são os mesmos na RL.

14) O fato das pessoas saberem que seu avatar é igual a você tem impacto nas suas ações?

Não, são poucas as pessoas que me conhece na RL.

15) Ao construir / modificar seu avatar você se importa com a opinião dos outros? Pensa no que seus amigos vão achar? Aceita opiniões?

Não, qualquer alteração em meu avatar faço por mim e não para as outras pessoas.

16) Você já pensou em ter um avatar não humano?

Nunca pensei

Questionário RL

17) Nome, idade e profissão?

Tânia Odete Zussa, 37 anos, Operadora de caixa.

18) Na RL você participa de algum grupo ativamente, trabalho voluntário?

Na RL não faço parte de nenhum grupo de Voluntários.

19) As amizades e relacionamentos do SL migraram para RL?

Nem todas as amizades migram para minha RL.

20) A sua aparência na RL é igual a do seu avatar? Por quê?

Não digo igual, mas muito semelhante fisicamente. Pelo avatar estar representado a mim dentro do SL.

21) O que você faz no SL é um prolongamento da sua RL? Em relação as pessoas e os ambientes que você frequenta? Por quê?

Sim, por ser minha segunda vida.

22) Suas atividades no SL têm alguma relação com a sua RL?

Sim tem.

23) Você acredita que a aparência na RL influencia na sua convivência social?

Não acredito.

24) O avatar é a maneira como você se apresenta no SL, como seu corpo na RL. O que seu avatar transmite da sua RL?

Sim é. Transmite minha personalidade.

25) As mudanças que você faz no seu avatar (trocando de avatar, ou acessórios, ou

partes do corpo) estão relacionadas com as suas mudanças a RL ?(de humor, aparência, etc.)

Sim minhas mudanças da RL eu repasso ao meu avatar.

26)Cite alguma característica do seu avatar que não se parece com você na sua RL ou que só pode existir no SL e diga o porquê de usá-la.

A cor dos olhos como na RL meus olhos são castanhos e eu adoro olhos azuis. Resolvi que no SL os olhos seriam azuis. Apenas por gosto.

7) REALISTA 3 – (entrevista feita no dia 31/08/09)

SL: MARIANA FRANCISQUINI LAVORAO

RL: MARIANAMEL BOLISSIMA

Questionário SL

1) Nome do avatar, tempo de vida do SL e principal atividade no SL?

Marianamel Bolissima, desde 11/17/2008, aproximadamente 10 meses. Observar os ambientes e conversar com as pessoas [com ou sem o propósito de pesquisa]

2) Tem conhecimento sobre o ambiente, das ferramentas? Já construiu alguma coisa? Sabe programar? Trabalha no SL?

Tenho conhecimento sobre as ferramentas do ambiente, já construí roupas e outros objetos, mas não sei programar. Trabalhei no SL algumas vezes fazendo camping.

3) Quanto tempo passa em média no SL por semana?

Cerca de 14 à 20 hrs por semana

4) Como descobriu o SL?

Conheci através de amigos mas comecei a freqüentar o ambiente apenas depois de minha indicação para a bolsa de iniciação científica.

5) Joga outros games online?

Jogo. Além de participar de outros mundos virtuais.

6) Participa de algum grupo ativamente? Porque escolheu esse grupo? (SL e RL)

Ativamente não. Participo de vinte grupos de ecologia de nacionalidades variadas. Escolhi fazer parte desses grupos para me manter informada sobre os acontecimentos relacionados à ecologia tanto no SL quanto na RL.

7) O que faz do SL interessante para você?

Ser um ambiente de objetivo livre no qual é possível conhecer pessoas do mundo todo.

8) Lugares que mais frequenta no SL?

Ecologia Sland sede do grupo AIRE. Campos do Jordão por ser uma ilha brasileira. Violet Sland para tirar dúvidas sobre o funcionamento de algumas ferramentas. Londres e Atlantis Sland pelo prazer da fruição.

9) Como e por que você construiu seu avatar de modo que se parecesse com você?

Quando comecei a construir meu avatar foi instintivo tentar deixá-lo com a minha aparência, mesmo com a minha falta de experiência quanto às ferramentas da plataforma. Após uma rápida reflexão sobre o que eu estava tentando fazer concluí que gosto de como me pareço na vida real e por isso gostaria que o meu avatar se assemelhasse a mim. Comecei com o cabelo depois as roupas e por fim o formato do rosto, que foi o trabalho mais delicado. A cada dia fui modificando um pouco com a ajuda de fotos e a opinião de amigos e parentes. Apesar de já estar bem parecido eu e meu avatar estamos em constante transformação.

10) Quais as qualidades / características do seu avatar que você identifica como suas?

O nariz, o formato do rosto e a cor dos olhos são as semelhanças mais evidentes até por serem as características mais marcantes em mim. A cor dos cabelos e as roupas também são bem parecidas com as que eu uso.

11) Existe alguma característica do avatar que as outras pessoas acham que não representa você?

Ainda não consegui encontrar no SL um cabelo que tenha o mesmo corte que o meu apesar de ambos serem curtos e vermelhos. As outras pessoas dizem que meu corpo está muito pequeno e muito forte. Eu tento modificar-lo mas sempre acabo voltando ao formato anterior pois é dessa forma que eu me vejo.

12) O que você faz em geral no SL?

Observo os ambientes e converso com as pessoas.

13) O fato de seu avatar ser como você influencia suas ações no SL?

Influencia sim, não consigo permitir que o meu avatar estabeleça interações que eu não aprovo na rl. Acho principalmente estranho porque me identifico com o meu avatar e me incomodaria por ex imaginar um desconhecido se excitando com a minha imagem.

14) O fato das pessoas saberem que seu avatar é igual a você tem impacto nas suas ações?

Sim, como o rosto é muito semelhante ao meu e eu utilizo o mesmo nome para sites de relacionamento no qual existem fotos minhas e contatos meus com a vida real, uma atitude irresponsável no SL poderia refletir diretamente na minha rl.

15) Ao construir / modificar seu avatar você se importa com a opinião dos outros?Pensa no que seus amigos vão achar? Aceita opiniões?

Considero todas as opiniões, faço as modificações indicadas e observo. Mas se eu julgar que não ficou mais parecido do que como estava antes eu modifico novamente.

16) Você já pensou em ter um avatar não humano?

Não só pensei como tenho todos os itens de um corpo de mulher-loba que uso para ir a eventos como festas à fantasia.

Questionário RL

17) Nome, idade, profissão?

Mariana Francisquini Lavorao. 21 anos. Estudante.

18) Na RL você participa de algum grupo ativamente, trabalho voluntário?

Não.

19) As amizades e relacionamentos do SL migraram para RL?

Não.

20) A sua aparência na RL é igual a do seu avatar? Por quê?

Sim. Porque eu gosto de como me pareço na RL. Por isso, dei ao meu avatar minha altura, peso, cor dos olhos, da pele e dos cabelos. Traços físicos, faciais e indumentárias.

21) O que você faz no SL é um prolongamento da sua RL? Em relação as pessoas e os ambientes que você frequenta? Por quê?

Não, pois me relaciono mais com pessoas de outros países.

8) REALISTA 4 – (entrevista feita no dia

RL: ARCHANJO ARCADIA

SL: MARCOS PEREIRA

Questionário RL

1) Nome do avatar, tempo de vida do SL e principal atividade no SL?

Archanjo Arcadia, criado em 11/11/2006 e cuja principal atividade no SL é o de chanceler de meu projeto educacional, batizado como "Universidade do Brasil Virtual". Agora, também é o apresentador/entrevistador dos videocasts em machinima.

2) Tem conhecimento sobre o ambiente, das ferramentas? Já construiu alguma coisa? Sabe programar? Trabalha no SL?

Sim, conheço bem o ambiente e suas ferramentas de edição e modelagem. Já construí diversos "prédios", alguns para a Universidade do Brasil Virtual e outros para o Centro Cultural Virtual Giramundos, que tinha também um clube de jazz, galeria de arte, espaço para games, design e literatura. Não programo e nem trabalho diretamente no SL, pois os

rendimentos são muito baixos exceto quando se comercializa itens construídos/criados para o metaverso.

3) Quanto tempo passa em média no SL por semana?

Pelo menos 12 horas semanais, mas em épocas de atividades mais intensas, já cheguei a ficar 14 horas por dia.

4) Como descobriu o SL?

Pesquisando sobre mundos virtuais para a montagem de meu projeto de tese de doutorado sobre seu uso para fins educacionais.

5) Joga outros games online?

Atualmente não, mas já participei de Ragnarok, World of Warcraft e Warhammer.

6) Participa de algum grupo ativamente? Porque escolheu esse grupo? (SL e RL)

Os grupos que participo mais são os da BG Magazine, pois aprecio muito o trabalho das meninas, e Moyen Age, criado por um professor francês, que explora construções e culturas baseados no período medieval europeu.

7) O que faz do SL interessante para você?

A possibilidade de criação e comercialização de conteúdo, grupos sociais e o próprio ambiente como AVA (ambiente virtual de aprendizado).

8) Lugares que mais frequenta no SL?

No momento, navego muito em busca de locais interessantes para filmar meu videocast, mas tenho preferência por clubes de jazz como o Jade Jazz e o Bogart, além de galerias de arte e espaços educacionais.

9) Como e por que você construiu seu avatar de modo que se parecesse com você?

A construção foi gradativa. Primeiro, por causa do meu nome, adaptei o avatar inicial com elementos que lembrassem um anjo (asas, auréola). Depois, à medida que fui adquirindo recursos freebies ou pagos, modelei o avatar para que se parecesse mais comigo,

principalmente para poder apresentá-lo para pessoas desconectadas deste tipo de realidade e não ser visto como participante de uma brincadeira. Mas tenho algumas variações de formas, que vão desde um dragão chinês, a um mini-dirigível, passando por um esqueleto de baleia, uma formiga, até um guerreiro vitoriano que utiliza uma armadura a vapor.

10) Quais as qualidades / características do seu avatar que você identifica como suas?

As qualidades são as mesmas que as minhas, visto que não represento nenhum personagem, apenas interajo com o ambiente e os residentes da mesma forma que faria na RL. As características mais marcantes são o tamanho dos cabelos (longos), cor dos olhos (verdes) e fisionomia, além da estatura aproximada.

11) Existe alguma característica do avatar que as outras pessoas acham que não representa você?

Só a tonalidade vermelha no cabelo, que não possuo mais, pois meus cabelos mudaram de ruivo para castanho avermelhado ainda na infância.

12) O que você faz em geral no SL?

Interação social, ações educacionais complementares às minhas aulas RL e exploração do metaverso.

13) O fato de seu avatar ser como você influencia suas ações no SL?

Não, pois mesmo quando uso uma forma alternativa, sou sempre eu que estou ali, não represento nenhum personagem.

14) O fato das pessoas saberem que seu avatr é igual a você tem impacto nas suas ações?

Penso que não. Como disse anteriormente, busco interagir virtualmente da mesma forma como faço fisicamente, então não vejo motivos para que as pessoas se impactem com o fato de haver semelhança.

15) Ao construir / modificar seu avatar você se importa com a opinião dos outros?Pensa no que seus amigos vão achar? Aceita opiniões?

Quando determinei minha forma principal, fiz antes de mais nada por questões de gosto pessoal. Claro que, como citei antes, busquei alternativas para poder apresentar meu trabalho para a comunidade acadêmica sem ter que enfrentar resistências ou visões distorcidas sobre a seriedade do mesmo, mas não chega a ser uma questão de ter uma aparência para mostrar ao mundo alheio ao SL e outra para interagir dentro do metaverso. Na prática, o que mudava era mais a roupa. Quanto a aceitar opiniões, é claro que sim. Não dá para participar de uma experiência imersiva dessa natureza fechado em uma redoma.

16) Você já pensou em ter um avatar não humano?

Eu tenho, mas uso apenas de brincadeira. Gosto mesmo de me ver representado por uma forma humanóide, embora não tenha reserva nenhuma contra furies, tinies e outros tipos de avatares. Ao contrário, penso que essa flexibilidade é uma das maiores riquezas culturais do SL.

Questionário RL

17) Nome, idade, profissão?

Marcos Pereira, 45 anos, professor universitário e designer gráfico.

18) Na RL você participa de algum grupo ativamente, trabalho voluntário?

No momento não.

19) As amizades e relacionamentos do SL migraram para RL?

Sim, construí boas amizades no SL e reencontrei outras antigas, como no caso da Lucrecia e da Alyne, que conheço desde os tempos da faculdade.

20) A sua aparência na RL é igual a do seu avatar? Por quê?

Existem pontos de contato, mas não é exatamente igual. Foi uma experiência de criar um avatar que se parecesse comigo como forma de estudar algo diferente dos demais ambientes virtuais, principalmente os de jogos, onde a sua aparência não costuma ter padrões tão flexíveis, ficando mais ancorada na temática do produto.

21) O que você faz no SL é um prolongamento da sua RL? Em relação as pessoas e os ambientes que você frequênta? Por quê?

Em parte, sim. Busco levar meus alunos para conhecer e sempre que possível realizo atividades educacionais no SL. A razão disso é perceber o potencial educacional do metaverso e a aposta na migração da Internet de seu padrão atual para uma abordagem 3D, o que proporcionará uma nova dinâmica profissional para os designers.

22) Suas atividades no SL têm alguma relação com a sua RL?

Sim, conforme falei acima.

23) Você acredita que a aparência na RL influencia na sua convivência social?

Sem dúvida! Fomos educados a pré-julgar determinados tipos de aparência, com base em conceitos estéticos, alguns de curta duração e outros que persistem por décadas. Meu "avatar carbono" é branco, tem olhos verdes, cabelos longos cacheados que já chegaram na cintura e é alto. Essa aparência com certeza impacta (felizmente de forma positiva) às demais pessoas, principalmente porque sou muito falante e bem humorado. Penso que seja justamente por causa disso que na comunidade brasileira, a maioria dos avatares apresente a aparência de pessoas brancas - etnia caucasiana - (no máximo, com o corpo bronzeado) e homens e mulheres possuam corpos jovens e atléticos que refletem a ideologia de beleza propagada pela mídia tradicional. Até hoje, vi cerca de seis avatares pretos, dois velhos, poucos deficientes físicos, algumas crianças e uma baixinha - justamente a Alyne da BG Magazine, que também é assim na RL.

24) O avatar é a maneira como você se apresenta no SL, como seu corpo na RL. O que seu avatar transmite da sua RL?

Basicamente, a minha aparência, com algumas modificações. Por erro na construção, fiz o avatar com 2 metros, enquanto que meço apenas 1,85m. Acabei me acostumando com a proporção e decidi manter.

25) As mudanças que você faz no seu avatar (trocando de avatar, ou acessórios, ou partes do corpo) estão relacionadas com as suas mudanças a RL?(de humor, aparência, etc.)

Não. Quando mudo é geralmente para atender a alguma necessidade específica que não a estados de humor, como fotografar em determinado ambiente usando roupas pertinentes ao local, filmagens do meu programa etc.

26)Cite alguma característica do seu avatar que não se parece com você na sua RL ou que só pode existir no SL e diga o porquê de usá-la.

A cor vermelho vivo dos cabelos. Não existe na RL, mas pode existir se eu decidir pintá-los. Como citei antes, é porque eu nasci ruivo e gostaria de ter a oportunidade de reviver a experiência. E a altura também, 15 centímetros acima do patamar RL. Essa não dá para imitar, a não ser que use salto alto... rs